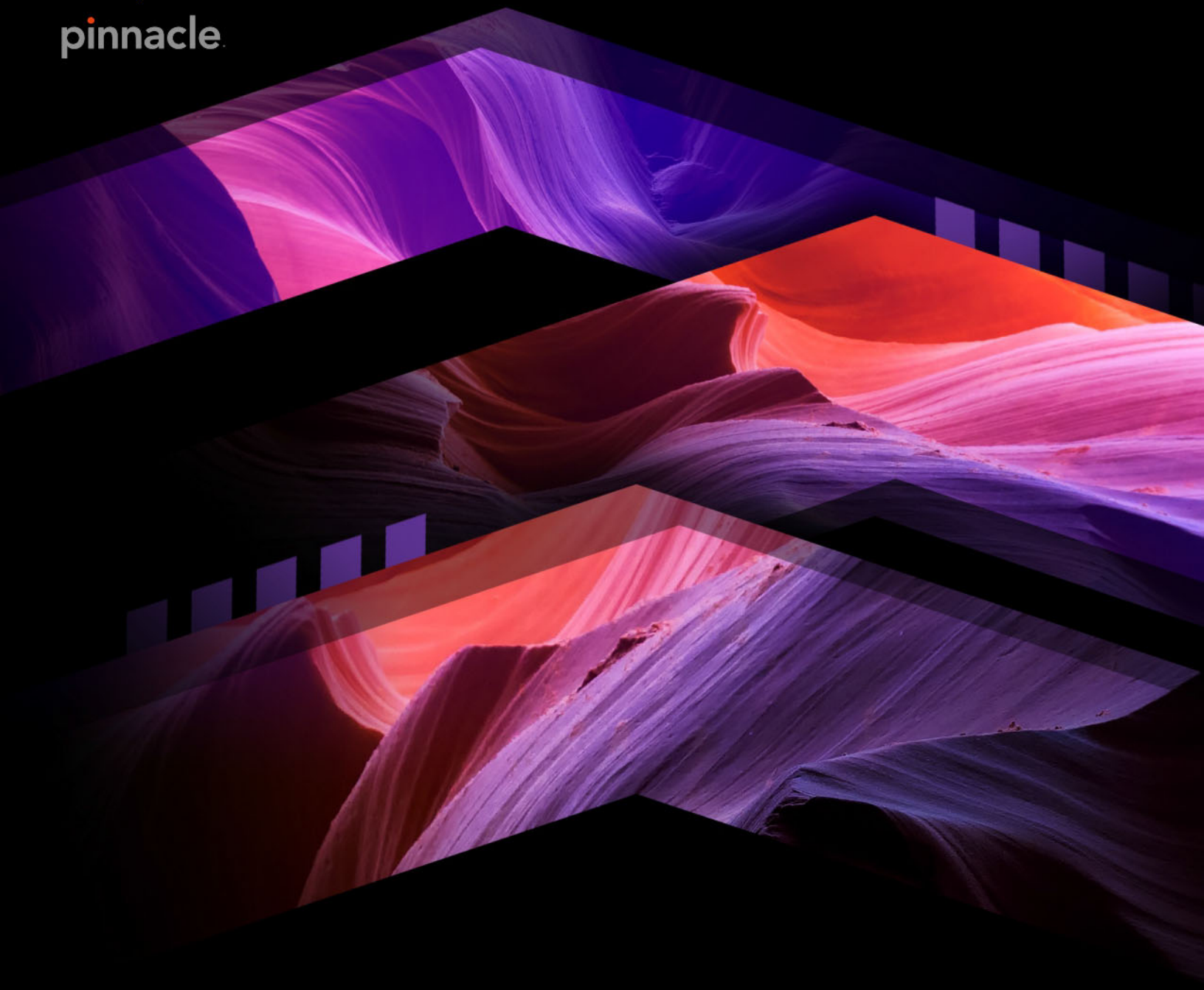
pinnacle



Pinnacle Studio™ 23

Brugervejledning

Pinnacle Studio™ 23 Brugervejledning

Inklusive Pinnacle Studio™ Plus og
Pinnacle Studio™ Ultimate

Indhold

Før du går i gang 1

Forkortelser og konventioner 1
Knapper, menuer, dialogbokse og vinduer 2
Hjælp og værktøjstip 2
Oplysninger om version 3
Opgradering 3

Anvendelse af Pinnacle Studio 5

Fanen Velkommen 5
Fanen Import 5
Fanen Eksport 6
Fanen Rediger 7
Sådan opretter du din første film med Rediger 8
Redigering af medier og råmateriale 9
Pinnacle Studio-projekter 10

Biblioteket 13

Hvad findes der i biblioteket? 14
Øjeblikkelig tilfredsstillelse: SmartMovie 15
Om biblioteket 15
Mappetræet 17
Projektbakker 18
Projekter 19
Samlinger 19
Favoritter 20
Håndtering af bibliotekets mediefiler 21
Browseren 23
Minivisninger og detaljer 23
Valgfri indikatorer og funktioner 25
Biblioteksforhåndsvisning 28
Vælg, hvad der skal vises i biblioteket 29
Tags 31

Genkendelse af videoscener 34
Korrektion af medier. 35
SmartMovie 36

Redigér. 39

Redigér-fanens opdeling 39
Editor-panelet 41
Forhåndsvisning af redigeringer i afspilleren. 43
Projektets tidslinje. 46
Tidslinjeværktøjslinjen 50
3- og 4-punkts redigering 57
Tidslinjens spormenulinje 61
Redigering af film 63
Titeleditorer, ScoreFitter, stemmeoverlægning 67
Sletning af klip 68
Behandling af klip 68
Rotation af video. 70
Trimning 70
Anvendelse af smutte-, glide-, rulle- eller strækkeværktøjet på tidslinjen 79
Brug af Udklipsholder. 81
Styring af hastighed med flytning af tid 82
Brug af tidsfrysning til at fryse frames. 85
Film i film (indlejrede projekter) 86
Billede-i-billede (PIP) 87
Sporgennemsigtighed 88
Overgange 89
Omformningsovergange 93
Glidende overgange (Ultimate) 94
Klipeffekter 96
Genvejsmenuer for klip 97

Korrektioner 99

Korrektion af biblioteksmedier 100

Korrektion af medier på tidslinjen 100
Billedredigeringsværktøjer 103
Korrektion af billeder 104
Rødøje 108
Korrektion af video 109
Videoværktøjer 109
Videokorrektioner 112
Stabiliser 114
Korrektion af vidvinkelobjektiv 114
Korrektion af lyd 114

Effekter 117

Korrektioner vs. effekter 118
Om effekter 118
Effektkompositioner 119
Realtid vs. renderede effekter 120
Indstillingerne 120
Video- og billedeffekter 122
Green-screen-chroma-key-effekter 125
Selektiv farve 125
Overgang ind og Overgang ud 127
Panorering og zoom 127
360 graders video 130

Masker og bevægelsesspor 135

At forstå masker i Pinnacle Studio 135
Formmasker 135
Formmasker til redigering af specifikke områder 137
Brug af maskepanel til skabelse af 3D-effekt 138
Bevægelsesspor 139

Montager og skabeloner 143

Grundlæggende trin for skabeloner 143
Montageskabeloner 144

Montageklip på tidslinjen 145
Opbygningen af en montageskabelon 146
Montageredigering. 147
Brug af Montage Editoren 147
Split Screen-videoskabeloner 149
Mine skabeloner: Sådan gemmer du en film som en skabelon 152

Titeleditoren 155

Genveje til Titel Editor 156
Lukning af titeleditoren 157
Biblioteket i Titel Editor 158
Forudindstillingsvælgeren 159
Forudindstillede udseender. 159
Forudindstilling af animationer. 160
Oprettelse og redigering af titler 162
Baggrundsindstillinger 163
Indstillinger for udseende 164
Redigeringsvinduet. 168
Tekst og tekstindstillinger 170
Titler og stereoskopisk 3D. 173
Lagslisten 174
Arbejde med lagslisten. 175
Arbejde med laggrupper 178

Lyd og musik 183

Lydfunktioner i Pinnacle Studio 183
Redigering af lyd 184
Kanalmikser 185
Lydkorrektioner 187
Lydeffekter 190
Lyd på tidslinjen 191
Tidslinjens lydfunktioner 192
ScoreFitter-baggrundsmusik. 195

Stemmeoverlægningsværktøjet 196
Brug af lyd-ducking til automatisk justering af lydstyrke. 197

Diskprojekter 199

MyDVD-diskprojekter. 199
Author-fane (kendt fra tidligere version) 200
Menuskabeloner (kendt Author-fane). 201
Diskmenuer (kendt Author-fane) 201
Tilføjelse af diskmenuer (kendt Author-fane). 204
Forhåndsvisning af diskmenuer (kendt Author-fane) 205
Redigering af Menuer på tidslinjen 207
Tidslinjemenumarkører (kendt Author-fane) 207
Authoring-værktøjer (kendt Author-fane) 207
Kapitelguide (kendt Author-fane) 209
Menueditoren (kendt Author-fane) 211
Menuknapper (kendt Author-fane) 212
Disk Simulator (kendt Author-fane). 214

Importøren 217

Brug af importeren 217
Importkilder 219
Området Tilstand. 222
Komprimeringsindstillinger for Optag video 223
Scenegenkendelsesindstillinger for Optag video 224
Filnavn for importerede filer 225
Valg af mediefiler til import 225
Valg af filer til import 225
Tilpasning af browseren. 228
Scan efter Aktiver 229
Import fra DV- eller HDV-kamera (Optag video). 229
Import fra analoge kilder. 232
Import fra dvd- eller Blu-ray-diske. 233
Import fra digitalkameraer 234

Stop bevægelse 234
Snapshot 238
MultiCam Capture 240

Eksportøren 241

Exporting your project 241
Eksportfunktioner og -indstillinger 243
Udkørsel til disk eller hukommelseskort 243
Udkørsel til fil 244
Udkørsel til web 247
Udkørsel til en enhed 248
Udkørsel til MyDVD 249
Eksportér til animeret GIF 250
Eksportér film med gennemsigtighed til alfa-kanal-video 252

Opsætning 253

Legacy Options 254
Lydenhed 255
Hændelseslog 255
Eksport og forhåndsvisning 255
Importindstillinger i kontrolpanelet 257
Tastaturindstillinger i kontrolpanelet 258
Projektindstillinger 259
Startside 259
Placering af lager 260
Nulstilling af Pinnacle Studio 260
Geninstaller køb 260

MultiCam Capture Lite 263

Start af et skærmoptagelsesprojekt 263
Optagelse af skærmen 264

Multikameraredigering 267

Multikameraeditorens arbejdsområde 267

Grundlæggende trin i multikameraredigering . . . 269
Import af video- og lydklip i multikameraeditoren . . . 270
Synkronisering af video- og lydklip i multikameraprojekter . . . 271
Valg af lydkilde til multikameraprojektet . . . 272
Redigering af flere klip for at lave en multikameraproduktion . . . 272
Tilføjelse af billede-i-billede (PIP) i multikameraeditoren . . . 274
Håndtering af multikamerakildefiler . . . 275
Lagring og eksport af multikameraprojektet . . . 276
Brug af Smart Proxy til en hurtigere og mere glat redigeringsoplevelse . . . 276

3D-titeleditor . . . 279

3D Title Editor workspace . . . 279
Oprettelse og redigering af 3D-titler . . . 281
3D-objekter . . . 282

Farvekorrigering og farvetilpasning . . . 283

Brug af farvefunktioner . . . 283
Tonekurve . . . 284
HSL-justering . . . 285
Farvehjul . . . 286
Videoområder . . . 286

Appendiks A: Problemløsning . . . 291

Kontakt support . . . 291
Fora . . . 292
Kompatibilitet med tidligere indhold . . . 292
Kompatibilitet med optagelseshardware . . . 292
Oplysninger om serienumre . . . 293

Appendiks B: Videotip . . . 295

Opbygning af en optagelsesplan . . . 295
Redigering af et videoprojekt . . . 296
Tommelfingerregler for videoredigering . . . 298
Produktion af soundtracket . . . 300

Giv dit projekt en titel 301

Appendiks C: Tastaturgenveje 303

Almindelige genveje 303
Biblioteksgenveje 303
Genveje til afspilning og transport 304
Importergenveje 304
Genveje til fanen Rediger 305
Genveje til editor 306
Genveje til Titel Editor 306

Appendiks D: Installationsmanager 307

Før du begynder installationen 307
Opgrader installation 308
Start af installationsmanager 308
Registrering 308
Støtteinstallationer 308
Velkomstskærmen for installation 308
Almindelige knapper 308
Installation af plug-ins og bonusindhold 309
Systemkrav 309

Før du går i gang

1

Tak for dit køb af Pinnacle Studio™23. Vi håber, du får glæde af programmet. Hvis du ikke tidligere har anvendt Pinnacle Studio, anbefaler vi, at du opbevarer brugervejledningen i nærheden til fremtidig brug, også selvom du ikke læser den fra ende til anden.

> ***Bemærk:*** *Ikke alle funktioner, der er beskrevet i brugervejledningen, medfølger i alle versioner af Pinnacle Studio. Gå til* ***www.pinnaclesys.com****, og se tabellen* ***Compare*** *for at få flere oplysninger.*

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Forkortelser og konventioner
- Knapper, menuer, dialogbokse og vinduer
- Hjælp og værktøjstip
- Oplysninger om version
- Opgradering

Forkortelser og konventioner

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

Almindelige begreber

360: 360 graders video er en interaktiv type video, der gør seeren i stand til at se i alle retninger ved at ændre visningsvinklen under afspilningen. 360-graders video optages med specielle kameraer eller kameraer, som er monteret på multidirektionale holdere.

4K: En videoopløsning, som er ca. 4.000 pixel bred. Kendes også som Ultra High-Definition eller Ultra HD. Begrebet bruges til at referere til alle skærmstandarder, som er på mindst 3840 x 1080 pixel.

AVCHD: Et videodataformat, der anvendes af nogle HD-kameraer til at oprette dvd-diske, der kan læses af Blu-ray-afspillere.

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

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

1394: Begrebet "1394" refererer til brugerflader, porte og kabler i OHCI-kompatibelt IEEE-1394-, FireWire-, DV- eller i.Link-format.

Analog: Begrebet "analog" refererer til videokameraer, videobåndoptagere og bånd i 8mm-, Hi8-, VHS-, SVHS-, VHS-C- eller SVHS-C-format, samt til Composite/RCA- og S-Videokabler- og -stik.

Knapper, menuer, dialogbokse og vinduer

Navnene på knapper, menuer og tilsvarende er skrevet med **fed** for at adskille dem fra den øvrige tekst.

Valg af menukommandoer

Højrepilssymbolet (>) angiver stien for hierarkisk ordnede menuemner. Eksempel:

- Vælg **Fil** > **Brænd diskbillede**.

Genvejsmenuer

En genvejsmenu er en liste af kommandoer, der dukker op, når du klikker med højre museknap på visse områder af programmets brugerflade. Afhængig af hvor du klikker, vises en genvejsmenu, som hører til enten et redigerbart objekt (f.eks. et klip på redigeringstidslinjen), et vindue eller en zone, som f.eks. et kontrolpanel. Når en genvejsmenu først er åben, fungerer den præcis som dem i menulinjen.

Genvejsmenuer er tilgængelige i de fleste dele af brugerfladen i Pinnacle Studio. I brugervejledningen tages det for det meste for givet, at du ved, hvordan du skal åbne og anvende dem.

Museklik

Når du skal bruge museklik, er det standard at venstreklikke, medmindre andet er angivet, eller hvis du skal åbne en genvejsmenu:

Højreklik og vælg *Teksteditor*. (Eller man kunne sige: "Vælg *Teksteditoren* i genvejsmenuen").

Navne på taster

Navnene på taster skrives med stort forbogstav og er understreget. Et plustegn angiver en tastaturkombination. Eksempel:

Tryk på **Ctrl**+**A** for at vælge alle klip på tidslinjen.

Se *Appendiks D: Tastaturgenveje* for at få en udførlig tabel over tilgængelige genveje.

Hjælp og værktøjstip

Du kan få øjeblikkelig hjælp via menuen Hjælp, mens du arbejder i Pinnacle Studio.

Hjælp

Menuen Hjælp giver dig adgang til forskellige oplæringshjælpemidler. Klik på knappen **Hjælp** > **Brugervejledning** for at få adgang til siden **Oplæringscenter** med links til videovejledninger, **PDF-filen Pinnacle Studio 23 Brugervejledning** og andre links til fællesskaber og support.

Knappen Hjælp findes på menulinjen.

Videovejledninger

Du kan få adgang til videovejledninger fra siden Oplæringscenter (**Hjælp** > **Brugervejledning**) eller ved at gå direkte til følgende hjemmesider:

- **YouTube** – http://www.youtube.com/user/pinnaclestudiolife
- **StudioBacklot.tv** - http://www.studiobacklot.tv/studio23

  Førstegangsbrugere af StudioBacklot.tv får 10 dages fuld adgang til StudioBacklot.tv med helt nyt Pinnacle Studio 23-indhold, masser af oplæring og et afgiftsfrit bibliotek. (Oplæring er tilgængeligt på engelsk og fransk.)

Værktøjstip

For at finde ud af, hvad en knap eller en anden Studio-kontrol betyder, kan du anbringe musemarkøren over den. Der vises et "værktøjstip" for at forklare knappens funktion.

Oplysninger om version

Hvis du overvejer at opgradere din software eller leder efter support, er det en god idé at kende versionen. Du kan få oplysninger om den aktuelle version af Pinnacle Studio ved at klikke på knappen **Hjælp** > **Om**.

Opgradering

Der findes forskellige versioner af Pinnacle Studio, og funktioner kan variere afhængigt af den aktuelle version. Gå til www.pinnaclesys.com, og se tabellen Compare for at få flere oplysninger.

Du finder oplysninger om opgradering af din software ved at se fanen **Velkommen** eller klikke på knappen **Hjælp** > **Onlinetilbud og nyheder** > **Softwaretilbud**.

2 Anvendelse af Pinnacle Studio

Du behøver ikke kigge længere end til den centrale gruppe faner i hovedvinduet i Pinnacle Studio for at få en enkel oversigt over den digitale filmfremstillingsproces. De samme trin gælder for alle typer produktioner, lige fra ordinære diasshows, der opløses mellem hver frame, til overdådig 3D med hundredvis af omhyggeligt arrangerede klip og effekter.

Hovedkontrolbjælken i Pinnacle Studio opsummerer filmfremstillingsprocessen.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Fanen Velkommen
- Fanen Import
- Fanen Eksport
- Fanen Rediger
- Sådan opretter du din første film med Rediger
- Redigering af medier og råmateriale
- Pinnacle Studio-projekter

Fanen Velkommen

Fanen Velkommen indeholder indlæringsværktøjer, tilbud og vigtige oplysninger om dit produkt.

Fanen Velkommen har et ikon med et hus ved siden af sig. Du skal betragte den som startsiden for dit program.

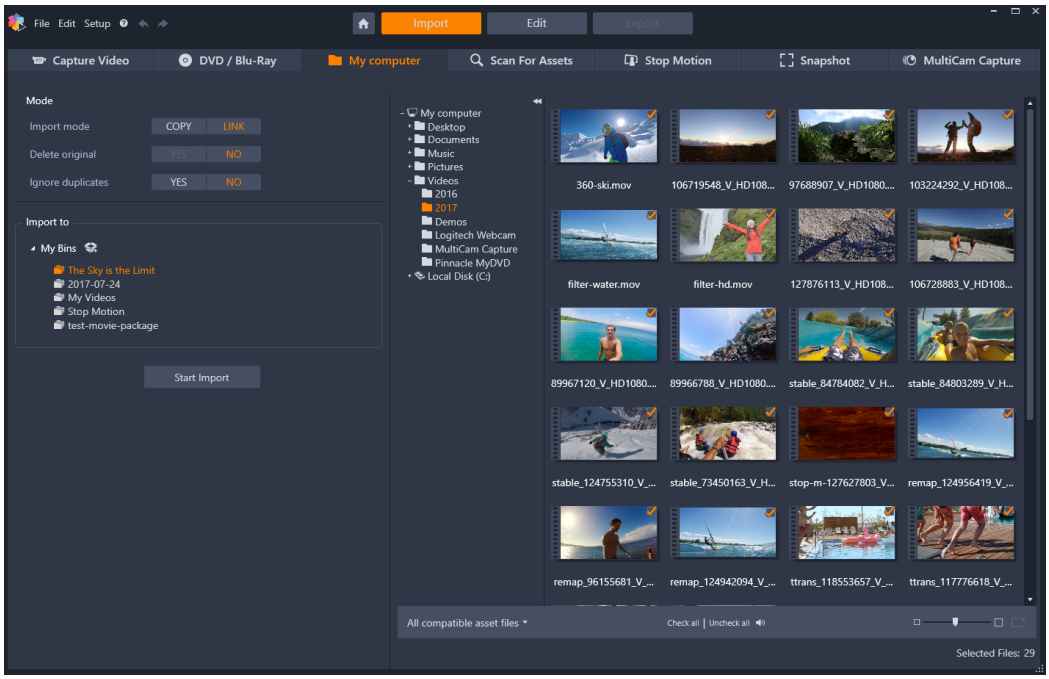
Fanen Import

Import er et forberedende trin. Det indeholder procedurer som "optagelse" af video fra dit videokamera, indlæsning af billeder fra et digitalt kamera og kopiering af mediefiler fra et netværkssted til din lokale harddisk.

Importøren i Pinnacle Studio giver dig værktøjer til disse opgaver, en Snapshot-funktion til at hente rammer fra videofiler og et værktøj til at standse bevægelsen, som du kan bruge til at opbygge videoen med ramme for ramme.. Se “Importøren” på side 217 for detaljer.

Importkommandoer i filmenuen: Ved at vælge **Import** i filmenuen, får du samme effekt, som når du klikker på fanen **Import**: Det åbner **importøren**. Menuen giver dig også andre importrelaterede muligheder. Hver af disse åbner en Windows-fildialogboks, der gør det muligt at importere filer fra en harddisk eller andre lokale lagerenheder.

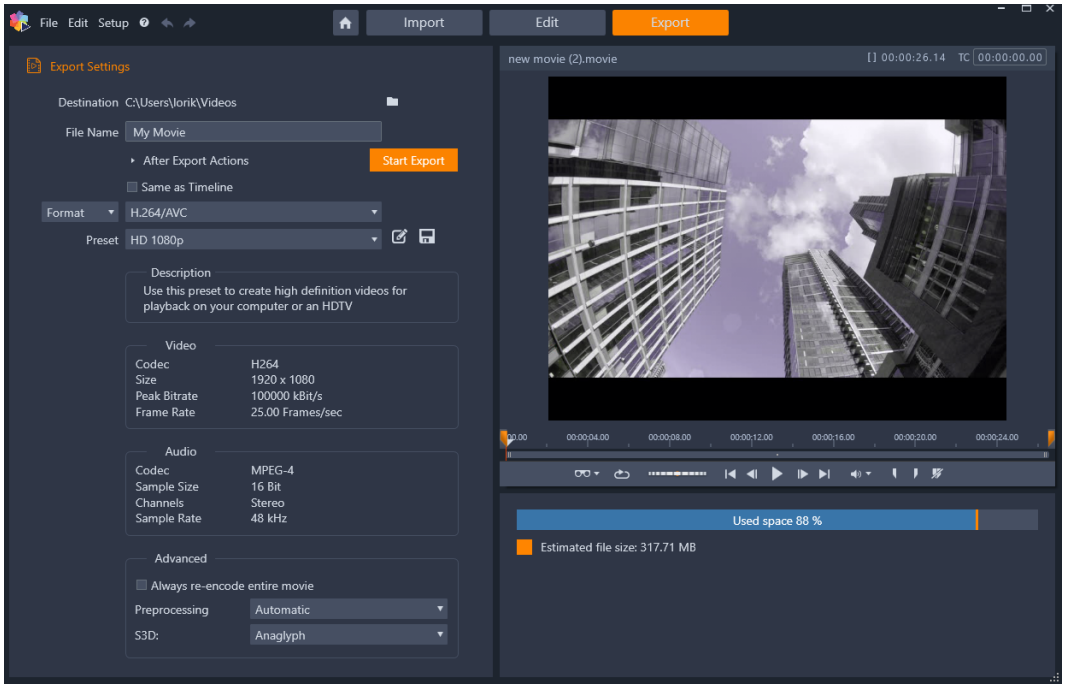
- Med **Importer tidligere Pinnacle Studio-projekter** kan du indlæse filmprojekter, der er oprettet med tidligere versioner af Studio.
- Med **Importer Studio til iPad App-projekter** kan du hente projekter, som er eksporteret fra Studios tilbehørsapp til iPad.



Importøren i Studio

Fanen Eksport

I den anden ende af filmfremstillingsprocessen finder du **Eksport**. Når du når til dette trin, er den sværeste del af opgaven ovre. Den kreative energi, som du har lagt i skabelsen af din film, har betalt sig i form af en produktion, som nu kun mangler én ingrediens – et publikum.



Studios eksportør

Pinnacle Studio **Eksportøren** hjælper dig igennem de sidste forhindringer med redskaber, der kan bringe din film ud til seerne, uanset hvem eller hvor de er. Lav en digital film fil i et format efter eget valg, eller upload direkte til destinationer i Cloud, som f.eks. YouTube og Vimeo, eller til dit personlige Cloud-baserede lagringsområde.

Se “Eksportøren” på side 241 for at få mere at vide.

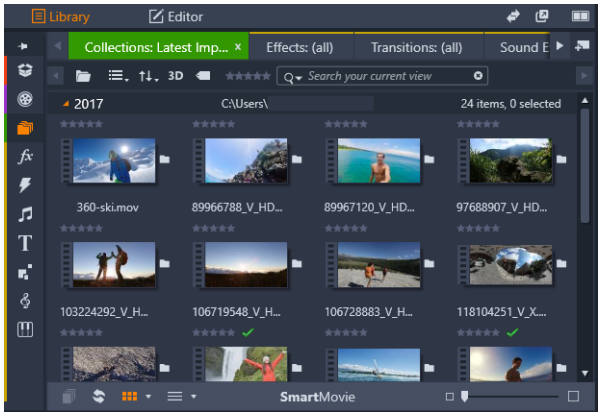
Fanen Rediger

Fanen **Rediger** indeholder Pinnacle Studios primære værktøjer til digital filmproduktion. Den samler de fire primære komponenter: Panelet **Bibliotek**, panelet **Editor**, panelet **Tidslinje** og panelet **Afspiller**. Se “Redigér” på side 39 for at få flere oplysninger.

Biblioteket

Biblioteket er et katalogiserings- og håndteringsværktøj til alle de filbaserede *ressourcer* – og medieindhold (aktiver) – som du kan trække på i forbindelse med authoring. Næsten alt materialet i din film – videooptagelser, musik- og lydfiler og mange specialiserede ressourcer, som f.eks. overgange og effekter – begynder som mediefiler i biblioteket. Meget af bibliotekets medieindhold (aktiver) følger med Pinnacle Studio og kan bruges afgiftsfrit. Dette omfatter professionelt designede titler, dvd-menuer, lydeffekter og meget mere. Du finder flere oplysninger om biblioteket under “Biblioteket” på side 13

Når du klikker på **Bibliotek**, vises panelet **Bibliotek** mediefiler, som kan hentes ind i en film eller et diskprojekt med træk og slip.



Biblioteket består af navigationsfunktioner til udforskning af medieindhold (venstre) og en browser til at undersøgelse og valg af medieindhold (højre).

Editoren

Panelet **Editor** er tilgængeligt fra fanen **Rediger**, og det giver dig mulighed for at få adgang til og redigere egenskaber for det aktuelt valgte medie eller indhold. Panelet **Editor** deler pladsen med panelet **Bibliotek**.

Du finder flere oplysninger om redigering under Redigér.

Afspilleren

Afspilleren er en fremviser, som fungerer for alle medietyper, som programmet håndterer. Afspilleren kan bruges til at vise **Kilde**-medier fra **Biblioteket** eller **indhold fra din tidslinje**. Se "Forhåndsvisning af redigeringer i afspilleren" på side 43 for at få flere oplysninger.

I hvert vindue eller i hver sammenhæng, afspilleren bruges i, har den lidt forskellige funktioner. Du finder en introduktion til afspilleren og dens grundlæggende funktioner i "Biblioteksforhåndsvisning" på side 28. Du finder oplysninger om, hvordan afspilleren anvendes i tilstanden Trim på tidslinjen, i "Behandling af klip" på side 68. Du finder oplysninger om, hvordan afspilleren anvendes med montage, i "Brug af Montage Editoren" på side 147. Du finder oplysninger om, hvordan afspilleren anvendes i redigering af diskmenuer, i "Forhåndsvisning af diskmenuer (kendt Author-fane)" på side 205.

Sådan opretter du din første film med Rediger

Når du har lært at finde rundt i biblioteket og har foretaget eventuelle nødvendige ændringer i standardindstillingerne, er næste trin at begynde fremstillingen af en film. Der er to måder at gøre dette på.

Den almindelige måde

Hvis du vil have detaljeret kontrol over den måde, som dine mediefiler bruges på i produktionen, skal du normalt begynde at opbygge dit film- eller diskprojekt fra bunden med funktionerne i fanen **Rediger**.

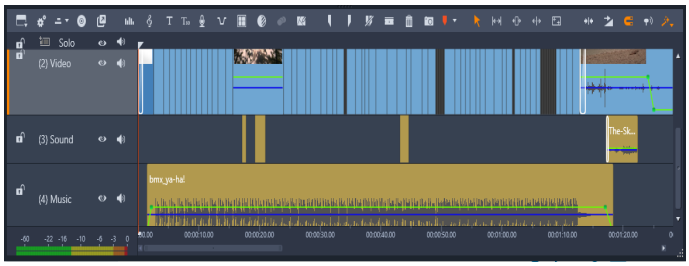
Den letteste måde

Du kan opnå ultrahurtige resultater ved at klikke på **SmartMovie** i bunden af panelet Bibliotek. Vælg nogle visuelle mediefiler, som skal fungere som basis for projektet, vælg musik til lydsporet og foretag en håndfuld andre tilpasninger. Derefter tager programmet over og opretter automatisk et fuldt Pinnacle Studio-projekt, der indeholder de ønskede medier og indstillinger. Se "Øjeblikkelig tilfredsstillelse: SmartMovie" på side 15 for at få flere oplysninger.

Tilbage til den almindelige måde

Når du har importeret og identificeret dine materialer i panelet **Bibliotek**, er det tid til at arbejde på en video eller et diasshow ved at trække dine mediefiler til Tidslinjen, redigere dem, se forhåndsvisninger i panelet Afspiller, mens du arbejder, og eksportere dit færdige produkt.

Hvis du arbejder specifik med at producere diske, kan du bruge tilstanden **Disk-editor** i Tidslinjen og eksportere til MyDVD. Se "Diskprojekter" på side 199 for at få flere oplysninger.



En flersporet tidslinje fylder den nedre del af skærmen De fleste af "klippene" på tidslinjen kommer fra biblioteket, mens nogle få, som f.eks. automatisk baggrundsmusik, laves med særlige værktøjer.

Knappen **forhåndsvisningstype** over afspilleren giver dig mulighed for at skifte mellem visning af den aktuelle mediefil (**Kilde**) fra biblioteket og det aktuelle tidslinjeklip (**Tidslinje**).

Du finder flere oplysninger om redigering i Tidslinjen, en central del af at skabe projekter, under "Redigér" på side 39.

Redigering af medier og råmateriale

Ud over panelet **Editor** findes der et antal andre specialiserede redigeringsvinduer. Generelt kan du åbne en editor, som passer til alle mediefiler eller klip, ved at dobbeltklikke på elementet eller højreklikke og vælge en mulighed i genvejsmenuen.

Når du dobbeltklikker på en mediefil i tidslinjen, åbnes panelet **Editor**. Rettelser gælder for klippet i projektet.

Se "Korrektion af biblioteksmedier" på side 100 for at få oplysninger om anvendelse af korrektioner direkte på mediefiler i biblioteket.

Tilføjelse af overgange, effekter, titler og andet indhold

Du kan forbedre dit videoprojekt ved at tilføje overgange, effekter, titler, et soundtrack eller andet indhold, herunder billeder.

Overgange gør det muligt at lave overgangen mellem et klip til det næste med alt lige fra næsten usynlig opløsning til et lysglimt, der fanger publikum. Se "Overgange" på side 89 for at få flere oplysninger.

Effekter rækker fra det praktiske (**Lysstyrke og kontrast**) til det teatralske (**Fraktal ild**). Effekter kan animeres med parameterændringer ved hjælp af keyframing til en hvilken som helst grad af kompleksitet. De giver mulighed for utallige måder at tilføje kreativitet til dine produktioner. Nogle effekter er designet specielt med henblik på 3D-materiale.

Billeder

Billeder kan forstørres/formindskes, beskæres og korrigeres, og du kan tilføje en panorering og zoom-effekt. Ligesom de netop beskrevne effekter kan panorering og zoom også animeres med keyframes for at skabe en hvilken som helst ønsket kombination af simulerede panorerings- og zoom-kamerabevægelser inden for rammerne af et enkelt billede.

Du finder flere oplysninger om korrektionsværktøjer og medieredigering i "Korrektioner" på side 99 og "Effekter" på side 117.

Pinnacle Studio-projekter

Film og diske, som du opretter i Pinnacle Studio, adskilles fra de projekter, som du opbygger på tidslinjen.

For at kunne administrere projekter skal Studio holde styr på alt, som indsættes på din tidslinje og alle de valg, du træffer under redigeringen, som f.eks. trimning, tilføjelse af effekter og meget mere. Mange af disse oplysninger gemmes i projektfilen, som er i formatet **axp** (Studio-film). For Stop bevægelse gemmes projekter i **axps**-format.

Når der arbejdes med filer, som kan være store, indeholder projektfilen ikke medieemner i filmen af hensyn til din harddiskplads. Mht. disse gemmes kun deres placering.

Axp-projektfilen er standardfilformatet for menukommandoerne **Fil** > **Åbn**, **Fil** > **Gem** og **Fil** > **Gem som**. Det er muligvis det eneste, du behøver.

Men nogle gange er det nemmere at have alle indhentede ressourcer til et projekt samlet i en enkelt enhed, så du slipper for besværet med arkivering og filoverførsel. Dette er formålet

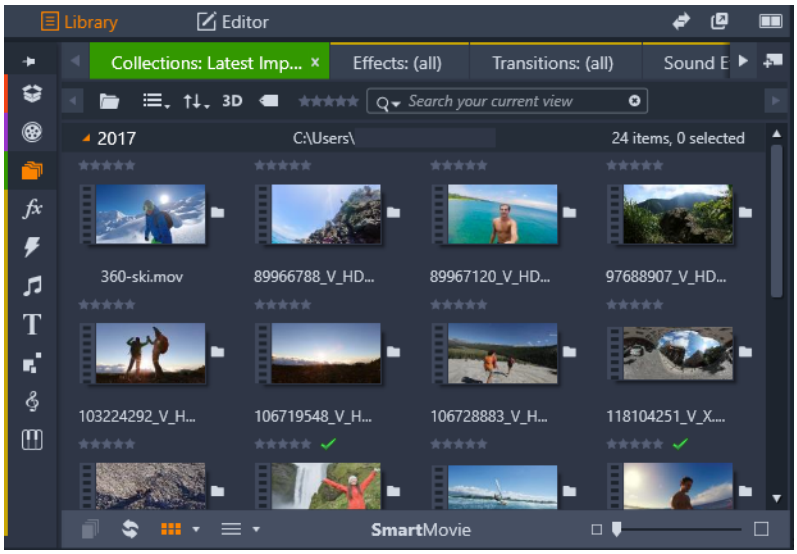
med et alternativt filformat, **axx** (Studio-projektpakke), der indeholder en enkelt fil med alle dit projekts ressourcer, herunder medieemner. Filene i dette format er væsentligt større end standardprojektfiler.

Selvom det ikke er muligt at redigere et projekt direkte i pakkeformatet, giver Pinnacle Studio dig mulighed for at åbne en projektpakke med **Fil** > **Åbn** ved at vælge axx i feltet til filformat. Studio pakker projektet ud, opretter en ny biblioteksmappe til den udpakkede version og åbner det, så det kan redigeres.

Hvis du opretter et multikameraprojekt i multikameraeditoren, gemmes projektet som en **mcam**-fil. Når du føjer en **mcam**-fil til tidslinjen, tilføjes den som udgangspunkt som indlejret projekt. Du kan udvide den ved at højreklikke på filen på tidslinjen og redigere den under den tilsvarende fane på tidslinjen. Alle redigeringer gemmes i hovedprojektet.

3 Biblioteket

Biblioteket i Pinnacle Studio er et katalogiserings- og håndteringsværktøj til alle de filbaserede ressourcer, som du kan trække på i forbindelse med authoring. Det vises som et panel, som kan tilgås fra fanen **Rediger**. Du bruger det til at vælge og anvende videoklip, billeder, lydklip, overgangseffekter, tekster og andet ''råmateriale'' (som det ofte kaldes) i dine film så let, hurtigt og intuitivt som muligt.



Biblioteket består af navigationsfunktioner til udforskning af medieindhold (venstre) og en browser til at undersøgelse og valg af medieindhold (højre).

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Hvad findes der i biblioteket?
- Øjeblikkelig tilfredsstillelse: SmartMovie
- Om biblioteket
- Mappetræet
- Projektbakker
- Projekter
- Samlinger
- Favoritter
- Håndtering af bibliotekets mediefiler
- Browseren
- Minivisninger og detaljer
- Valgfri indikatorer og funktioner

- Biblioteksforhåndsvisning
- Vælg, hvad der skal vises i biblioteket
- Tags
- Genkendelse af videoscener
- Korrektion af medier
- SmartMovie

Hvad findes der i biblioteket?

Biblioteket indeholder følgende medie- og indholdskategorier:

- **Projektbakker** – Virtuelle mapper til dine mediefiler. De oprettes automatisk under import, og du kan oprette dem manuelt for at organisere dine aktiver efter behov (for eksempel efter projekt). Se “Projektbakker” på side 18 for at få flere oplysninger.
- **Projekter** – En virtuel mappe, der automatisk viser dine film- og diskprojekter i Pinnacle. Se “Projekter” på side 19 for at få flere oplysninger.
- **Samlinger** – Helt fleksible virtuelle mapper, som du kan oprette til ethvert formål. Ulig projektbakker oprettes disse samlinger ikke automatisk, så du har altid fuld kontrol over samlinger. Se “Samlinger” på side 19 for at få flere oplysninger.
- **Effekter** – "Effekter" er et samlet begreb, som beskriver en bred vifte af softwareværktøjer til manipulering af dine medier. Effekter rækker fra det praktiske (**Lysstyrke og kontrast**) til det teatralske (**Fraktal ild**). De giver mulighed for utallige måder at tilføje kreativitet til dine produktioner. Se “Effekter” på side 117 for at få flere oplysninger.
- **Overgange** – En overgang er en specialeffekt, som letter – eller understreger – overgangen fra et klip til det næste. Fades, wipes og udtoninger er almindelige former for overgange. Se “Overgange” på side 89 for at få flere oplysninger.
- **Lydeffekter** – Alt fra smækkende døre og biluheld til gøende hunde. I Lydeffekter finder du en bred vifte at lyde til dine kreative projekter. Se “Lyd og musik” på side 183 for at få flere oplysninger.
- **Titler** – Her kan du tilføje tekst og meget mere til dine projekter. Du kan skabe alt fra kreative åbningstekster i 2D eller 3D til rulletekster efter din film. Titler kan underholde og informere dit publikum. Se “Titeleditoren” på side 155 for at få flere oplysninger.
- **Montager og skabeloner** – Der er mange professionelt designede sekvenser tilgængelige, og disse kan give dine produktioner en øjeblikkelig gennemslagskraft. Se “Montager og skabeloner” på side 143 for at få flere oplysninger.
- **SoundStage** – En samling af Scorefitter-musik, som du kan bruge til lydspor. Se “Lyd og musik” på side 183 for at få flere oplysninger.
- **Triple Scoop Musik** – En samling af professionel musik til lydspor, som du kan købe til dine projekter.

- **Diskmenuer** – Disse skabeloner til diskmenuer kan kun bruges, hvis du aktiverer den ældre version af fanen **Opret en DVD** til diskprojekter. Se “Diskprojekter” på side 199 for at få flere oplysninger.

Råmaterialet vises enten som ikoner eller tekstbilleder i sektioner, der kan sammenklappes eller udvides. Mapperne svarer enten til faktiske mapper i din computers filsystem eller til virtuelle grupperinger baseret på bedømmelser, filtyper, oprettelsesdato eller optagelse i en brugerdefineret samling.

Du kan også bruge overvågningsmapper til automatisk at overvåge og importere mediefiler, som tilføjes til de mapper, som du vælger at "overvåge". Du finder oplysninger om aktivering af overvågningsmapper i “Overvågningsmapper” på side 254. Når du bruger overvågningsmapper, tilføjes et niveau for **biblioteksmedier** til mappetræet i biblioteket. Du finder også et niveau for **biblioteksmedier**, hvis Pinnacle Studio registrerer et bibliotek fra en tidligere version af Pinnacle Studio (du skal aktivere overvågningsmapper, hvis du fortsat ønsker at udfylde dette niveau).

Sådan åbner du biblioteket

1 Gå ind på fanen **Rediger**, og gør en af følgende ting:
   - Klik på **Bibliotek** (under menulinjen), og brug navigeringslinjen til at vælge en medie- eller indholdskategori, som du vil gennemse.
   - I navigeringslinjen skal du klikke på en kategori, som du vil bruge. Dette skifter automatisk fokus til panelet Bibliotek.

Øjeblikkelig tilfredsstillelse: SmartMovie

Udover de nævnte kernefunktioner indeholder biblioteket et par tilpasningsværktøjer til automatisk oprettelse af et fuldstændigt projekt ud fra medieressourcer, som du vælger. Vælg blot nogle billeder eller videosekvenser, foretag et par indstillinger, og start. Du kan udkøre det projekt, som genereres i Studio, uden yderligere ændringer eller forbedre det med manuel redigering efter behag. Se “SmartMovie” på side 36 for at få flere oplysninger.

Om biblioteket

Det er vigtigt at forstå, hvordan materialer og oplysninger om disse gemmes i biblioteket.

Opbevaring af mediefiler i biblioteket

Alle mediefiler i biblioteket – klip, lyde, overgange osv. – svarer til en fil på en placering i din computers lager. Biblioteket "ejer" ikke disse filer og ændrer dem ikke, medmindre du specifikt beder om det. I stedet holder det styr på navne, placering og egenskaber i en intern

database. De lagrede oplysninger omfatter også stikord og bedømmelser, som du kan have føjet til visse elementer.

Databasen

De filer, som udgør bibliotekets database, lagres i en mappe med individuelle brugere i stedet for delte brugerrettigheder i Microsoft Windows. Hvis flere brugere med individuelt login benytter sig af Pinnacle Studio på computeren, vil der blive oprettet et separat bibliotek til hver.

Manglende medier

Handlinger, som f.eks. at tilføje, fjerne eller omdøbe mediefiler i biblioteket, er databasehandlinger, der ikke har nogen effekt på selve mediefilen. Når du fjerner en fil fra biblioteket, kan du i bekræftelsesvinduet vælge at gå et skridt videre og også slette selve filen, men som standardindstilling er denne valgmulighed slået fra – og du skal udtrykkeligt vælge denne handling.

På samme måde foregår det, når du sletter eller flytter en fil i Windows Stifinder eller et andet program uden for Pinnacle Studio. Databasens registrering af filen vil stadig findes. Da biblioteket imidlertid ikke kan få adgang til filen, vil et fejlikon blive tilføjet til filoversigten. Hvis filen stadig findes, men bare er blevet flyttet til en anden mappe eller enhed, er det let at linke den til biblioteket igen. Dobbeltklik på filen for at åbne et standardvindue for **Åbn fil**, hvor du kan angive filens nye placering.

I øvrigt kan du tjekke, om der er medier, der mangler i biblioteket, ved at kigge i det særlige underafsnit **Alle medier** >**Manglende medier** i mappetræet.

Biblioteksmedier

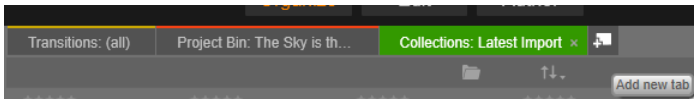
Kategorien **Biblioteksmedier** vises kun, hvis du aktiverer Overvågningsmapper, eller hvis din aktuelle version af Pinnacle Studio registrerer et tidligere bibliotek (se "Overvågningsmapper" på side 254). I de fleste tilfælde kan projektbakker bruges i stedet for niveauet Biblioteksmedier.

Niveauet Biblioteksmedier indeholder dit systems standardmediefiler i underafsnittene **Billeder**, **Video** og **Lyd**. Mange standardfiltyper understøttes. Formålet med det fjerde underafsnit, **Manglende medier**, beskrives nedenfor.

Placeringsfaner

For at redigere et videoprojekt skal du koordinere forskellige medier og andet råmateriale, du har til rådighed. Efterhånden som du arbejder dig frem, vil du sikkert opdage, at du igen og igen leder i forskellige dele af biblioteket, som er relevante for dit projekt. Du vil uden tvivl også ændre dine oversigts- og filtreringsindstillinger fra gang til gang alt efter hvilket materiale, du arbejder med.

Ligesom i en internetbrowser, der bruger en række faner, så man let kan skifte mellem forskellige åbne websider, giver biblioteket dig også mulighed for at oprette og konfigurere faner, mens du arbejder. Fanerne giver dig direkte adgang til de forskellige placeringer, du arbejder i lige nu.

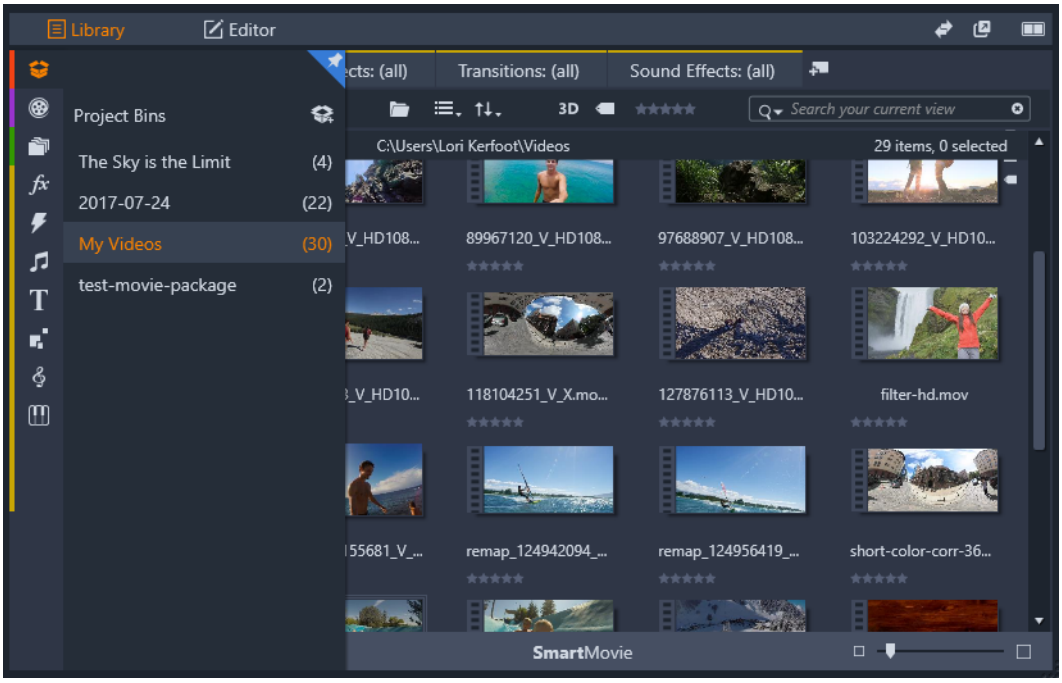


Her giver tre faner adgang til medier, som skal bruges i forskellige dele af et diskprojekt. Her er musemarkøren klar til at oprette en ny fane. For at lukke en fane skal du trykke på ikonet x til højre i faneindstillingerne.

Du angiver placeringen af den aktuelle fane ved at klikke på et navn i mappetræet. Ændringer, som du laver i visnings- og filtreringsindstillinger, mens fanen er aktiv, bliver bevaret fra den ene gang til den anden.

Mappetræet

Hele bibliotekets register over råmateriale er ordnet i et mappetræ, hvis struktur og generelle anvendelse kendes fra filsystemer, som f.eks. Windows Stifinder. Når du vælger en placering i mappetræet, vises mappens navn i billedteksten på den aktive placeringsfane, og dens indhold vises i browseren ved siden af.



I panelet Bibliotek kan du holde markøren over navigationslinjen (til venstre), hvilket åbner listen over kategorier i et mappetræ.

Projektbakker

Projektbakker er virtuelle mapper til dine mediefiler. De oprettes automatisk under import, og du kan oprette dem manuelt for at organisere dine aktiver efter behov (for eksempel efter projekt).

Som standard er mapperne navngivet efter importdato, men du kan højreklikke på en mappe for at omdøbe den, og du kan klikke på knappen **Opret ny projektbakke** for at tilføje en ny bakke.

Sådan oprettes en projektbakke

1 På niveauet **Projektbakker** i bibliotekets mappetræ klik på knappen **Opret en ny projektbakke**
2 Skriv et navn til bakken, og klik på **OK**.
   Bakken tilføjes til slutningen af listen over projektbakker.

Sådan omdøbes en projektbakke

1 Højreklik på en projektbakke i niveauet **Projektbakker** i bibliotekets mappetræ, og vælg **Nyt navn**.
   Det aktuelle navn fremhæves

2 Skriv et nyt navn til bakken.

Sådan fjernes en bakke

- Højreklik på en projektbakke i niveauet **Projektbakker** i bibliotekets mappetræ, og vælg **Fjern projektbakke**.

Projekter

Kategorien **Projekter** indeholder dine egne film og diskprojekter til Pinnacle Studio. Du kan åbne et projekt direkte fra biblioteket og begynde at redigere det, eller du kan overføre det til et andet projekts tidslinje for at bruge det som et almindeligt klip.

Samlinger

I stil med projektbakker er samlinger virtuelle mapper. Samlinger oprettes dog ikke automatisk (der er to undtagelser). Dette betyder, at du har den fulde fleksibilitet til at oprette og slette dem, som du ønsker. For biblioteket er en samling blot en tilfældig gruppering af mediefiler – en mængde bibliotekselementer uden ordnende princip. Der kan sikkert være en god grund til at samle særlige filer i en bestemt samling, men biblioteket behøver ikke nødvendigvis at kende til den.

En særlig samling med navnet Seneste importering opdateres automatisk efter hver importhandling for at vise de tilføjede medier. Umiddelbart efter import kan du gå ind i denne samling og begynde at arbejde med det nye materiale.

En anden automatisk oprettet samling er **Seneste Smart-oprettelse**, som lagrer de medier, du har valgt i din sidste **SmartMovie**-produktion.

Hierarkisk ordnede samlinger understøttes også. De øverste samlinger i hierarkiet bruges som underafsnit af niveauet Samlinger.

Sådan oprettes en ny samling

1 Klik på ikonet i statuslinjen for niveauet **Samlinger**, og skriv et navn i tekstfeltet.
2 Afslut processen ved at trykke på **Enter**.

   Tip: Alternativt kan du vælge **Tilføj til samling** > **Opret ny samling** fra genvejsmenuen til en vilkårlig mediefil.

Sådan håndteres samlinger

1 Højreklik på en samling, og vælg en kommando til for at omdøbe eller slette samlingen eller oprette en undersamling, som placeres under den aktuelle samling.

Sådan arrangeres en samling

- Træk og slip en samling i **mappetræet** med musen. Når du trækker en samling hen til en anden samling og slipper den, bliver den til en undersamling.

Visning af samlede mediefiler

Når du klikker på en samlings navn, vises den i browseren. Når du bevæger musemarkøren hen over en mediefil på listen, vil de samlinger, den er en del af, "lyse op" i mappetræet.

Handlinger på samlede mediefiler

Disse handlinger kan udføres fra genvejsmenuen til enhver fil i en samling. For at udføre dem på en gruppe af elementer skal du først vælge dem ved hjælp af musen (brug Ctrl-klik og Skift-klik for at vælge flere efter behov) eller ved at trække en ramme rundt om filerne. Højrekik inden for det udvalgte område for at åbne genvejsmenuen.

Sådan tilføjes til en samling

- Vælg en samling i undermenuen **Tilføj til samling** for at tilføje det udvalgte element/elementerne.

  Tip: Alternativt kan du trække samlingen hen til den samling, hvor du ønsker at tilføje den.

Sådan fjernes elementer fra en samling

- Klik på kommandoen **Fjern** for at fjerne elementet (eller elementerne) fra samlingen. Som sædvanlig i biblioteket bliver de originale mediefiler ikke påvirket, så når du fjerner en video eller en anden fil fra en samling i biblioteket, slettes den ikke fra andre biblioteksplaceringer.

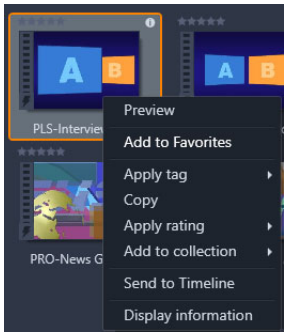
Favoritter

Med Favoritter kan du hurtigt markere og finde foretrukket indhold, som f.eks. dine foretrukne effekter, overgange og titler.

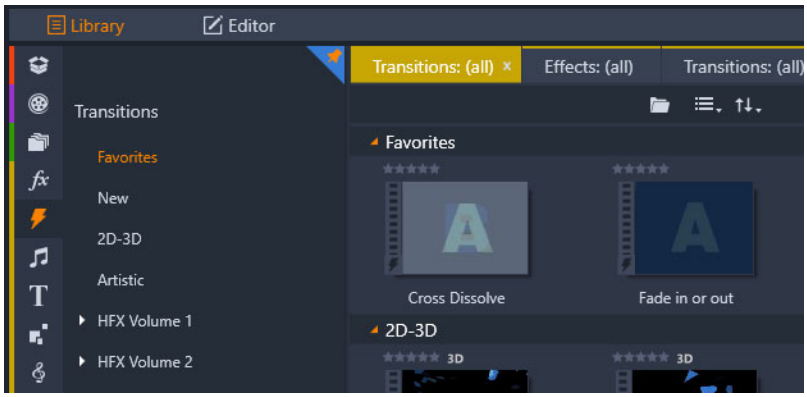
Sådan markeres indhold som foretrukket

1. Gå ind på navigationslinjen i biblioteket, og klik på en kategori.
2. Højreklik på en minivisning i bibliotekets browserområde, og vælg **Føj til favoritter**.

   Kommandoen vises kun, hvis kategorien understøtter favoritter.



Indhold, der er markeret som Favoritter, vises øverst i biblioteket i mappen **Favoritter** (når indholdet er arrangeret efter mappe). Hver indholdstype har sin egen **Favoritter**-mappe, som kan åbnes fra den tilsvarende kategori i panelet Navigator.



Favoritter i biblioteket

Håndtering af bibliotekets mediefiler

Medier og andet råmateriale kan tilføjes til biblioteket på flere forskellige måder. F.eks. føjes indhold, som leveres med Pinnacle Studio, såsom skabeloner, titler, overgange og effekter, til biblioteket, når du installere programmet.

Hvis du aktiverer Overvågningsmapper, opdager biblioteket automatisk mediefiler på din computer ved med jævne mellemrum at søge i standardmedieplaceringerne i Windows. Du kan tilføje dine egne overvågningsmapper (se nedenfor), og disse vil også automatisk blive opdateret.

Endelig kan du importere medier manuelt ved hjælp af en af flere metoder.

Overvågningsmapper

Du kan aktivere overvågningsmapper, så de overvåger mapper på computeren. Hvis du tilføjer mediefiler, som f.eks. videoklip, til en overvågningsmappe eller en af dens undermapper, bliver de automatisk en del af mediebiblioteket i mappetræet. Biblioteket opdateres, hver gang programmet tændes, og mens programmet kører.

Overvågningsmapper konfigureres på siden Overvågningsmapper i vinduet Indstillinger. For hver mappe, du tilføjer, kan du angive, om der skal "kigges efter" en bestemt slags understøttet medietype eller efter alle. Se “Opsætning” på side 253 for at få flere oplysninger.

Import

Hvis du ønsker at importere en stor mængde medier eller forskellige slags medier eller importere fra et analogt medie, som f.eks. VHS-bånd, skal du trykke på knappen **Import** næsten øverst i programmets vindue for at åbne importøren. Se “Importøren” på side 217 for at få alle oplysninger.

Hurtig import: Knappen Hurtig import øverst til venstre i biblioteket åbner en Windows-fildialogboks til hurtig import af filer fra harddisken eller anden lokal lagerenhed. Nye mapper i de tilsvarende mediekategorier (billeder, video, lyd og projekter) oprettes til de angivne filer. Derudover lægges de importerede elementer ind i samlingen Seneste import.

Direkte import via træk og slip: For at vælge og importere filer i ét trin kan du trække dem fra Windows Stifinder eller skrivebordet og slippe dem i browseren. De nye elementer vises med det samme i samlingen "Seneste importering", som oprettes til denne funktion efter behov.

Eksport direkte fra biblioteket

Alle billed-, video- og lydfiler eller projekter i panelet **Bibliotek** kan eksporteres direkte fra hovedbiblioteket, "som de er", til enten en cloud-tjeneste eller en disk ved hjælp af genvejsmenuen. Du kan vælge andre eksportindstillinger ved at vælge **Eksport** i genvejsmenuen. Se “Eksportøren” på side 241 for at få alle oplysninger.

For at gemme en mediefil i biblioteket på en disk skal du vælge **Brænd diskbillede** i genvejsmenuen. Du kan nøjes med at brænde filen eller et diskbillede, hvis du har oprettet et. Hvis du vælger flere mediefiler og bagefter vælger **Brænd diskbillede**, vises alle mediefiler i dialogboksen Brænd filer til disk. Du kan tilføje flere mediefiler ved at klikke på filikonet og søge efter dem. Du kan også slette filer fra listen før brændingen.

Fjernelse af elementer fra biblioteket

For at fjerne et element eller en samling af flere elementer fra biblioteket skal du vælge **Slet valgte** i genvejsmenuen eller trykke på tasten **Delete**. En dialogboks lader dig godkende listen over mediefiler, der skal fjernes fra bibliotekets database. Som standard slettes filerne ikke, men hvis du ønsker det, kan du slette dem helt ved at vælge indstillingen Fjern fra bibliotek og slet. Vær forsigtig, for denne kommando virker for alle typer af mediefiler i biblioteket, også dine Pinnacle Studio-projekter, hvis nogle af disse er valgt.

Når alle filerne i en mappe er fjernet, skjuler biblioteket også mappen.

Browseren

I dette område viser biblioteket sine mediefiler – de videoer, billeder, lydfiler, projekter, samlinger og det indhold, som du kan bruge i dine film- og diskprojekter. Elementerne vises enten som en liste af tekstbilleder eller som et mønster af ikoner. Visuelle mediefiltyper har minivisninger. Andre typer har grafiske symboler.

Biblioteket ville ikke være til megen hjælp, hvis browseren viste alle mediefiler på én gang. Den har derfor adskillige funktioner, som hjælper dig med at udelukke elementer, der ikke er relevante for dit formål. Se "Vælg, hvad der skal vises" nedenfor for detaljer.

Kontrol af browservisningen

En gruppe funktioner i bibliotekets sidefodslinje indeholder generelle funktioner til at administrere måden, hvorpå mediefilerne vises i browseren.

Knappen **Se scener** aktiverer en tilstand, hvor browseren viser et separat ikon eller en tekstfortegnelse for hver scene i videofilen. (En scene er i bredeste forstand blot en hvilken som helst del af en videofil, som forklaret i Genkend videoscener).

Du finder flere oplysninger om videoscener i biblioteket under “Genkendelse af videoscener” på side 34.

Knappen **minivisning** viser mediefilerne som miniaturebilleder i stedet for tekstlinjer. En pop up-tjekliste, der er tilknyttet knappen, gør det muligt at vælge, hvilke instruktioner og funktioner der skal vises ved siden af minivisningerne i browseren.

Knappen **Detaljeret visning** viser den alternative visningstilstand, hvor hver enkelt mediefil vises som en tekstoversigt. Pop up-tjeklisten med denne knap vælger, hvilke tekstfelter der vises.

Zoom-skyderen gør det muligt at forstørre minivisningerne, så du bedre kan se dem, eller rykke bagud for at kunne se mere. Skyderen findes altid yderst til højre i statuslinjen.

Minivisninger og detaljer

Hver mediefil vises i biblioteksbrowseren i ét af to formater, afhængigt af den valgte visning.

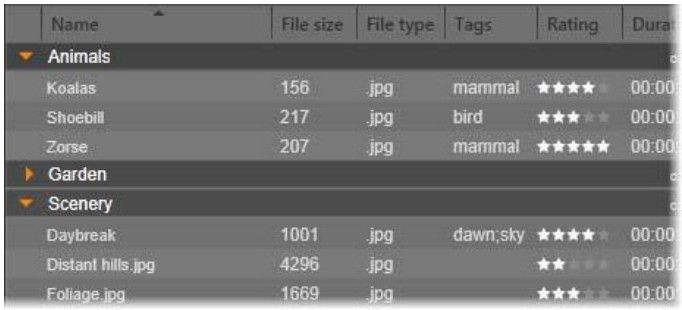
Idet ikonerne for minivisning og detaljevisning af tekstbilleder repræsenterer de samme mediefiler, har de derfor visse egenskaber til fælles. For eksempel er genvejsmenuen for mediefilerne den samme, uanset hvilken visning der vælges.

På samme måde åbner standardmedieindhold (video, billeder og lyd) en relevant medieeditor, når du dobbeltklikker på dem. Du kan også åbne korrektionsværktøjerne, når du åbner en medieeditor i tidslinjen, men når du bruger dem på en af bibliotekets mediefiler, bringes de med videre til alle fremtidige projekter, de indgår i. Se “Korrektion af medier på tidslinjen” på side 100 for at få flere oplysninger.

Detaljer

I **Detaljeret visning** præsenteres hver mediefil som en linje på en liste af tekstbilleder. I **Minivisning** vises den som et miniaturebillede (for visuelle medietyper) eller et grafisk ikon.

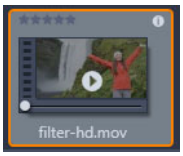
For at ændre browserens visning til detaljevisning skal du klikke på ikonet **Detaljeret visning** nederst i biblioteket. Når du klikker på pilen ved siden af knappen, åbnes en menu, hvor du kan vælge de kolonner, der skal vises i tekstbilledet (kolonnen Billedtekst er altid synlig). Marker feltet ved siden af én af dem, du vil have vist: Filstørrelse, Filtype, Dato, Tags, Bedømmelse og Varighed.



I Detaljeret visning vises hver mediefil som en linje af tekstbilleder. En pop up-liste ved siden af knappen Detaljeret visning giver dig mulighed for at vælge, hvilke kolonner, der skal vises.

Minivisninger

Med knappen til venstre for knappen Detaljeret visning kan du vælge **Minivisning**, hvor mediefilerne repræsenteres i browseren som ikoner i stedet for tekst. Når du klikker på pilen ved siden af knappen, åbnes en pop up-tjekliste, hvor du kan vælge ekstra data, der skal vises sammen med hvert ikon. Du kan vælge mellem **Bedømmelse**, **Stereoskopisk**, **Information**, **Korrektion**, **Samling**, **Tag**, **Anvendte medier**, **Billedtekst** og **Genvej**.



Nederst i midten på de fleste mediefilikoner vises en forhåndsvisningsknap, et almindeligt trekantet afspilningsikon, der vises, når musen holdes hen over mediefilen. Forhåndsvisningen kommer frem i fanen **Kilde** i panelet **Afspiller**.

I begge udgaver af biblioteket kan du få vist en miniforhåndsvisning af mediefilikonet, hvis du holder Alt nede og klikker på Forhåndsvisning. Ved video- og lydmedier kan du, ved at holde musen hen over miniaturen, få vist en forhåndsvisning med tidslinjemarkøren, der vises under minivisningen.

Hvis mediefilen er et billede, erstattes standardsymbolet Afspil af en pop up-forhåndsvisningsknap. Klik på den for at få vist billedet i panelet **Afspiller**.

Når browseren er i minivisning, kan ikonernes størrelse styres med en skyder. Du finder skyderen nederst til højre i biblioteket. Ikonernes størrelse kan også ændres med rullehjulet, hvis du holder Ctrl nede, og musemarkøren holdes hen over browservinduet.

Indikator for låst indhold: Nogle diskmenuer, tekster, montager og andre kreative elementer i biblioteket er låst for at angive, at du ikke har licens til at distribuere dem frit. Denne status angives med en låst indikator.

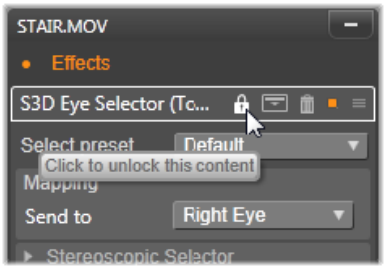
Selvom indholdet er låst, kan det stadig håndteres som normalt. Et projekt med låst indhold kan gemmes, overføres til en disk og eksporteres.

Men et gennemsigtigt "vandmærke"-logo vises på det låste indhold.

Vandmærket i låst indhold.

Gør ét af følgende for at købe indholdet og låse det op:

- Klik på låsesymbolet på ikonet i biblioteket.
- Under eksport af et projekt med låst indhold vises en dialogboks, der beder dig om at klikke på låsesymbolet.
- Når du redigerer effekter i en af medieeditorerne, skal du klikke på låsesymbolet i vinduet Indstillinger. Se “Indstillingerne” på side 130 for at få flere oplysninger.



Valgfri indikatorer og funktioner

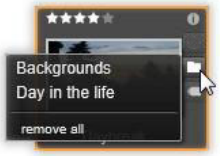
De valgfri indikatorer og knapper på mediefilikonet i biblioteksbrowseren giver dig adgang til og i visse tilfælde tilladelse til at redigere oplysninger om mediefilen, uden at du behøver at gå dybere. Brug pop up-tjeklisten på knappen Minivisning for at vælge, hvilke indikatorer og knapper der vises.

Billedtekst: Billedtekster under ikonet er bibliotekets navn til mediefilen, som du kan indstille ved at gå ind i Redigér billedtekst i mediefilens genvejsmenu. Det er ikke nødvendigvis mediefilens rigtige navn (dette vises i værktøjstippet).

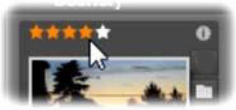
Genvej: Tilstedeværelsen af denne indikator i øverste venstre hjørne af miniaturen viser, at denne mediefil er en genvej, og ikke en uafhængig mediefil. Genveje, der består af en henvisning til et eksisterende medieelement og en pakke med korrektionsindstillinger, kan oprettes i menuen Fil i medieeditoren i enhver biblioteksmediefil. Bagefter opfører de sig som almindelige mediefiler og kan bruges til dine produktioner.

Tag-indikator: Det nederste af de tre symboler til højre for minivisningen vises, hvis mediefilen har tilknyttet tags. Hold musen stille over indikatoren for at åbne en, som viser mediefilens tags. Når du bevæger musemarkøren hen over navnet på et tag, vises en Fjern-knap. Klik på den for at fjerne dette tag. Klik på Fjern alle nederst i menuen for at fjerne alle tags fra mediefilen. Oprettelse og anvendelse af tags gennemgås i "Tags" på side 31.

Samlingsindikator: Lige oven over Tag-indikatoren er der endnu et ikon, hvis denne mediefil indgår i en eller flere samlinger. Hold musen stille over ikonet for at se hvilke. Ligesom i Tag-indikatormenuen vises en Fjern-knap, hvis du holder musen hen over navnet på en samling. Klik på den for at fjerne mediefilen fra samlingen. Kommandoen Fjern alle fjerner mediefilen fra alle de samlinger, den indgår i.



Bedømmelser: Rækken af stjerner øverst til venstre i ikonet giver dig mulighed for at bedømme mediefilen. Hvis der ikke er nogen stjerne med lys i, betyder det, at mediefilen ikke er bedømt. For at bedømme en eller flere mediefiler skal du enten klikke på den relevante stjerne på indikatoren (klik to gange på den første stjerne for at markere mediefilen som ikke-bedømt igen) eller vælge antallet af stjerner i genvejsmenuen Giv bedømmelse.



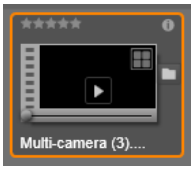
Bedømmelsesfunktionen vises øverst i venstre side af mediefilens minivisning. Knappen Info vises øverst til højre. Korrektionsindikatoren findes også øverst til højre, lige over samlingsindikatoren.

3D-indikator: Mediefiler, hvor indholdet er beregnet til stereoskopisk 3D-visning, har en 3D-indikator. Indikatoren vises, når video- og billedmediefilen automatisk registreres som stereoskopisk, når den importeres fra biblioteket, og når en mediefil manuelt er konfigureret som stereoskopisk i korrektioner.

Indikator for anvendte medier: Der vises et afkrydsningsmærke til højre for bedømmelsesindikatoren, hvis den pågældende mediefil, som repræsenteres af minivisningen, på nuværende tidspunkt findes på en åben tidslinje i projektet. Afkrydsningsmærket er grønt, hvis den pågældende mediefil bruges i det aktuelt viste projekt. Ellers er det gråt. Den anvendte medieeditor fungerer kun til billed-, video- og lydmateriale.

Informationsindikator: Hvis du klikker på informationsindikatoren, åbnes informationsvinduet, hvor du kan ændre vurdering, titel og tags samt en del andre egenskaber for en mediefil. Informationsindikatoren kan slås til og fra ligesom de fleste andre indikatorer ved hjælp af genvejsfunktionen Minivisning.

Multikameraindikator: Projekter, der er oprettet i multikameraeditoren, har et ikon med fire ruder øverst til højre i minivisningen.



Biblioteksforhåndsvisning

De fleste typer mediefiler i biblioteket understøtter forhåndsvisning i biblioteksbrowseren. Dette er muligt, hvis der vises en forhåndsvisningsknap på mediefilikonet, og der er en **Forhåndsvisning**-kommando i genvejsmenuen. Husk også, at du kan se en forhåndsvisning af de fleste mediefiltyper direkte på ikonet ved at holde Alt-tasten nede og klikke på afspilningsknappen.

Når du klikker på knappen Forhåndsvisning i midten af mediefilikonet, åbnes filen, så du kan se den i panelet **Afspiller**. I visse tilfælde vises der er pop up-afspillervindue, f.eks. når du vælger Rediger scener.

Skift af 3D-visningstilstand

Når der vises stereoskopisk 3D-indhold, vises funktionen til skift af 3D-visningstilstand. Når afspilleren åbnes, bruges standardtilstanden fra forhåndsvisningsindstillinger i Kontrolpanel til billeder, videoer og projekter. Ikonet for den aktuelle tilstand vises ved siden af en rullepil, der bruges til at skifte tilstande. Du kan vælge følgende tilstande:

Venstre øje, højre øje: Forhåndsvisningen for stereoskopisk indhold kan indstilles til kun at vise indholdet til venstre eller højre øje. Det kan gøre det nemmere, når en stereoskopisk visning er unødvendig. Redigering i disse visninger udføres som i en 2D-film.

Side om side: Denne tilstand viser frames for begge øjne horisontalt og ved siden af hinanden med venstre øje til venstre og højre øje til højre. Der behøves ikke stereoskopisk udstyr til redigering.

Differentiale: Differential tilstand er velegnet til nemmere at finde et billedes "dybde", og især til at finde områder med "nul dybde". Differential tilstand viser 50 % gråt for områder, hvor identisk information vises til begge øjne. Der vil være forskel på farver, hvis områderne ikke er identiske. Hvis der tilføjes 2D-materiale til en stereoskopisk 3D-tidslinje i differential tilstand, eftersom det samme indhold vises til begge øjne, vil billedet være ensartet gråt.

Skakbræt: Skakbrættilstand deler billedet op i et skatbrætmønster i 16 x 9-format. De hvide felter på skakbrættet indeholder det ene øjes perspektiv, mens de sorte indeholder det modsatte øjes. Skatbrættilstand gør det muligt hurtigt at tjekke, hvordan de venstre og højre frames adskiller sig fra hinanden i hele billedet.

3D-tv (side om side): Brug denne tilstand til at forhåndsvise stereoskopisk indhold på et 3D-tv eller med en 3D-projektor ved at tilslutte den som en sekundær monitor. Dette fjerner behovet for særlige grafikkort eller supplerende hardware. Konfigurer det sekundære display til dets oprindelige opløsning, så det fungerer som dit skrivebord i stedet for at afspejle det. Sørg for at vælge input-formatet som side om side.

I forhåndsindstillingerne i Kontrolpanel skal du vælge Sekundære skærm i rullemenuen "Vis ekstern forhåndsvisning på". Konfigurer Studio med en 16x9 stereoskopisk tidslinje. Klik til sidst på knappen Fuld skærm i afspilleren. Se “Eksport og forhåndsvisning” på side 255 og “Tidslinjeindstillinger” på side 51 for at få hjælp med disse konfigurationer.

Anaglyf: En anaglyf stereoskopisk forhåndsvisning er velegnet til visning med rød/cyan- stereoskopiske briller og kræver ikke supplerende hardware. Den anaglyfiske visning i Pinnacle Studio fungerer fint, selv for billeder med masser af rødt, takket være en metode, der minder om teknikken "optimeret anaglyf".

3D Vision: Denne stereoskopiske tilstand er tilgængelig på de fleste NVidia-grafikkort, når 3D-vision er

aktiveret i NVidia-konfigurationsværktøjet. Typen af 3D-visning

afhænger af den tilgængelige hardware. 3D Vision-visningen er på det basale opdagelsesniveau anaglyfisk.

Vælg, hvad der skal vises i biblioteket

Biblioteket er meget mere end blot et passivt materialedepot til dine Pinnacle Studio-produktioner.

Biblioteksbrowseren har flere funktioner, der kan rydde op i dine lister ved at skjule mediefiler, der ikke er relevante til dit formål. Uanset, hvor mange mediefiler du har, vil de forenede kræfter af disse teknikker gøre din søgning en hel del hurtigere.

Placeringsfaner

Det vigtigste er, at hver placeringsfane svarer til et udvalgt område af mappetræet. Ligesom med faner i internetbrowsere er det let at oprette placeringsfaner (ved at klikke på "+"-ikonet i højre ende af fanelisten), og de er gode, når man skal holde styr på mange ting samtidigt.

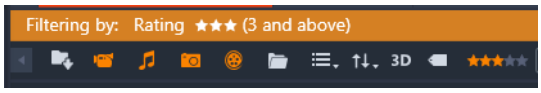
For at bestemme placeringen af den fane, du befinder dig på, skal du klikke inden i mappetræet. Hvis du klikker på en anden fane, kommer du til dennes gemte placering på mappetræet. Kun mediefilerne fra den valgte placering vises i browseren. Hvis placeringen har undermapper, vises disse dog også. For at gøre det let kan du vælge en placering så tæt som muligt på bunden af mappehierarkiet.

Andre knapper giver dig mulighed for at begrænse antallet af viste filer yderligere ved at bortfiltrere nogle af mediefilerne i den valgte placering. Hver placeringsfane fastholder sit eget sæt af filtre, således at enhver ændring i filtrenes indstillinger kun påvirker den enkelte fane.

Filtrering efter bedømmelse

Knappen Filtrering efter bedømmelse øverst i biblioteket skjuler alle mediefiler, som ikke har den angivne bedømmelse fra mindst én til fem stjerner (nul stjerner betyder "ikke-bedømt"). For at bruge dette filter skal du blot klikke på den stjerne, som repræsenterer den minimumsbedømmelse, du vil arbejde med. Standardindstillingerne for filtrene er sat til at vise alle mediefiler uanset bedømmelse.

Se "Uønsket filtrering" på side 31 for instruktioner om, hvordan alle filtre slås fra på én gang. Hvis du kun vil deaktivere bedømmelsesfilteret, skal du klikke på den sidst valgte stjerne eller dobbeltklikke på en vilkårlig stjerne.



På dette nærbillede er tre stjerner fremhævet, hvilket betyder, at kun mediefiler med mindst tre stjerner vises.

Filtrering efter stereoskopisk 3D

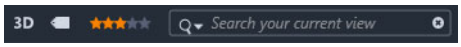
Hvis du kun vil have vist stereoskopisk 3D-indhold, skal du klikke på 3D øverst i biblioteket. Klik på 3D igen for at gå tilbage til visning af 2D-indhold.

Filtrering efter tags

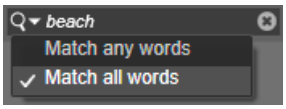
Du kan også formindske mængden af viste filer ved at filtrere efter tags. Tags er nøgleord, som du kan tildele til dine mediefiler, mens du arbejder. Når du har defineret dine tags, kan du bruge dem på forskellige måder for at kontrollere, hvilke mediefiler, der vises i browseren. Se "Tags" på side 31 for at få flere oplysninger.

Søgning

Øverst i biblioteket vises et søgefelt, der giver flere muligheder for filtrering af visningen. Når du begynder at indtaste dit søgeemne, opdaterer browseren løbende visningen til kun at inkludere de mediefiler med tekst, der matcher dit søgeord.



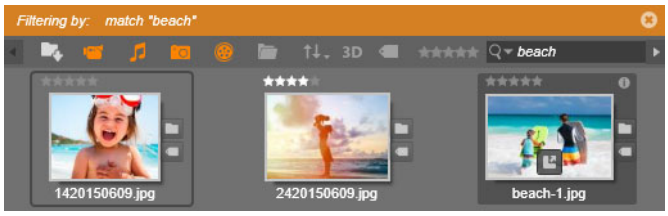
Selv når flere søgeord er adskilt af mellemrum, er matches med hele eller delvise ord tilladte i hvert ord. På en rulleliste kan du vælge, om søgningen godkendes, hvis selv et enkelt søgeord passer med teksten i mediefilen, eller hvis alle søgeord skal matche den pågældende mediefil, før de accepteres.



Uønsket filtrering

De forskellige filtreringsmetoder kan kombineres efter behov. Hvis du lader en af filtreringstyperne være slået til, når du ikke skal bruge den, vil der sandsynligvis være nogle skjulte filer, som skulle have været vist. Når en fil, som skulle have været vist, mangler i browseren, bør du sikre dig, at filtrene er slået fra.

Browseren beskytter mod muligheden for uønsket filtrering ved at vise en "filteradvarsel", som forbliver synlig, så længe et filter er i brug.



En filteradvarsel mage til denne vises øverst i browseren, når filtrering er slået til. Klik på x-ikonet til højre for at slå al filtrering fra på én gang.

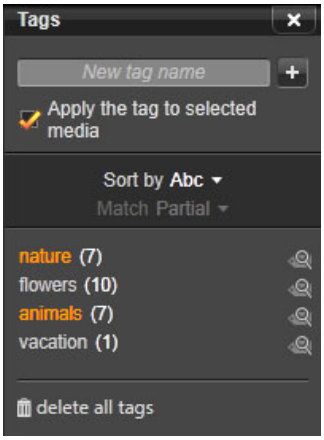
Tags

Biblioteket kan håndtere utroligt mange mediefiler. I en enkelt mappe kan der nogle gange være så mange, at det er svært at få et overblik. Browseren giver dig derfor nogle metoder til at sortere de irrelevante mediefiler fra i visningen.

Én metode til at få en mere strømlinet visning af mediefiler i browseren på er filtrering efter tags. Et tag er simpelthen et ord eller en kort sætning, som du synes vil være brugbar som søgeord. Det er op til dig, om du vil tildele tags til dine medier, men hvis du gør, er det en effektiv måde at udvælge de mediefiler, der skal vises.

Filtrering og håndtering af tags

Håndtering og filtrering af tags ordnes i vinduet, som vises, når du klikker på knappen Tags øverst i biblioteket. Vinduet kan også åbnes ved at vælge **Anvend tag** > **Opret nyt tag** i mediefilens genvejsmenu.



Vinduet med tags, hvor eksisterende tags er ordnet alfabetisk.

Øverst i vinduet med tags ses et tekstfelt, hvor du kan indtaste nye navne til tags. Vinduet har også en liste over alle tags, som du har defineret indtil videre, giver dig mulighed for at slette eller omdøbe dem, og giver dig mulighed for at vælge, hvilke mediefiler du vil have vist i biblioteket.

Oprettelse, omdøbning og sletning af tags

Hvis du vil oprette et nyt tag, skal du klikke i tekstfeltet øverst i vinduet med tags og indtaste dit tag. Vælg det medie, du vil tagge, husk at markere feltet Anvend tag på det valgte medie, og klik på knappen Opret nyt tag ved siden af tekstfeltet. Du kan oprette et ubegrænset antal tags. Hvis du imidlertid forsøger at anvende et navn, som ikke er nyt, får du besked om, at navnet allerede findes, og det vil ikke blive tilføjet til det valgte medie.

Du kan anvende et eksisterende tag til alle valgte mediefiler i browseren ved at klikke på tagnavnet. Processen bliver mere effektiv, hvis du vælger flere mediefiler, der skal tagges, end blot at tagge ét element ad gangen.

Hvis du holder musen over et tag vises knapperne Omdøb og Slet. Hvis du klikker på selve tagget, vil det blive anvendt på alle aktuelle valgte mediefiler.

Hvis du holder musen hen over et tag, vises funktionerne til at omdøbe eller slette tagget. For at omdøbe skal du klikke på ikonet Omdøb, indtaste det nye navn, og trykke på Enter. Klik på papirkurvsikonet for at slette tagget. Hvis du vil slette alle tags samtidigt, skal du bruge knappen Slet alle tags nederst i vinduet. Hvis du sletter et tag, som er i brug, får du mulighed for at afbryde handlingen.

Sortering af tags

Midt i vinduet med tags vises rullelisten Sorter efter, hvor du kan vælge to muligheder: "Abc", hvor tags sorteres alfabetisk, eller "Relevans", der sorterer dem i faldende rækkefølge efter deres popularitet i det sæt af mediefiler, der vises i øjeblikket. Under den anden valgmulighed vil du kunne se tags, der sorteres igen, hver gang et af dem markeres eller får fjernet markeringen.

Filtrering med tags

Ved siden af hvert tagnavn i vinduet vises et filterikon, som du kan bruge til at begrænse de emner, der vises i browseren. Når du markerer og fjerner markeringen af tags, opdateres visningen automatisk.

Dine valgs nøjagtige effekt afhænger en anden kontrol: Rullelisten Match lige over tags. Listen har tre muligheder.

Ingen viser kun mediefiler uden dine markerede tags. I dyrebillede, som er tagget, kan de fleste kæledyrsbilleder skjules ved at markere både "katte"- og "hunde"-tags og derefter vælge "Ingen".

Delvis vælger mediefiler med et vilkårligt af dine tags, hvilket præcis er dem, der skjules, hvis du vælger "Ingen". Hvis du markerer både "hund" og "kat", men skifter til "Delvis", vises alle hunde og katte, herunder de billeder, som viser begge dyrene. Billeder, der hverken har det ene eller det andet tag, forbliver skjult.

Fuld vælger kun de mediefiler, som har alle dine tags. Hvis du har markeret de samme felter, vises nu kun de billeder, hvor der er mindst én kat og én hund. Bemærk, at du under "Delvis" vil få vist flere mediefiler, når du markerer flere tags, mens du under "Fuld" vil få vist færre.

Deaktivering af filtrering med tags

Når tags konfigureres til at filtrere indholdet i biblioteket, viser en orange linje øverst i browseren, hvilke tags der er i brug. For at deaktivere filtrering af et individuelt tag, skal du åbne tag-vinduet og fjerne markeringen af filterikonet for tagget. For at deaktivere al filtrering på én gang skal du klikke på x-knappen til højre på den orange linje.

Kunsten at tagge

Der er ingen fast opskrift for, hvordan du skal bruge dine tags. Den bedste måde at bruge dem på – hvis du bruger dem – er den måde, der fungerer bedst for dig. Det er dog vigtigt at være konsekvent. Jo flittigere og jo mere systematisk du er i din tildeling af tags, jo mere anvendelige bliver de.

Eftersom ideen er at kunne finde en mediefil så hurtigt som muligt, når du har brug for den, bør du udvælge dine tags efter deres funktion som søgeord. Når du tagger familiebilleder, er det en god idé at tagge navnene på alle personerne på hvert billede. På ferievideoer vil det sikkert være nyttigt at tagge navnene på de besøgte steder.

Filmiske begreber ("two-shot", "silhuet", "udendørs") kan også være gode tags, som gør det lettere at finde mediefiler, der opfylder særlige strukturelle eller kreative krav.

Genkendelse af videoscener

Når du bruger bibliotekets automatiske scenegenkendelsesfunktion, kan du opdele videomaterialet i forskellige scener automatisk eller manuelt. Ved at dele råfiler ind i portioner af scenelængde kan du gøre nogle redigeringsopgaver meget lettere, end de ellers ville være.

Den tid, der skal bruges på scenegenkendelse, varierer efter klippets længde og den valgte metode til genkendelse. En proceslinje holder dig informeret om processens status.

For at påbegynde scenegenkendelse skal du vælge en af indstillingerne i **Genkend scener** i genvejsmenuen for videofiler.

Efter dato og tidspunkt: Denne indstilling giver ofte logiske sceneafgrænsninger, som under optagelsen afspejler det, du har tænkt. I mange digitale optagelsesformater, som f.eks. DV og HDV, opstår der en afbrydelse i de optagede tidskodedata, når optagelsen påbegyndes igen efter at være blevet stoppet. Disse pauser i optagelsen behandles som sceneopdelinger under denne indstilling.

Efter indhold: Under denne indstilling analyserer scenegenkendelsesværktøjet billedindholdet i materialet frame for frame og opretter en ny scene, hver gang der er en pludselig ændring i indholdet. Dog kan en hurtig panorering eller bevægelse hen over framen muligvis fremkalde unødvendige sceneopdelinger.

Efter tidsinterval: I denne variant definerer du længden af de scener, der skal oprettes. Et lille redigeringsvindue åbnes, så du kan indtaste den ønskede værdi i timer, minutter, sekunder og millisekunder. Scenen varer minimum ét sekund. Tryk på Enter for at bekræfte din indtastning.

Manuel opdeling af scener i et klip

1 Gå ind i panelet **Bibliotek**, højreklik på et klip, og vælg **Rediger scener** i genvejsmenuen. Panelet **Bibliotek** skifter til **Se scener**, og der vises et pop up-afspillervindue.
2 I pop up-afspillervinduet skal du bruge afspilningsknapperne til at stoppe, hvor du vil opdele scenen.

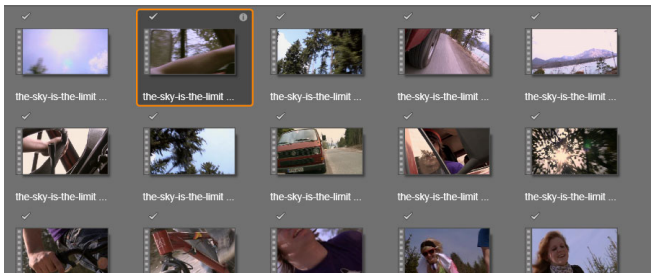
3 Klik på knappen **Opdel scene** for at oprette en sceneindikationsminivisning, som vises i **Se scener**.

4 Når du har angivet alle dine ønskede scener, skal du lukke pop up-afspillervinduet.
Bemærk: Du skal deaktivere **Se scener**, før du kan få adgang til kommandoerne for **Genkend scener** og **Rediger scener** i genvejsmenuen.

Visning af scener

For at vise kataloget af scener til en bestemt videofil kan du enten vælge Se scener fra genvejsmenuen eller markere klippet og derefter klikke på knappen **Se scener**, som vises nederst i panelet **Bibliotek**.

Se scener er en midlertidig visningstilstand. Den orange linje øverst i browseren gør dig opmærksom på, at scenevisningen er aktiv. Til højre på linjen vises en x-knap, som du kan afslutte tilstanden med. Det har samme effekt, som hvis du klikker på knappen Se scener igen.



En enkelt videofil kan indeholde mange scener. Dette gør materialet lettere at behandle under redigeringen, end hvis det blev behandlet som et enkelt segment.

Under redigering opfører sceneklip sig præcis som andre videoklip.

Fjernelse af scener

For at tømme hele listen af scener i en videofil skal du vælge **Scenegenkendelse** > **Fjern scener** i mediefilens genvejsmenu.

For at fjerne individuelle scener skal du vælge én eller flere scener og derefter trykke på **Delete**.

Korrektion af medier

Du kan anvende korrektionerne på medierne i biblioteket. Originalfilen til den korrigerede mediefil ændres ikke. I stedet gemmes korrektionsparametrene i bibliotekets database og anvendes igen, hver gang elementet vises eller bruges. Se “Korrektion af medier på tidslinjen” på side 100 for at få flere oplysninger.

SmartMovie

SmartMovie er indbyggede projektgenerator, som giver dig mulighed for automatisk at lave et diasshow eller en film baseret på de medier, du forsyner dem med. Produktionen vil indeholde animerede overgange, et helt musiksoundtrack og iøjnefaldende billedeffekter.

Klik blot på SmartMovie nederst i biblioteket.

For at begynde skal du vælge en række billeder eller videofiler fra biblioteket. Din musik kan komme fra digitale lydfiler, som allerede findes i biblioteket, eller du kan lave et soundtrack på et øjeblik med værktøjet **ScoreFitter**.

Det er måske det eneste, du behøver, selvom du også kan arbejde videre på projektet med manuel redigering, hvis du ønsker det. Når du er tilfreds med det endelige resultat, kan du med et par klik brænde det på en cd eller gemme det som en fil til anden brug, som f.eks. upload til internettet.

Panelet **SmartMovie**, der glider op i vinduet nedefra, indeholder tre undermenuer. Den længst til venstre viser oplysninger om SmartMovie og giver gode råd om, hvor mange filer, du skal bruge. Den midterste undermenu er et lagerområde med beholdere til fotos og andre billeder (øverst) og lyd. Den højre undermenu indeholder funktioner for tilpasning af diasshowet.

Tilføjelse af medier

Du kan trække medier fra browseren ind i den øverste beholder i lagerområdet for at tilføje dem til produktionen. Træk minivisninger rundt i lagerområdet for at arrangere dem i den ønskede rækkefølge. Tilføj flere billeder, indtil du er tilfreds.

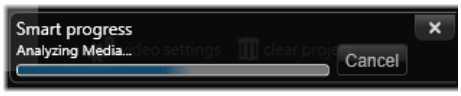
For at tilføje musik skal du trække én eller flere lydfiler ind i den nederste beholder i lagerområdet. Du kan også trykke på G-nøgleknappen nederst til venstre i lydbeholderen for at lave et musiksoundtrack i ScoreFitter.

Når du har tilføjet medierne, vises den samlede spilletid for kildematerialet øverst til venstre i beholderen. Dette er ikke nødvendigvis længden af den færdige film.

Forhåndsvisning, redigering og eksport

Når dine medier er på plads, skal du klikke på knappen **Forhåndsvisning** i statuslinjen under værktøjet. Projektet oprettes og præsenteres i et forhåndsvisningsvindue. Hvis du får brug for det, kan du vende tilbage til indstillingerne for at ændre de valgte medier.

Når du klikker på knappen **Forhåndsvisning**, gemmes de medier, du har valgt, automatisk i en samling med navnet **Seneste Smart-oprettelse**. Hvis du regner med at skulle bruge denne gruppering af mediefiler igen, kan du omdøbe samlingen for at forhindre, at den overskrives næste gang, du ser en SmartMovie-forhåndsvisning.



Analysefasen i oprettelsen af en SmartMovie kan tage noget tid, første gang materialet analyseres. En fuld rendering af projektet, hvor fremskridtet angives med gråt på afspillerens tidslinje, kan give ekstra forsinkelser, før du kan se en fuld detaljeret forhåndsvisning.

Knappen **Rediger** henter din produktion ind i filmeditorens tidslinje til detaljeret redigering. Det er en god idé at tjekke, at tidslinjens videoindstillinger passer til dine krav til diasshowet. Knappen Videoindstillinger i indstillingsmenuen giver adgang til disse. Se også "Projektets tidslinje" på side 46.

Når præsentationen er som ønsket, skal du klikke på **Eksport** for at brænde en disk eller oprette en fil til upload.

Lagerområdet

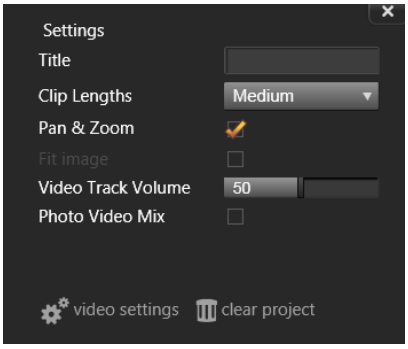
Billederne i den øverste beholder vises som ikoner, mens musik og lydfiler i den nederste beholder vises som tekstlinjer, der viser filnavnet og varigheden af hver mediefil. Begge beholdere understøtter valg af flere filer, omplacering ved hjælp af træk-og-slip og en genvejsmenu med to kommandoer:

Slet valgte: De valgte medier fjernes fra SmartMovie-produktionen. De forbliver i biblioteket til anden anvendelse. (Genvej: **Delete**).

Åbn editor: Denne kommando åbner korrektionsværktøjet i billededitoren eller lydeditoren. Alle ændringer, du foretager i medierne, anvendes kun i SmartMovie-produktionen. (Genvej: Dobbeltklik).

SmartMovie-indstillinger

Indstillingerne i denne undermenu tilpasser SmartMovie-produktionen.



De valgte indstillinger vil blive brugt, næste gang produktionen genereres. Knappen Videoindstillinger giver dig mulighed for at foretage de tidslinjeindstillinger, som skal bruges, hvis du henter produktionen ind i filmeditoren. Knappen Tøm projekt fjerner alle medier fra projektet og vender tilbage til standardindstillingerne.

Titel: Skriv en tekst, der skal bruges som filmens hovedtitel.

Kliplængder: Det visuelle tempo i din film øges, når kliplængden gøres kortere. Vælg Maksimum for at bruge mediefilens oprindelige længde.

Panorering og zoom: Når du markerer denne indstilling, bliver der sat liv i din præsentation med simulerede kamerabevægelser.

Tilpas billede: Når du markerer denne indstilling, vil materiale, der er for småt til det valgte frame-format i dit projekt, blive forstørret.

Lydstyrke for videospor: Indstil lydstyrken for den originale lyd i videosegmenterne. Angiv værdien til nul, hvis du kun ønsker at høre baggrundsmusik.

Redigér

4

Fanen **Rediger** indeholder Pinnacle Studios primære værktøjer til digital filmproduktion.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Redigér-fanens opdeling
- Editor-panelet
- Forhåndsvisning af redigeringer i afspilleren
- Projektets tidslinje
- Tidslinjeværktøjslinjen
- 3- og 4-punkts redigering
- Tidslinjens spormenulinje
- Redigering af film
- Titeleditorer, ScoreFitter, stemmeoverlægning
- Sletning af klip
- Behandling af klip
- Rotation af video
- Trimning
- Anvendelse af smutte-, glide-, rulle- eller strækkeværktøjet på tidslinjen
- Brug af Udklipsholder
- Styring af hastighed med flytning af tid
- Brug af tidsfrysning til at fryse frames
- Film i film (indlejrede projekter)
- Billede-i-billede (PIP)
- Sporgennemsigtighed
- Overgange
- Omformningsovergange
- Glidende overgange (Ultimate)
- Klipeffekter
- Genvejsmenuer for klip

Redigér-fanens opdeling

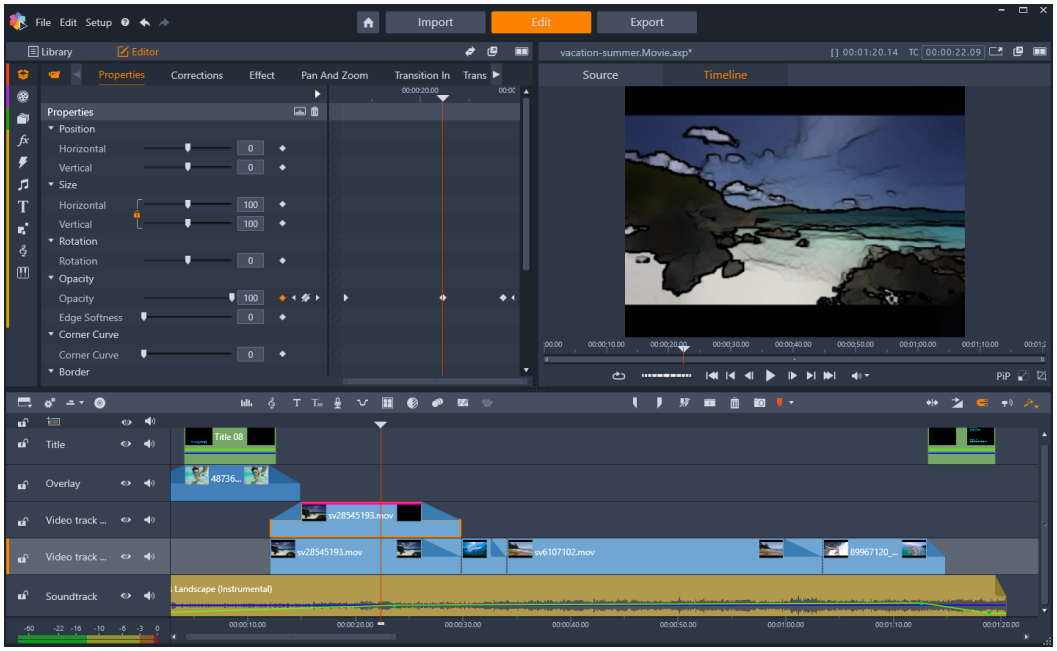
Redigér-fanen består af fire hoveddele:

Panelet **Bibliotek** forsyner dig med det medieindhold, der er tilgængeligt for dit projekt. Du finder flere oplysninger om biblioteket under “Biblioteket” på side 13.

Panelet **Editor** giver dig mulighed for at få adgang til og redigere egenskaber for det aktuelt valgte medie eller indhold.

Tidslinjen giver dig mulighed for at ordne medieindholdet som klip i en skematisk fremstilling af din produktion

Panelet **Afspiller** giver dig mulighed for at se en forhåndsvisning af dit medieindhold fra biblioteket, før du tilføjer dem til dit projekt. Du kan også – frame for frame – få vist, hvordan hver enkelt del af din produktion vil se ud for dit publikum, når du eksporterer den, uanset om du gemmer den som fil, brænder den til en disk, overfører den til en enhed eller uploader den til internettet.



Fanen Rediger indeholder panelerne Bibliotek og Editor (Editor er vist øverst til venstre), panelet Afspiller (øverst til højre) og Tidslinjen (det nederste panel).

Sammen med **Bibliotek**, giver **Editor**, dit projekts **Tidslinje** og **Afspilleren**, giver fanen **Rediger** dig en række værktøjer og paneler til at oprette og redigere titler, tilføje effekter og andet.

Redigeringsprocessen starter ofte med at trække mediefiler fra panelet **Bibliotek** over på tidslinjen. Herfra kan du redigere på selve tidslinjen, eller du kan højreklikke på en mediefil på tidslinjen for at få adgang til en yderligere række redigeringsværktøjer. Du kan også dobbeltklikke på en mediefil for at aktivere panelet **Editor** eller et alternativt redigeringsvindue (såsom **Titel Editor** eller **3D Titel Editor**).

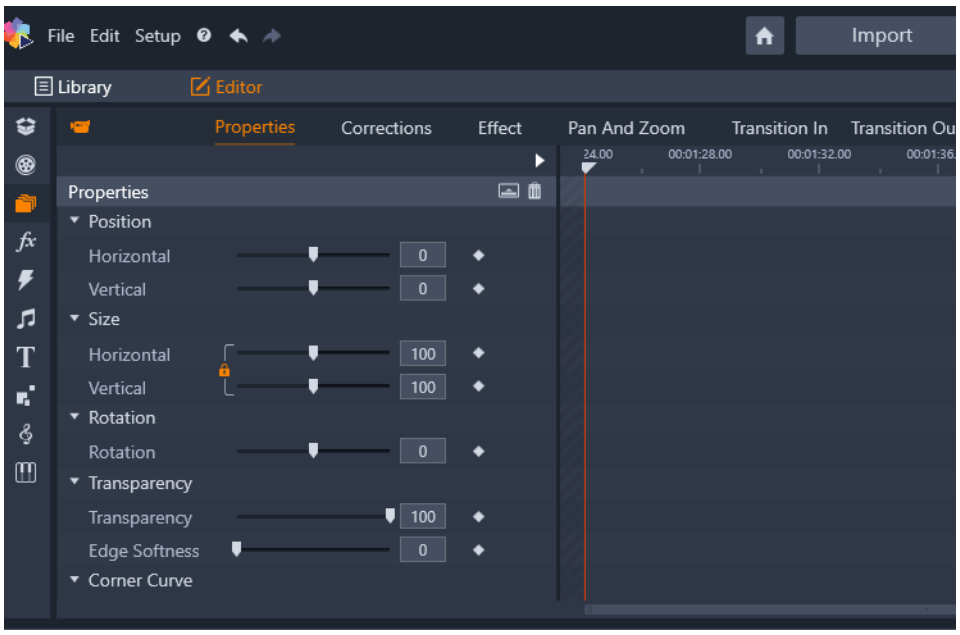
Editor-panelet

Du kan få adgang til panelet **Editor** via fanen **Rediger**, og det deler plads med panelet **Bibliotek**.

Panelet **Editor** giver dig global styring med keyframes over egenskaberne for det valgte medie eller materiale på tidslinjen, uden at du forlader fanen **Rediger**.

I tidslinjen skal du vælge den mediefil, du vil arbejde med, og derefter kan du åbne den i panelet **Editor** for at se egenskaberne eller andre indstillinger.

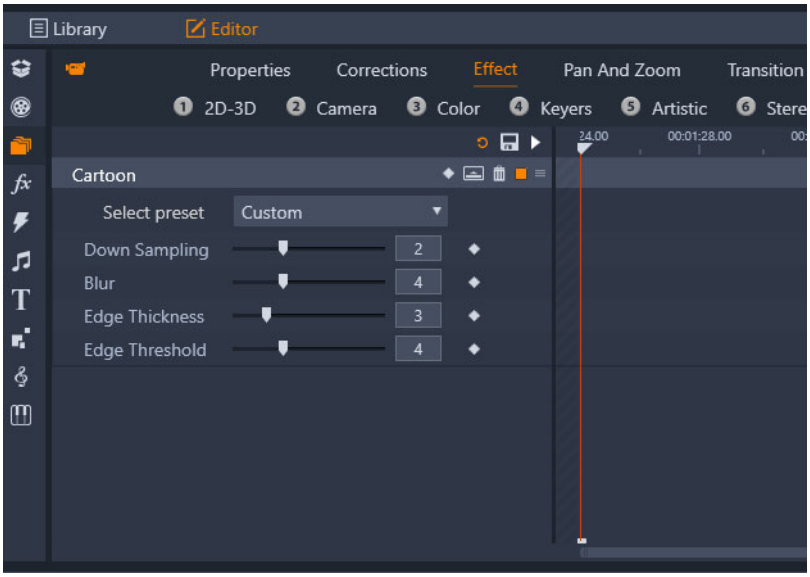
Hvis du f.eks. vælger et klip, hvor der er anvendt en effekt på tidslinjen, kan du se egenskaberne for klippet.



Egenskaber er den aktive sektion for det valgte medie på tidslinjen.

Du kan se indstillingerne for den anvendte effekt på klippet ved at klikke på **Effekt** i toppen af panelet **Editor**.

Du kan ikke alene redigere alle effekter eller korrektioner anvendt på klippet, du kan også tilføje en effekt eller lave en korrektion på det valgte klip inde fra panelet **Editor**.



Effekter er den aktive sektion for det valgte indhold på tidslinjen.

Du kan anvende konsistente indstillinger på hele det valgte medie eller indhold ved at justere indstillingerne (ingen aktive keyframes).

Brug af keyframes

Du kan bruge keyframes til at variere indstillingerne ved at trække tidslinjemarkøren i højre side af panelet **Editor** til din ønskede position og klikke på knappen **Tænd/sluk for keyframing** (ruder) til højre for det kontrolelement, du vil justere. Du kan tilføje lige så mange keyframes, som du behøver for at opnå det ønskede resultat. Tidslinjemarkøren i panelet **Editor** er synkroniseret med tidslinjemarkøren på tidslinjen og i panelet **Afspiller**, så du kan bruge ethvert af disse paneler til at finde den korrekte frame.

Du kan tilføje en keyframe ved at klikke på den hvide knap **Tilføj/Fjern keyframe** (ruder) ved siden af det kontrolelement, du vil justere. Derefter kan du justere kontrolelementet og bruge forhåndsvisningen i vinduet Afspiller som reference.

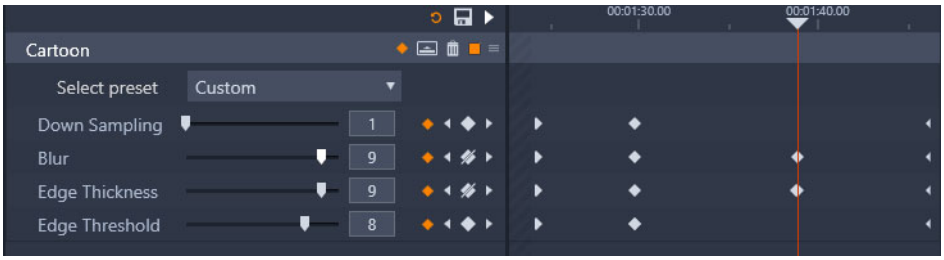
Du kan vælge en keyframe ved at klikke på pileknapperne (trekanter) på hver side af knappen **Tilføj/Fjern keyframe**.

Du kan slette en keyframe ved at vælge den pågældende keyframe (med pileknapperne) og klikke på knappen **Tilføj/Fjern keyframe** (ikonet ændrer sig, når du er i "fjern"-tilstand).

For at flytte en keyframe på keyframelinjen (og dermed på tidslinjen) skal du klikke på den og trække.

Advarsel: Hvis du deaktiverer keyframing (ved at klikke på knappen **Sluk for keyframing**), mister du alle keyframes for det pågældende kontrolelement (keyframes bliver ikke skjult, de bliver fjernet helt). Hvis du klikker på knappen **Tænd/sluk for keyframing** på en titellinje for en sektion, fjernes alle keyframes for alle kontrolelementer.

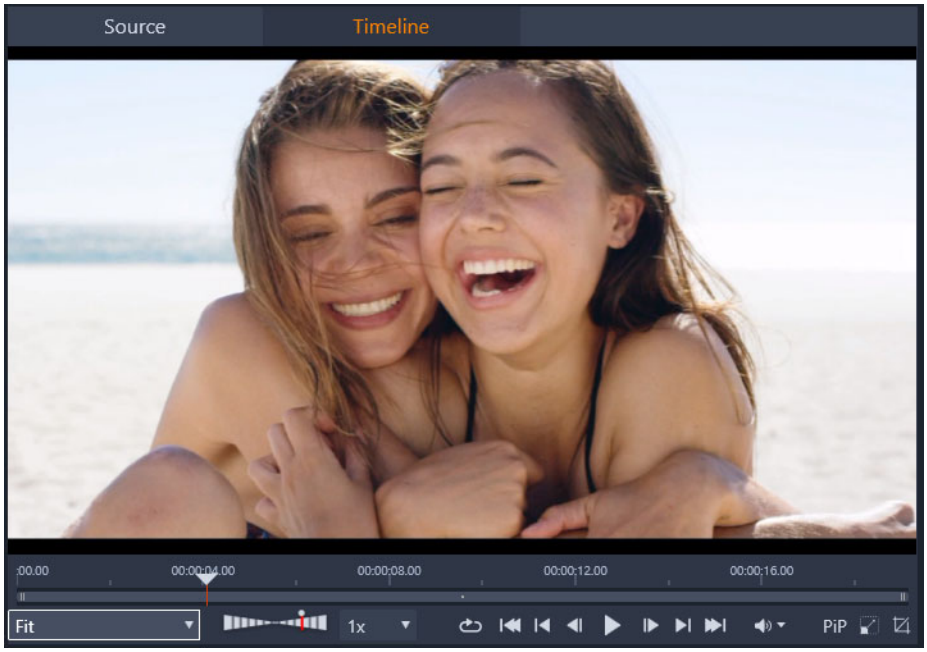
*Knappen **Tænd/sluk for keyframing** på en titellinje vil fjerne alle keyframes for alle kontrolelementer i den pågældende sektion.*



I dette eksempel er tidslinjemarkøren justeret i forhold til to valgte keyframes. Du kan fjerne en valgt keyframe ved at klikke på knappen Tilføj/Fjern keyframe (ruder med en linje igennem sig), som vises til højre for kontrolelementet.

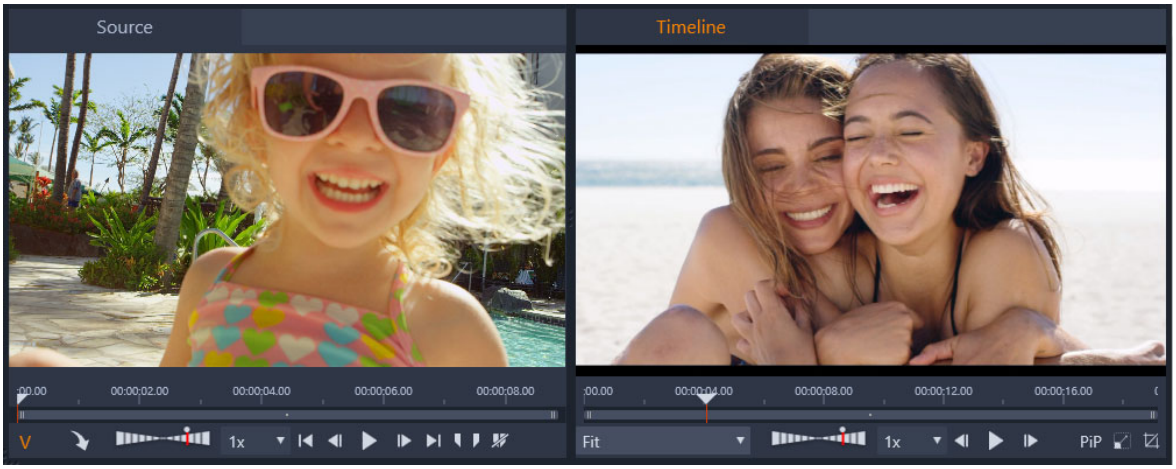
Forhåndsvisning af redigeringer i afspilleren

Du kan betjene panelet **Afspiller** enten i enkelt eller dobbelt forhåndsvisningstilstand. Klik på knappen **Forhåndsvisningstilstand** øverst til højre i afspilleren for at skifte imellem tilstandene.



Afspilleren i enkelt tilstand. Du kan vælge at få vist enten "Kilde" (Bibliotek) eller tidslinjemateriale.

Enkelt tilstand sparer skærmplads ved kun at have afspilleren i én forhåndsvisning. Fanerne **Kilde** og **Tidslinje** over afspilleren viser, om materialer fra biblioteket eller tidslinjen vises, og gør det muligt at skifte fra den ene til den anden.



Afspilleren i dobbelt tilstand. Forhåndsvisninger side om side gør det muligt at søge i biblioteket, mens din nuværende film-frame vises.

I dobbelt tilstand vises **kildemateriale** (bibliotek) i venstre forhåndsvisning, mens tidslinjematerialet vises i den højre – hver med sit eget sæt transportknapper. Dobbeltvisningen gør det nemmere at finde biblioteksindhold, som passer til filmen, ved at gøre både det nuværende og potentielle materiale synligt samtidigt.

Almindelige forhåndsvisningsfunktioner:

De følgende funktioner er tilgængelige nederst i forhåndsvisningen **Tidslinje** og forhåndsvisningen **Kilde**:

- Linjen **Afspilningshastighed**: Som standard indstillet til 1x afspilningshastighed – træk til højre for at øge afspilningshastigheden. Hvis du vil reducere afspilningshastigheden, kan du trække til venstre uden at gå forbi det smalle område i midten. Hvis du vil have baglæns afspilning, skal du trække mod venstre på linjen (knappen **Afspil** spejlvendes, når afspilningen indstilles til baglæns). Du kan også vælge en afspilningshastighed via rullelisten til højre for linjen. Klik på prikken oven over linjen for at nulstille afspilningen til 1x hastighed.

- **Afspilningsfunktioner**: Med almindelige afspilningsfunktioner kan du navigere i dit projekt på tidslinjen: **Loop**, **Gå til start**, **Spring tilbage**, **Gå én frame tilbage**, **Afspil/ pause**, **Gå én frame frem**, **Spring tilbage**, **Gå til slutningen**.

- **Varighed** og **Tidskode** (**TC**): Disse indikatorer vises øverst i forhåndsvisningsområdet. For kildeklippet vises den samlede beskårede længde. For tidslinjen vises den samlede projektlængde. TC-indikatoren (tidskodeindikatoren) viser den aktuelle markørposition for hver forhåndsvisning.

- **Vis fuldskærm**: Giver dig mulighed for at fremvise i fuldskærmstilstand. Tryk på ESC for at afslutte.
- **Fastlås/Frigør**: Giver dig mulighed for at frigøre forhåndsvisningen, så du kan anbringe den hvor som helst på skærmen eller på en anden skærm.

Funktioner i forhåndsvisningen Tidslinje

Følgende knapper kan bruges til forhåndsvisningen Tidslinje:

- Feltet **Zoomniveau**: Vælg **Tilpasning** for at udfylde forhåndsvisningsområdet, eller vælg et zoomniveau fra **10 %** til **400 %**
- **Systemlydstyrke og mute**: Styrer lydstyrken for al lyd på tidslinjen. Lydstyrken kan slås til eller fra ved at klikke på den. Klik på lydstyrkepilen, og træk skyderen for at øge eller reducere lydstyrken. Hvis du vil have mere kontrol over lydstyrken, kan du bruge funktionerne i tidslinjen.
- **PIP-funktioner**: Picture-in-Picture (PIP)-funktioner giver mulighed for at skalere eller beskære et klip. Se "Billede-i-billede (PIP)" på side 87 for at få flere oplysninger.

Funktioner i forhåndsvisningen Kilde

- Knapperne **Videostrøm er aktiv** og **Aktiv lydstream**: Med disse knapper kan du skifte mellem både at inkludere video og lyd under afspilning og kun at inkludere lyd for at forhåndsvise en lydbølgeform for klippet.

- **Send til Tidslinje**: Klik for at sende det kildeklip, du har forhåndsvist på tidslinjen. Klippet indsættes ved markørpositionen eller i henhold til markører med start- eller slutpunkt.
- **Indmarkering**, **Udmarkering**, **Tydelig afmærk/afgræns:** Med markører kan du beskære kildeklippet, før du føjer det til tidslinjen. Markører kan bruges til 3-punkts redigering og 4-punkts redigering. Se "Behandling af klip" på side 68 og "3- og 4-punkts redigering" på side 57 for at få flere oplysninger.

Diskredigering

Du kan forberede et projekt, som du ønsker at eksportere til MyDVD, ved at aktivere knappen Disk-**editor** i tidslinjens værktøjsbar.

Pinnacle Studio hjælper dig med at flytte din film til et diskprojekt problemfrit når som helst under forløbet. Du kan derfor sagtens begynde i filmeditoren, også selvom du ender med at lave en dvd-udkørsel i stedet for eller sammen med andre muligheder.

Du finder flere oplysninger om diskredigering under "Diskprojekter" på side 199.

Diasshowproduktioner

Ud over alle typer videoproduktioner kan du oprette komplekse diasshow og præsentationer ud fra stillbilleder. I begge tilfælde kan du bruge de samme redigeringsteknikker.

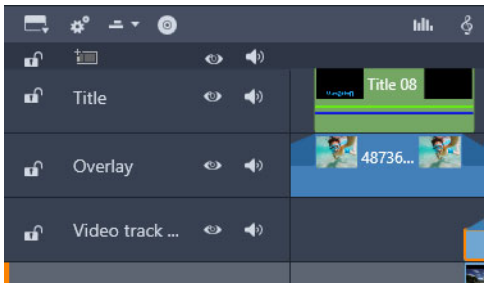
Projektets tidslinje

På tidslinjen kan du lave din film ved at tilføje video-, billed- og lydfiler fra biblioteket, ved at redigere og trimme disse kernemedier og ved at gøre dem levende ved hjælp af overgange, effekter og andre optimeringer.

Tidslinjens grundbegreber

Tidslinjen består af flere spor – så mange du får brug for – i en lodret stak. De øverste spor i stakken er placeret i forgrunden, når du ser dem, hvorved deres uigennemsigtige dele skjuler spor nedenunder.

Den grundlæggende handling i film-authoring er at trække en mediefil fra biblioteket og hen på et tidslinjespor, hvor den kaldes et klip. Med lidt øvelse kan du hurtigt lave en grov redigering af din film ved blot at anbringe de vigtige mediefiler på deres omtrentlige tidslinjeplaceringer.



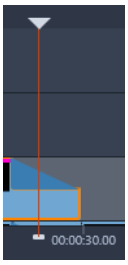
Til venstre på tidslinjen findes spormenulinjer med flere knapper for hvert spor: En låseknap, sporets navn samt monitorknapper for sporets video og lyd.

Spormenulinjen: Til venstre for hvert spor er et menulinjeområde, der giver adgang til funktioner, som f.eks. deaktivering af video- eller lydovervågning for sporet.

Standardsporet: Ét af sporene er fremhævet med en lysere baggrundsfarve og markeret med en orange linje til venstre for spormenulinjen. Dette er standardsporet. Det spiller en særlig rolle i visse redigeringsprocedurer. F.eks. fungerer det som målspor for indsættelseshandlinger. For at gøre et andet spor til standardspor skal du blot klikke på dets menulinje.

Din aktuelle position på tidslinjen svarer til den videoframe, der vises i panelet Afspiller. Den aktuelle position er vist med en lodret rød linje med et tidslinjemarkørhåndtag, som kan

trækkes i bunden. En anden lodret linje markerer samme position i panelet Editor (i keyframeområdet).



Værktøjslinjen

Tidslinjens værktøjslinje, som findes oven over sporene, giver dig flere grupper af redigeringsværktøjer.

Mappetræet

Mellemrummet under værktøjslinjen kan enten udfyldes af mappetræet eller storyboardet eller ingen af delene. Navigationsværktøjsvælgeren findes yderst til venstre i tidslinjeværktøjslinjen. Det indeholder en rulleliste, hvor du kan vælge det værktøj, som skal vises i det pågældende område.

Mappetræet er et ekstra navigationspanel, der kan vises eller skjules ved at klikke på dets ikon på navigationsværktøjsvælgeren yderst til venstre på tidslinjeværktøjslinjen.

Striben i fuld bredde vises lige under linjen. Den giver et fugleperspektiv over hele projektet i formindsket skala. I mappetræet har linjerne for klip de samme farver som på tidslinjen, bortset fra at linjen, der repræsenterer det valgte klip, vises med orange. Ved at klikke på mappetræet kan du hurtigt navigere rundt på tidslinjen.

Et udpluk af mappetræet, der viser den aktuelle position (lodret linje, venstre) og det gennemsigtige visningsvindue, der kan trækkes.

Den grå rektangel, der omgiver en del af mappetræsvisningen, visningsvinduet, viser det afsnit i din film, der i øjeblikket er synligt på tidslinjens spor.

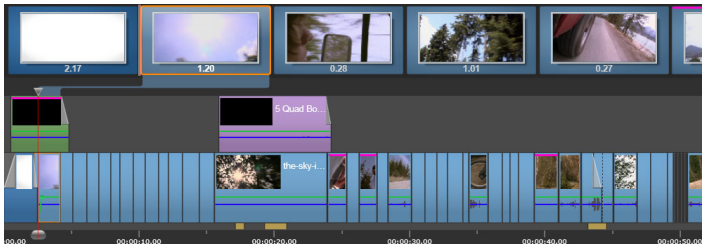
For at ændre på den del af din film, der vises, skal du klikke inden for visningsvinduet og trække vandret. Tidslinjen ruller parallelt, mens du trækker. Dette kan bevirke, at du ikke kan se tidslinjemarkøren, eftersom din tidslinjeplacering ikke ændrer sig.

Storyboard

At sætte en video sammen kan kræve styr på masser af billeder og videoklip, og desuden skal man beslutte, hvor tekster, montager og lignende skal anbringes. I storyboardet vises klip på et spor i din film som en sekvens af ikoner, så du hurtigt kan se indhold og placeringer. For at vælge de spor, du vil have vist i storyboardet, skal du trykke på storyboardlinket på spormenulinjen.

Alle billeder, video, lyd, projekter, skabeloner og tekster i biblioteket kan tilføjes til filmen ved at trække dem ind på storyboardet og slippe dem. Når de er anbragt der, kan du omarrangere dem eller fjerne dem fra projektet, hvis du ombestemmer dig.

Forskellige typer klip vises i storyboardet med forskellige farver. Billeder og video har f.eks. en blå ramme, mens projekter har en grå ramme. Ligesom på tidslinjen vises klip, hvor der er anvendt effekter, med en magentalinje øverst, mens klip med korrektioner vises med en grøn linje. Et farvet bånd forbinder storyboardikonet med dets klips placering på tidslinjen. Et mellemrum på tidslinjen vises som et mellemrum i storyboardet. Når du kender farvekoderne, kan du hurtigere se, hvordan filmens struktur ser ud.



Storyboardet viser en sekvens med ikoner, der repræsenterer indholdet i hvert spor. Effekter (magenta) og korrektioner (grøn) vises øverst i ikonet, mens klippets længde vises nederst.

Mellemrummet under værktøjslinjen, hvor storyboardet vises, bruges også af mappetræet (og i diskeditoren af menulisten). Hvilket værktøj, der er synligt, styres med navigationsværktøjsvælgeren, der befinder sig yderst til venstre på tidslinjeværktøjslinjen.

Navigering i storyboardet

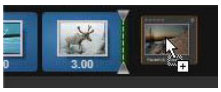
Hvis du vil rulle til en del af storyboardet, som ikke er synlig, skal du holde musen henover storyboardet, indtil der vises en håndmarkør. Klik derefter på venstre museknap, og træk storyboardet. Hvis du trækker musen hurtigt og slipper museknappen, fortsætter storyboardet med at rulle i kort tid og befinder sig i en "bladrende" tilstand.

Alternativt kan du holde musen hen over storyboardet og rulle med musehjulet eller bruge piletasterne i hver ende af storyboardet.

Redigering med storyboardet

Selvom det meste af redigeringen foregår i sporene på tidslinjen, kan du også redigere til en vis grad med storyboardet. Der kan f.eks. tilføjes effekter direkte på et klik i storyboardet ved at trække og slippe effekten på klippet. Klippets genvejsmenu indeholder de samme kommandoer som på tidslinjen. Redigering i storyboardet vises øjeblikkeligt på tidslinjen og omvendt.

Tilføjelse af klip: Billeder, videoer, lydklip, projekter, skabeloner eller tekst kan tilføjes til projektet ved blot at trække det fra biblioteket til storyboardet. Der vises en indsætningslinje for at illustrere, hvor det nye klip placeres. Du kan vælge flere klip og tilføje dem alle samtidigt.



Indsættelse eller erstatning af klip: Hvis du indsætter materiale mellem klip, som allerede findes i storyboardet, skal du trække det nye klip, så det overlapper med højre side af det efterfølgende klip. Når indsættelseslinjen vises, og der åbnes et mellemrum, skal du anbringe det nye klip i mellemrummet.

Hvis du vil erstatte et klip, skal du trække det nye klip over på det klip, der skal erstattes. Indsættelsesslinjen vises, og det gamle klip fremhæves, så du kan anbringe det korrekt. Det nye klip skal være af samme type som det gamle. Et videoklip kan f.eks. ikke erstattes af et billede eller et lydklip.

Valg af klip: For at vælge et klip skal du klikke på dets ikon. En orange ramme omkring klippet viser, at det er valgt. Tidslinjemarkøren hopper til begyndelsen af det valgte klip, og et farvet bånd vil forbinde storyboardklippet med det tilsvarende på tidslinjen. Hvis tidslinjepositionen for det valgte klip befinder sig uden for skærmbilledet, vil det blive synligt.

Du kan vælge flere klip samtidig ved at holde tasterne Skift og Ctrl nede ligesom i Windows.

Omarrangering af klip: Hvis du vil samle et klip op og flytte det, skal du klikke på det, indtil det er valgt, og trække det til den nye position. Storyboardet ruller om nødvendigt, indtil du når den ønskede position.

Zoomniveau på tidslinjen

For at ændre zoomniveauet på tidslinjen skal du enten klikke og trække vandret i tidsskalaen langs den nederste del af tidslinjen eller trække i siderne på visningsvinduet. Den første metode har den fordel, at den altid lader afspilningslinjens skærmplacering urørt, hvilket gør det lettere at orientere sig efter at have zoomet.

For at ændre zoom i selve mappetræet kan du bruge plus- og minusknapperne umiddelbart til højre for den.

Dobbeltklik på visningsvinduet for at justere zoom i både mappetræet og tidslinjen, så hele din film passer ind i filmeditorens vindue.

Ændring af panelstørrelser

Du kan justere højden af tidslinjepanelet samt de indbyrdes forhold for panelerne Bibliotek og Editor ved hjælp af størrelseshåndtaget, der er formet som et omvendt T, og som befinder sig midt på skærmen.

Ændring af sporstørrelser

For at justere højden af de enkelte tidslinjespor skal du flytte adskillelseslinjerne mellem spormenulinjerne til venstre ved at tage fat i dem med musen. Hvis sporenes samlede lodrette højde overstiger det tilgængelige visningsområde, kan du på et rullepanel vælge, hvilke spor der skal vises.

Indstil storyboardets højde (når det er synligt) ved at trække den vandrette skillelinje langs nederste kant i storyboardet.

Tidslinjeværktøjslinjen

Værktøjslinjen over tidslinjen har forskellige indstillinger, værktøjer og funktioner, som du kan anvende på tidslinjen og til redigering på tidslinjen. Disse er beskrevet i rækkefølge fra venstre mod højre.

Tilpasning af værktøjslinjen

Tidslinjens værktøjslinje har flere knapper til at hjælpe med at gøre redigeringen nemmere. Der findes et sæt knapper til filmeditoren og et noget større sæt til diskeditoren. Knappen Brugertilpas værktøjslinje længst til venstre på værktøjslinjen gør det muligt at vælge, hvilken gruppe af de tilgængelige knapper du vil have vist.

Ved at klikke på knappen åbnes panelet. Her kan alle de andre værktøjslinjeknapper angives enkeltvis som synlige eller skjulte. De grå markeringer ved siden af knappen Tidslinjeindstillinger og et par andre angiver, at knapperne ikke kan vælges og vises som standard. Marker felterne ved de valgfri knapper, eller fjern markeringen, indtil værktøjslinjen er konfigureret efter behov, eller marker feltet Vælg alle for at vise alle knapper.

Nogle af kommandoerne, som åbnes med knapper, har også tastaturgenveje. Disse fungerer, uanset om knappen vises. (Se "Appendiks C: Tastaturgenveje" på side 303 for at få flere oplysninger).

Tidslinjeindstillinger

I standardtilstanden kopieres tidslinjeindstillingerne fra det første videoklip, du tilføjer til tidslinjen. Hvis dette giver dig det rigtige resultat, behøver du ikke at ændre dem.

Hvis du vil ændre billedets grundlæggende egenskaber i dit projekt, skal du klikke på knappen **Udstyr** for at åbne panelet tidslinjeindstillinger og konfigurere de fire indstillinger.

Billedforhold: Vælg mellem en visning på 4x3 eller 16x9.

Billeder: Vælg mellem Almindelig (2D) og Stereoskopisk (3D).

Størrelse: Vælg mellem de HD- og SD pixel- opløsninger, som er tilgængelige for det valgte billedforhold.

Billedhastighed: Vælg mellem en række billedhastigheder, som passer til de andre indstillinger.

Disse indstillinger kan ændres når som helst under produktionen af din film, men du bør være opmærksom på, at ændringer i billedhastigheden kan forårsage en lille forskydning af klippene på tidslinjen, når de justeres efter de nye billedgrænser.

Videomateriale, som ikke er i overensstemmelse med de valgte projektindstillinger, konverteres automatisk, når det anbringes på tidslinjen. Hvis du er ved at lave en stereoskopisk film, kan du bruge 2D-materiale, men det vil stadig blive vist i 2D, da både højre og venstre øjes perspektiver er de samme. 3D-materiale kan bruges på en 2D-tidslinje, men kun venstre øjes kanal vises.

Hvis du ønsker at vælge en helt bestemt videostandard for dit projekt i stedet for at være afhængig af formatet fra det først tilføjede klip, skal du åbne siden Projektindstillinger i programindstillingerne. Se “Projektindstillinger” på side 259.

Diskeditoren

Du kan forberede et projekt, som du ønsker at eksportere til MyDVD, ved at aktivere knappen **Åbn Author-værktøjslinjen** i tidslinjens værktøjsbar.

Du finder flere oplysninger om diskredigering under “Diskprojekter” på side 199.

Lydmixer

Denne knap åbner det optimerede område for lydkontrol med værktøjer til justering af lydstyrke og adgang til panneren – en funktion til lydpanorering.

ScoreFitter

ScoreFitter er den integrerede musikgenerator i Pinnacle Studio, der giver brugerkomponeret, afgiftsfri musik, som præcist tilpasses den varighed, du skal bruge i din film. Se “ScoreFitter-baggrundsmusik” på side 195.

Titel

Knappen Titel åbner titeleditoren. Hvis ingen af de mange tilgængelige titler passer til dine behov, kan du lave din egen. Se “Titeleditoren” på side 155.

3D-titeleditor

3D-titeleditoren giver dig mulighed for at redigere forudindstillede 3D-titler og oprette dine egne 3D-titler. Du kan også oprette 3D-objekter.

Stemmeoverlægning

Stemmeoverlægningsværktøjet giver dig mulighed for at optage kommentarer eller andet lydindhold live, mens du ser din film. Se “Stemmeoverlægningsværktøjet” på side 196.

Lyd-ducking

Lyd-ducking bruges til automatisk at reducere lydstyrken, så du bedre kan høre et andet spor. Se “Brug af lyd-ducking til automatisk justering af lydstyrke” på side 197 for at få flere oplysninger.

Multikameraeditor

Multikameraeditoren er et arbejdsområde, hvor du kan fremstille professionelt udseende videoproduktioner på baggrund af materiale fra begivenheder, der er optaget med forskellige kameraer og fra forskellige vinkler. Se “Multikameraredigering” på side 267 for at få flere oplysninger.

Sporgennemsigtighed

Sporgennemsigtighed giver præcis styring af gennemsigtigheden i tidslinjen ved at åbne en tilstand, der gør det nemt at indstille keyframes og justere gennemsigtigheden efter keyframe. Se “Sporgennemsigtighed” på side 88 for at få flere oplysninger.

Bevægelsesspor

Du kan spore bevægelsen af elementerne i dine videoer og tilføje masker eller objekter, der følger den samme bevægelse. Se “Bevægelsesspor” på side 139 for at få flere oplysninger.

Split Screen

Du kan nemt oprette split screen-video i Pinnacle Studio, hvor du kan afspille flere videoer samtidig i en forudindstillet eller tilpasset skabelon. Se “Split Screen-videoskabeloner” på side 149 for at få flere oplysninger.

Indmarkering, Udmarkering, Ryd

Indmarkering giver dig mulighed for at indstille startpunktet for en trimning.

Udmarkering giver dig mulighed for at indstille slutpunktet for en trimning.

Ryd afmærk/afgræns fjerner alle trimningsmarkører.

Barberblad (opdel klip)

Klik på knappen Barberblad for at opsplitte et eller flere klip ved afspilningslinjens position. Der slettes intet materiale ved denne handling, men hvert påvirket klip opdeles i to klip, som kan behandles hvert for sig med hensyn til trimning, flytning, tilføjelse af effekter osv.

Hvis der er markerede klip på et spor ud for afspilningslinjen, vil kun disse klip blive opdelt. Begge halvdele af disse klip forbliver, hvor de er, efter opdelingen.

Hvis der ikke er markerede klip ud for afspilningslinjen, vil alle de klip, der krydses af den, blive opdelt og de højre halvdele markeret for at gøre det lettere at fjerne disse, hvis du ønsker det.

Låste spor indgår ikke i opdelingshandlingen.

Papirkurv

Klik på knappen Papirkurv for at slette alle valgte elementer fra tidslinjen. Se "Sletning af klip" på side 68 for at få oplysninger om, hvordan andre tidslinjeklip kan påvirkes af sletningen.

Snapshot

Hvis du under forhåndsvisning af en video på tidslinjen ser en frame, som du vil tage et stillbillede af, skal du klikke på knappen Snapshot. Derved oprettes et foto af billedet, som forhåndsvises. Billedet anbringes i mappen Snapshot i undermenuen Billeder i biblioteket.

Knappen Snapshot på tidslinjen er en hurtig metode til at fotografere en frame. Ved at bruge Snapshot-værktøjet i videoeditoren får du større kontrol. Se "Snapshot" på side 113 for at få flere oplysninger om Snapshot-værktøjet.

Markører

De tilgængelige markørfunktioner er identiske med dem, som findes i medieeditorerne for video og lyd. Se "Markører" på side 111.

Tidslinjemarkører betragtes, som om de hører til videosammensætningen ved det markerede punkt og ikke til et bestemt klip. Markører kan kun ændre placering under tidslinjeredigering, hvis ingen spor er låste, og hvis en klipmarkering indeholder alle sporene ved det markerede punkt.

Markeringsværktøj

Dette standardværktøj giver dig mulighed for at vælge klip på din tidslinje. Det er et af de fem værktøjer, der lader dig justere klip på din tidslinje.

Smutteværktøj

Giver dig mulighed for at trække på tidslinjen for at ændre, hvilke frames du ser (indhold), uden at påvirke klippets "vindue" (varighed), så du flytter beskæringsmarkørerne for kildeklippet. Se "Anvendelse af smutte-, glide-, rulle- eller strækkeværktøjet på tidslinjen" på side 79 for at få flere oplysninger.

Glideværktøj

Giver dig mulighed for at flytte klippets "vindue" langs tidslinjen uden at ændre varigheden, så du flytter beskæringsmarkørerne på tidslinjen for at afsløre andet indhold. Se "Anvendelse af smutte-, glide-, rulle- eller strækkeværktøjet på tidslinjen" på side 79 for at få flere oplysninger.

Rulleværktøj

Giver dig mulighed for at justere størrelsen af klippets "vindue", hvilket påvirker varigheden af det valgte klip og det tilstødende klip. Du kan finde flere oplysninger under "Anvendelse af smutte-, glide-, rulle- eller strækkeværktøjet på tidslinjen" på side 79.

Strækkeværktøj

Giver dig mulighed for at justere størrelsen af klippets "vindue", så du ændrer varigheden på tidslinjen og udvider eller sammentrækker indholdet (justerer hastigheden) for at tilpasse dig den nye varighed uden at ændre ved de viste frames. Se "Anvendelse af smutte-, glide-, rulle- eller strækkeværktøjet på tidslinjen" på side 79 for at få flere oplysninger.

Trimningstilstand

Anbring tidslinjemarkøren i nærheden af klip som skal trimmes, og klik på knappen Trimningstilstand. Klik igen for at lukke trimningstilstand. Se "Trimning" på side 70 for at få flere oplysninger.

Dynamisk længde transitioner

Når en overgang tilføjes til tidslinjen, tildeles den typisk en standardlængde, der er konfigureret i Opsætning. Klik på knappen for at tilsidesætte standardlængden. Når knappen er fremhævet, kan overgangens varighed vælges ved at trække musen til venstre eller højre, mens overgangen anbringes i et klip. Se “Overgange” på side 89 for at få flere oplysninger om overgange.

Magnetisk indfangning

Tilstanden Magnet gør det lettere at indsætte klip ved at trække. Når tilstanden er aktiv, tiltrækkes klippene "magnetisk" til andre emner på tidslinjen, når de nærmer sig inden for en kritisk afstand. Dette gør det lettere at undgå de unødvendige – skønt ofte umærkeligt små – mellemrum mellem emner, som ellers ville vise sig under redigering. Hvis du bevidst ønsker at lave sådan et mellemrum, skal du ganske enkelt slå tilstanden fra for at placere klippet, hvor du vil.

Lydspoling

I standardtilstanden kan et lydstykke i projektet kun høres under afspilning i forhåndsvisningen. Knappen Lydspoling på tidslinjens værktøjslinje giver dig en lydforhåndsvisning, selvom du kun spoler igennem din film ved at trække i tidslinjemarkøren.

Spolehjulet i afspilleren giver dig også mulighed for lydspoling.

Redigeringstilstand

Redigeringstilstandsvælgeren til højre på tidslinjeværktøjslinjen bestemmer, hvordan andre klip opfører sig, når du laver redigeringsændringer.

Der er fem valgmuligheder, hvad angår redigeringstilstand: **Smartredigering**, **Indsæt** og **Overskriv**, **3-4-punkts redigering**, **Erstat**. Standardtilstanden er **Smartredigering**, hvor Pinnacle Studio ud fra hver redigeringshandling vælger, hvilken strategi der skal anvendes: Indsæt, Overskriv eller en mere kompleks strategi.

Tilstanden Smartredigering er konstrueret til så vidt muligt at bevare synkroniseringen mellem tidslinjesporene. I situationer med redigering af flere spor, indgår klip typisk både i vandrette og lodrette sammenhænge. Når du har placeret delingerne omhyggeligt, så de

f.eks. passer med rytmen på et musiklydspor, ville det være ærgerligt at ødelægge det hele, når du udfører flere redigeringer.

Tilstanden Indsæt er altid ikke-destruktiv: Den flytter andre klip på sporet, før den indsætter nyt materiale. Den fjerner også automatisk de mellemrum, der opstår ved fjernelse af materiale. Kun målsporet påvirkes. Alle tidligere synkroniseringer med andre spor til højre for redigeringspunktet går tabt.

Tilstanden Indsæt er mest nyttig i de tidlige stadier af et projekt, hvor du er ved at samle og arrangere klip på tidslinjen. Den sikrer, at intet materiale går tabt, og gør det meget let at omarrangere klip og sekvenser af klip.

I senere stadier, når strukturen i dit projekt er ved at være færdig, og du er begyndt at finsynkronisere materialet på de forskellige spor, er tilstanden Indsæt knap så brugbar. De samme egenskaber, som er så brugbare i de tidlige stadier ("skubbe"-opførslen), taler imod den i sidste del af projektet. Det er her, Overskriv kommer ind i billedet.

Overskriv Modus påvirker kun direkte det klip, du vælger. Når du ændrer længden eller placeringen af et klip i tilstanden Overskriv, vil det medføre, at tilstødende klip overskrives (hvis du forlænger), eller at der efterlades mellemrum (hvis du forkorter). Den vil aldrig påvirke synkroniseringen imellem sporene.

Tilstanden 3-4-punkts redigering byder på en hurtig og præcis metode til at føje klip til en sekvens på tidslinjen. Du kan bruge **tilstanden 3-4-punkts redigering** til ethvert projekt, men det virker særligt godt for projekter, hvor du vil justere klip præcist, såsom at matche illustrative klip med fortælling eller at matche klippene med bestemte dele af et lydspor. Se “3- og 4-punkts redigering” på side 57 for at få flere oplysninger.

Erstatningstilstand giver dig mulighed for at erstatte ét klip med et andet og samtidig bevare dets varighed, effekter og andre egenskaber. Det er især nyttigt, når du arbejder med skabeloner. Se “Erstatning af et klip” på side 66 for detaljer.

Brug af Alt-tasten til at tilsidesætte redigeringstilstand

For at ændre Indsæt til Overskriv eller omvendt skal du holde **Alt**-tasten nede, mens du udfører din redigering på sædvanlig måde. Du kan trykke på (eller slippe) **Alt**-tasten efter behov, når du indstiller redigeringen. Det vigtige er, i hvilken tilstand knappen er, når handlingen udføres – når du f.eks. har trukket et element hen på tidslinjen og slipper det.

3- og 4-punkts redigering

Du kan bruge **tilstanden 3-4-punkts redigering** i Pinnacle Studio for at beskære og tilføje kildeklip til en sekvens på tidslinjen. 3- og 4-punkts redigering er en hurtig og præcis måde at tilføje klip på. Du kan bruge **tilstanden 3-4-punkts redigering** til ethvert projekt, men det

virker særligt godt for projekter, hvor du vil justere klip præcist, såsom at matche illustrative klip med fortælling, eller at matche klippene med bestemte dele af et lydspor.

"Punkter" refererer til markører for "startpunkt" **(Indmarkering)** og "slutpunkt" (**Udmarkering**), som du føjer til kildeklippet og tidslinjen. I de fleste tilfælde kommer du nok til at bruge 3-punkts redigering, fordi det giver mulighed for præcis redigering uden at justere hastigheden af klip. 4-punkts redigering resulterer i de fleste tilfælde i at justere klippets hastighed, så det passer præcis til et defineret tidspunkt på tidslinjen.

Hvordan fungerer det?

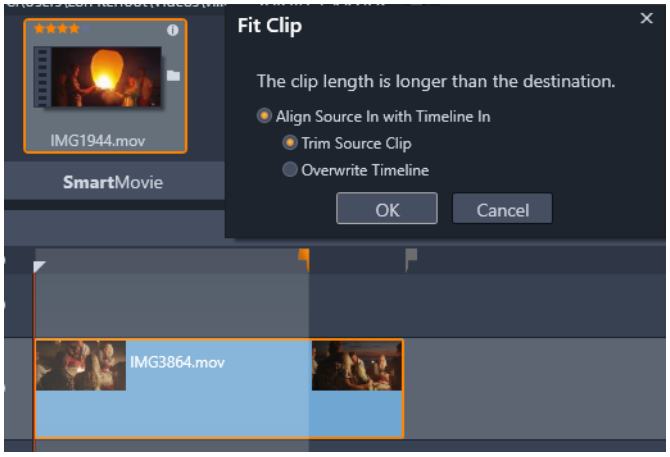
På tidslinjen kan du identificere, hvor du vil tilføje et kildeklip, ved at tilføje en markør for startpunkt (til klippets ønskede starttidspunkt), en markør for slutpunkt (til klippets ønskede afslutning) eller begge dele. Det samme gælder for dit kildeklip. Du kan tilføje en markør for startpunkt, en markør for slutpunkt eller begge dele. Kildeklippet beskæres i henhold til disse markører, når du føjer det til tidslinjen og overskriver eventuelt underliggende indhold på tidslinjen (ikke-destruktivt – originalfilerne er beskyttet). Hvis du beslutter at indstille alle 4 punkter, vil den indstillede varighed på tidslinjen i de fleste tilfælde ikke være den samme som varigheden på det beskårede klip. Dette betyder, at du skal ændre klippets hastighed for at udfylde den tid, der er defineret i tidslinjen, eller også kan du vælge, hvilke 3 punkter der skal prioriteres, og tillade klippet at køre med den oprindelige hastighed.

Eksempel på 3-punkts redigering

Hvis du vil have en fortællers beskrivelse af en bjørn til at passe med et klip med en bjørn, kan du på tidslinjen indstille dine markører for startpunkt og slutpunktfor til fortællingen og derefter vurdere dit kildeklip med bjørnen. Indstil *enten* en markør for startpunkt eller en markør for slutpunkt, afhængigt af din præference og den overordnede indvirkning. Hvis du bruger en markør for startpunkt, når du trækker klippet fra **Bibliotek** til tidslinjen, vil det automatisk justere kilden og markørerne for startpunkt på tidslinjen og beskære kildeklippet ved markeringspunktet på tidslinjen.

Tilpas klip

Når du føjer klip til tidslinjen i **tilstanden 3-4-punkts redigering**, vises meddelelsesvinduet **Tilpas klip**. Vinduet indeholder en række funktioner, der giver dig mulighed for at interagere med indholdet på tidslinjen. De præsenterede funktioner afhænger af de indstillede punkter og længden af klippet i relation til længden af mellemrummet på tidslinjen.



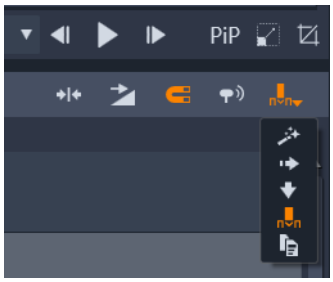
I dette eksempel tilbyder vinduet Tilpas klip to muligheder: Beskær kildeklip, hvilket betyder, at det benytter en blød markør (grå markør) som en beskæringsmarkør på tidslinjen til kildeklippet, fordi det repræsenterer afslutningen på det aktuelle spor. Eller Overskriv tidslinje, hvilket betyder, at de to punkter, der er indstillet til kildeklippet, vil blive respekteret, og kildeklippet vil strække sig længere end slutningen af det aktuelle klip på tidslinjen.

Bemærk: Når du beskærer klip i biblioteket, gemmes dine beskæringsmarkører sammen med klippet. Du kan bruge det beskårede klip sammen med det næste projekt eller rydde og nulstille markørerne, når du har lyst.

Tip: Tilstanden 3-4-punkts redigering overskriver alt underliggende indhold for at beskytte sporsynkronisering i projekter med flere spor. Hvis du vil indsætte klip (i stedet for at overskrive) fra rullemenuen i redigeringstilstand, skal du vælge **tilstanden Indsæt**.

Tilføjelse af klip ved hjælp af 3-punkts redigering

1 På tidslinjen skal du klikke på knappen for **tilstanden 3-4-punkts redigering** i rullelisten til redigeringstilstand.



Knappen for tilstanden 3-4 punkts redigering er placeret i rullelisten ude til højre i tidslinjeværktøjslinjen.

2 Når der er ét eller flere klip på tidslinjen, skal du trække markøren til den ønskede position og gøre en af de følgende ting:

- Du kan indstille et startpunkt ved at klikke på knappen **Indmarkering** på tidslinjeværktøjslinjen eller trykke på **I**.
- Du kan indstille et slutpunkt ved at klikke på knappen **Udmarkering** på tidslinjeværktøjslinjen eller trykke på **O**.

Bemærk: Hvis du vil rydde en markør, skal du klikke på den dertil hørende knap én gang mere. Hvis du vil rydde begge markører, skal du klikke på knappen **Ryd indmarkering/ udmarkering**.

3 Hvis du indstiller to punkter på tidslinjen, skal du gentage trin 2.

4 I **Bibliotek** skal du vælge det ønskede kildeklip, og i **afspillerpanelet** skal du sørge for, at visningen **Kilde** er aktuel (klik på fanen **Kilde**).

5 Ved hjælp af funktionerne under forhåndsvisningen skal du flytte markøren til den ønskede position og gøre en af de følgende ting:

- Du kan indstille et startpunkt ved at klikke på knappen **Indmarkering** eller trykke på **I**.
- Du kan indstille et slutpunkt ved at klikke på knappen **Udmarkering** eller trykke på **O**.

6 Hvis du indstiller to punkter til din kilde, skal du gentage trin 2, men det samlede antal punkter for tidslinjen plus kilden skal være 3.

7 I tidslinjen skal du vælge det spor, hvor du ønsker at tilføje kildeklippet, og gøre en af de følgende ting:

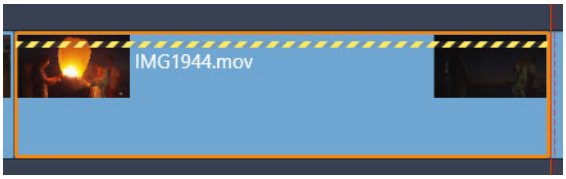
- Under forhåndsvisningen skal du klikke på knappen **Behold hastighed**.
- I **Bibliotek** skal du trække kildeklippet til sporet.

8 Når vinduet **Tilpas klip** vises, skal du vælge den ønskede indstilling fra meddelelsesvinduet.

Klippet føjes til tidslinjen i henhold til de indstillede punkter.

Tilføjelse af klip ved hjælp af 4-punkts redigering

1 På tidslinjen skal du klikke på knappen for **tilstanden 3-4-punkts redigering** i rullelisten til redigeringstilstand.
2 Når der er ét eller flere klip på tidslinjen, skal du trække markøren til den ønskede startpunktsplacering og klikke på knappen **Indmarkering** på tidslinjeværktøjslinjen.
3 På tidslinjen skal du trække markøren hen til den ønskede slutpunktsplacering og klikke på knappen **Udmarkering** på tidslinjeværktøjslinjen.
4 I **Bibliotek** skal du vælge det ønskede kildeklip, og i **afspillerpanelet** skal du sørge for, at visningen **Kilde** er aktuel (klik på fanen **Kilde**).
5 Ved hjælp af nedenstående forhåndsvisning skal du flytte markøren til den ønskede startpunktsplacering og klikke på knappen **Indmarkering** eller trykke på **I**.
6 Flyt markøren til den ønskede slutpunktsplacering, og klik på knappen **Udmarkering**, eller tryk på **O**.
7 På tidslinjen skal du vælge det spor, hvor du ønsker at tilføje klippet.
8 Under forhåndsvisningen skal du klikke på knappen **Tilpas til varighed**.
Bemærk: Klippets hastighed justeres, så det passer til varigheden mellem start- og slutpunkterne på tidslinjen. Medmindre klippets varighed og tidslinjens varigheden er helt ens, vises der en gul stiplet linje hen over toppen af klippet, som angiver, at den oprindelige hastighed er ændret. Hvis der er lyd på dit klip, påvirkes lyden, da den enten bliver hurtigere eller langsommere for at tilpasse sig klippets nye varighed.



Bemærk: Vinduet **Tilpas klip** vises, når du føjer klippet til tidslinjen. Acceptér standardindstillingen for at bibeholde en 4-punkts redigering. Hvis du beslutter at tilsidesætte et punkt (så du faktisk bruger 3-punkts redigering), skal du klikke på en anden indstilling i vinduet.

Tidslinjens spormenulinje

I området for tidslinjens menulinje er der forskellige funktioner, som påvirker ordningen og organiseringen af tidslinjesporene. Disse beskrives her, mens lydfunktioner, der styres fra tidslinjens menulinje, som f.eks. lydstyrke for spor, beskrives i “Lyd på tidslinjen” på side 191.

Området Alle spor over spormenulinjerne tilbyder funktioner mage til dem, der findes i hver enkelt spormenulinje, men gælder for alle spor samtidigt og tilsidesætter de enkelte sporindstillinger.

Standardspor

Den lodrette, orange linje til venstre for spormenulinjen angiver, sammen med den lysere baggrundstone, standardsporet. Dette spor kan du benytte som målspor for visse funktioner, som f.eks. Send til og Sæt ind. Nyoprettede titler og ScoreFitter-sange tilføjes også til dette spor. Se "Send til tidslinjen" på side 67, "Brug af Udklipsholder" på side 81, "Titeleditoren" på side 155 og "ScoreFitter-baggrundsmusik" på side 195 for at få flere oplysninger.

For at ændre et andet spor til standardsporet skal du klikke et vilkårligt sted på spormenulinjen, dog ikke på en knap eller en anden funktion.

Låsning

Klik på en hængelåsknap for at beskytte et valgt spor mod uønskede redigeringer. Den samme knap i området Alle spor anvender denne beskyttelse på hele projektet.

Storyboardlink

Storyboardet er en anden metode til at vise tidslinjesporet. En lille storyboardlinkknap vises under hængelåsknappen på alle spormenulinjer, når storyboardet åbnes. Klik på knappen for at vælge et givent spor, som skal knyttes til storyboardets visning.

Spornavn

For at redigere navnet på et spor skal du klikke en enkelt gang på navnet for at åbne stedets editor eller vælge Redigér sporets navn i spormenulinjens genvejsmenu. Bekræft din redigering med **Enter**, eller annuller den med **Esc**.

Video- og lydovervågning

Video- og lydknapperne i spormenulinjen bestemmer, om sporet skal bidrage med video og lyd til projektets samlede udkørsel. De understøtter mange redigeringssituationer, hvor det er fordelagtigt at blokere udkørslen af et eller flere spor for at forenkle forhåndsvisningen. De samme knapper i området Alle spor slår lyd- og videoovervågning for hele projektet til eller fra.

Yderligere sporfunktioner

Følgende funktioner er tilgængelige i spormenulinjens genvejsmenu eller ved at manipulere sporene:

Indsæt nyt spor: Du kan indsætte et nyt spor over eller under det eksisterende spor.

Slet spor: Slet et spor og alle klip på det.

Flyt spor: Træk spormenulinjen op eller ned for at placere den i et nyt lag. Når du trækker, vises en lys, vandret linje ved gyldige placeringer.

Kopiér spor: Når du holder **Ctrl**-tasten nede, mens du flytter et spor, kopierer du sporet i stedet for at flytte det.

Sporets størrelse: Genvejsmenuen indeholder fire fastlagte sporstørrelser (Lille, Mellem, Stor, Meget stor). Træk i adskillelseslinjen mellem spormenulinjerne for at justere højden og derved tilpasse størrelsen problemfrit.

Vis bølgeformer: Slå visning af bølgeform for lydklip til/fra.

Se "Lyd på tidslinjen" på side 191 for at få oplysninger om tidslinjens lydfunktioner.

Redigering af film

Det første trin i enhver filmredigering er at åbne et filmprojekt.

Start af en ny produktion: Vælg **Fil** >**Ny** > **Film** i hovedmenuen. Før du tilføjer dit første klip, skal du sikre dig, at videoformatet i tidslinjen er det rigtige for dit projekt (se nedenfor).

Redigering af en eksisterende film: Vælg et nyligt projekt i menuen Fil > Nyeste. Klik på **Fil** > **Åbn** for at søge efter et filmprojekt at åbne, eller find den film, du vil åbne, i mappen **Projekter** i biblioteket, og dobbeltklik på minivisningen.

Hvis din film er blevet gemt som en projektpakke, skal den pakkes ud, før du redigerer den. Find projektet i gruppen Studio-projekter i biblioteket, og vælg kommandoen **Udpak projektpakke** i genvejsmenuen i minivisningen.

Alternativt kan du klikke på **Fil** > **Åbn** og finde projektpakken i Stifinder ved at vælge **Studio-projektpakke (axx)** i feltet til filtypenavn.

Når projektet er pakket ud, tilføjes det til biblioteket og åbnes i projekteditorens tidslinje, hvor det kan redigeres som normalt.

Sådan åbnes et Studio-projekt: Vælg **Fil** > **Importer tidligere Pinnacle Studio-projekter**. Bemærk, at nogle funktioner i projekter, der er oprettet med en tidligere version af Studio, muligvis ikke understøttes i den aktuelle version.

Sådan importeres et Studio til iPad-projekt: Vælg Fil > **Importer Studio til iPad App-projekter**.

Projektindstillinger

For at begynde at redigere et nyt projekt skal du bekræfte, at indstillingerne for projektets videoformat – billedforhold, 2D eller 3D, billedstørrelse og afspilningshastighed – er, som du

vil have dem. Se “Projektindstillinger” på side 259 for at få oplysninger om konfiguration af den automatiske funktion og “Tidslinjeindstillinger” på side 51 for at få vejledning i angivelse af manuelle projektindstillinger.

Nogle klipformater kan måske ikke afspilles med det samme, afhængig af dine tidslinjeindstillinger. Denne type indhold vil automatisk blive formateret til et passende format.

Fastlæggelse af spor

Med enkelte undtagelser har tidslinjesporene i Pinnacle Studio ikke særlige roller. Ethvert klip kan afspilles på ethvert spor. Efterhånden som dine projekter bliver mere komplekse, vil du dog opdage, at det er smart at overveje, hvordan du ordner dine spor, og omdøbe dem efter deres funktion i filmen. Du finder oplysninger om sporenes egenskaber og om, hvordan du redigerer dem, i “Tidslinjens spormenulinje” på side 61.

Tilføjelse af klip til tidslinjen

De fleste typer mediefiler fra biblioteket kan tilføjes til tidslinjen som uafhængige klip. Disse typer omfatter video- og lydklip, fotografier, grafik, ScoreFitter-sange, skabeloner og titler. Du kan også tilføje dine andre filmprojekter som containerklip, som fungerer ligesom videoklip i dit projekt. Diskprojekter kan dog ikke tilføjes til en tidslinje som containerklip, da dette kræver en egenskab – interaktivitet med brugeren – som tidslinjeklip ikke har.

Træk og slip

Træk og slip er den mest almindelige og normalt også den mest praktiske måde at tilføje materiale til et projekt på. Klik på en vilkårlig mediefil panelet Bibliotek, og træk den til det sted på tidslinjen, hvor du ønsker at placere den.

Når du trækker den ind i tidslinjeområdet og hen mod målsporet, skal du se efter en lodret linje, som vises under musemarkøren. Denne linje angiver, hvor klippets første frame ville blive sat ind, hvis du slap den lige nu. Linjen er grøn, hvis det er muligt at slippe klippet på det angivne sted, og rød, hvis det ikke er (hvis f.eks. sporet er beskyttet).

Det er muligt at indsætte flere klip på tidslinjen samtidigt. Vælg blot de ønskede mediefiler i biblioteket, og træk så en af dem hen på tidslinjen. Den rækkefølge, som klippene vises i på sporet, svarer til deres rækkefølge i biblioteket (og ikke den rækkefølge, du valgte dem i).

Magnettilstand: Magnettilstand er som standard slået til. Dette gør det lettere at indsætte klip, så deres kanter mødes præcist. Når musemarkøren kommer tæt på det potentielle mål, hopper det nye klip hen på særlige placeringer, som f.eks. klippets ender eller eventuelle anbragte markører, som om de blev tiltrukket af en magnet

På den anden side skal du ikke bekymre dig for, om det første klip er placeret præcist på starten af tidslinjen. Det er ikke alle film, der begynder med et brat klip til første scene!

Live redigeringsforhåndsvisning

For at slippe af med den forvirring, der opstår i komplekse redigeringssituationer, giver Pinnacle Studio dig en fuld, dynamisk forhåndsvisning af resultaterne af dine redigeringshandlinger, når du trækker klippene rundt på tidslinjen. Så hvis du synes, at tingene springer mere rundt, end du er vant til ved tidslinjeredigeringen, har du årsagen her. Du behøver ikke at bekymre dig. Du vil hurtigt vænne dig til og lære at drage fordel af de ekstra informationer, der gives. Begynd langsomt. Hold øje med ændringerne på tidslinjen, når du trækker et element hen over forskellige placeringer, og slip det, når du ser det resultat, du ønsker.

Hvis det viser sig, at træk og slip alligevel ikke virker, som du ønsker det, kan du enten trykke på **Esc** eller flytte musemarkøren ud af tidslinjeområdet og slippe knappen. Begge disse handlinger annullerer træk og slip-handlingen. For at fortryde et træk og slip efter at det er foretaget, skal du trykke på **Ctrl**+**Z** eller klikke på knappen Fortryd.

Glem ikke, at du kan variere mange redigeringshandlinger i tidslinjen med tilstanden Alternativ: Du skal bare holde **Alt** nede, mens du trækker eller trimmer. Når du vil erstatte klip ét ad gangen, er **Skift**-tasten også vigtig.

Avanceret træk og slip

Når du har samlet et udvalg af klip på et tidslinjespor, er det kun et spørgsmål om tid, før du begynder at flytte rundt på tingene. Måske ønsker du at:

- Fylde et mellemrum med klip.
- Indsætte nogle klip før et særligt klip.
- Erstatte et klip på tidslinjen med et andet.

Redigeringstilstanden Smart gør det lettere for dig at nå disse mål.

Udfyldelse af mellemrum

Tilstanden Smart gør det let for dig at udfylde et bestemt mellemrum på tidslinjen med f.eks. nyt materiale. Du kan undgå den besværlige proces med at trimme det nye materiale, så det passer til den ledige plads, og i stedet ganske enkelt trække elementerne ind i mellemrummet. Alle klip, der ikke skal bruges til at fylde mellemrummet ud med, bliver fjernet, og det sidst brugte klip vil automatisk blive trimmet til den passende længde. Ingen af tidslinjens klip vil blive påvirket, så du får ingen problemer med synkroniseringen.

Indsættelse af klip

Lad os antage, at du vil tilføje nyt materiale til tidslinjen på et sted, hvor der allerede er et klip. Du ønsker ikke at overskrive det eksisterende klip, men foretrækker at flytte klippet (og andre klip til højre for det) så langt mod højre, at der er plads til det nye materiale.

Her giver redigering i tilstanden Smart dig igen en nem løsning. Træk blot det nye materiale hen til begyndelsen af det klip, som er i vejen, i stedet for at trække det ind i mellemrummet. Klippet flytter sig det nødvendige stykke mod højre.

Indsættelse med opdeling

Når du slipper et emne på midten af et eksisterende klip og ikke ved en af enderne, bliver dette klip opdelt. Det nye materiale indsættes på den valgte position og følges umiddelbart af den del af det oprindelige klip, som er blevet forskubbet.

I tilstanden Smart bevares synkroniseringen af målsporet med de andre spor, når der indsættes et mellemrum med samme længde som det nye klip i hvert af sporene. For at undgå at påvirke de andre spor på denne måde skal du vælge tilstanden Indsæt i stedet for Smart. En anden mulighed er at holde Alt-tasten nede, når du slipper det nye materiale for at overskrive en del af det eksisterende klip. En tredje mulighed er at låse de spor, som ikke skal ændres, men du skal være opmærksom på, at dette vil påvirke synkroniseringen af klippene på de låste spor med dem på de ikke-låste spor.

Erstatning af et klip

Når du vil erstatte et klip, skal du trække en enkelt mediefil fra biblioteket hen på det klip, du vil erstatte, mens du holder Skift-tasten nede. Det nye klip overtager alle de effekter og overgange, der var lagt på det oprindelige klip. Korrektioner bliver dog ikke overtaget, da de normalt bruges til at lave rettelser i et særligt medieelement.

I tilstanden Smart kan erstatningen kun gennemføres, hvis klippet fra biblioteket er langt nok til at dække den fulde længde af det klip, der skal erstattes. I andre tilstande vil et klip fra biblioteket, der ikke er langt nok, udvides ved brug af overtrimning. Retningen og størrelsen på udvidelsen afhænger af din museposition, mens du trækker. Du finder oplysninger om overtrimning i “Trimning” på side 70.

Hvis mediefilen fra biblioteket er længere end nødvendigt, bliver den beskåret til samme længde som det klip, den erstatter.

Send til tidslinjen

Udover at trække et klip til tidslinjen kan du også "sende" det til standardsporet ved afspilningslinjens position. Denne handling svarer til træk og slip, så tilstanden Smart anvendes tilsvarende, når påvirkningen af de andre klip bestemmes. Kommandoen **Send til tidslinje** findes i genvejsmenuen for hver mediefil og hvert multivalg i den kompakte visning af biblioteket.

Send fra afspilleren

Der findes også en anden måde at "sende" på, som giver dig endnu større kontrol.

Hvis du klikker på en mediefil i biblioteket, skifter afspilleren til kildetilstand, så man kan se en forhåndsvisning. For medier, som kan trimmes (video og lyd), er der også trimmeskydere til rådighed, så du kan klippe en del af mediefilens begyndelse eller slutning væk.

Klik på knappen Send til tidslinje i afspilleren efter trimning af en videofil i biblioteket.

Efter forhåndsvisning og eventuel trimning af mediefilen kan du benytte knappen Send til tidslinje nederst til venstre i afspilleren. Som sædvanlig tilføjes mediefilen til projektet ved afspilningslinjen på standardsporet. En brugbar variant er at klikke et vilkårligt sted på afspillerens skærmbillede og trække mediefilen til det ønskede punkt på tidslinjen. Mediefilen tilføjes så til det sted, hvor du slap knappen, i stedet for ved afspilningslinjen.

Titeleditorer, ScoreFitter, stemmeoverlægning

Disse fire funktioner tilføjer nye klip til projektets tidslinje, som ikke bygger på medieindhold i biblioteket. I stedet oprettes de ud fra indstillinger og andre handlinger, du foretager under redigering.

Når du er færdig med at redigere, sendes både titler og klip fra ScoreFitter til standardsporet på tidslinjen ved hjælp af funktionen Send til tidslinje. Derimod anbringes stemmeoverlægningsklip på det særlige stemmeoverlægningsspor. Se “Titeleditoren” på side 155, “ScoreFitter-baggrundsmusik” på side 195 og “Stemmeoverlægningsværktøjet” på side 196 for at få flere oplysninger.

Sletning af klip

Når du vil slette ét eller flere klip, skal du først vælge dem og derefter trykke på **Delete**. En anden mulighed er at klikke på papirkurvikonet på tidslinjens værktøjslinje eller vælge Slet i markeringens genvejsmenu.

Hvis der ved sletningen fremkommer et mellemrum på alle sporene, lukkes det i tilstanden Smart ved at flytte materialet til højre for mellemrummet mod venstre. På denne måde undgår du utilsigtet at komme til at lave tomme afsnit i din film, mens du stadig sikrer, at synkroniseringen af sporene bibeholdes.

Hvis du holder **Alt**-tasten nede, mens du sletter, vil eventuelle mellemrum ikke blive fjernet.

I indsættelsestilstand lukkes kun de mellemrum, der opstår på det spor, hvor klippene blev slettet. Andre spor påvirkes ikke. Der bliver ikke gjort noget for at bevare synkroniseringen til højre for sletningen.

Den sikreste redigeringstilstand for bevaring af synkroniseringen er Overskriv, hvor klippene bare fjernes uden at andet påvirkes.

Behandling af klip

Projektets tidslinje giver dig omfattende support til markering, justering, trimning, flytning og kopiering af klip.

Markering

Du skal markere klip som forberedelse til at udføre redigeringshandlinger på dem. Et markeret klip får en orange ramme på tidslinjen og i storyboardet og vises som massiv orange i mappetræet.

Klik på et klip med musen for at markere det. Eventuelle tidligere markeringer fjernes. Hvis du hurtigt vil markere flere klip på én gang, skal du klikke på et åbent tidslinjeområde og derefter trække en markeringsramme frem, så den berører alle de klip, du skal bruge. For at markere alle klip med en enkelt kommando skal du trykke på **Ctrl**+**A**.

Klik på et tilfældigt område i et mellemrum på tidslinjen for at rydde en markering.

Flere markeringer med tastatur og mus

For at foretage mere komplekse markeringer af flere filer skal du venstreklikke, mens du holder **Skift**, **Ctrl** eller begge taster nede.

Markering af en række klip: Klik på det første, og hold **Skift** nede, mens du klikker på det sidste. Disse to klip definerer sammen en markeringsramme, hvori alle klip markeres.

Slå markering af et enkelt klip til/fra: Hold **Ctrl** nede, og klik for at ændre et enkelt klips markeringstilstand uden at påvirke andre klip.

Markér resten af sporet. Hold **Ctrl**+**Skift** nede, og klik for at markere alle de klip, der er placeret på eller efter startpositionen for det markerede klip. Denne funktion er især praktisk, når du ønsker hurtigt at "fjerne" resten af din tidslinje for at indsætte nyt materiale, eller når du manuelt vil skubbe mod venstre for at lukke mellemrum på tidslinjen.

Gruppering af klip og ophævelse af gruppering

Du kan markere og gruppere flere klip, så du kan flytte dem samtidigt. **Sådan grupperes eller ophæves gruppering af klip:**

1 Markér to eller flere klip på tidslinjen.

2 Højreklik på et af de markerede klip, og vælg **Gruppe** > **Gruppér**.

Hvis du vil ophæve grupperingen af markeringen, skal du højreklikke på en gruppe og vælge **Gruppe** > **Ophæv gruppe**.

Bemærk: **Gruppér som projekt** for at gemme gruppen som en selvstændig film. For at få flere oplysninger, se

Justering

Når du bevæger musemarkøren langsomt hen over klippene på tidslinjen, vil du opdage, at den ændrer sig til en pil, når den krydser siderne på hvert enkelt klip. Pilen angiver, at du kan klikke og trække for at justere klippets grænser.

Justering ændrer længden af et enkelt klip på tidslinjen i tilstanden Overskriv (eftersom tilstanden Indsæt ville give synkroniseringsproblemer). Hvis du trækker begyndelsen af et klip mod højre, opstår der et mellemrum på venstre side. Hvis der findes et klip umiddelbart til venstre for det klip, du er ved at justere, overskrives dette klip, hvis du trækker til venstre.

Justeringsmarkøren vises også, når du holder musen stille over enderne af et mellemrum, som er et tomt stykke på tidslinjen med mindst ét klip til højre.

Det viser sig, i modsætning til klip, at justering af mellemrum ikke er så nyttigt i tilstanden Overskriv. Mellemrum kan dog være praktiske, når du redigerer i tilstanden Smart, hvis du ønsker at skubbe et enkelt spor mod venstre eller højre og ignorere alle de synkroniseringsproblemer, der derved opstår. Justering af mellemrum forekommer derfor i tilstanden Indsæt.

Selvom der ikke er tilgængelige mellemrum, kan du opnå samme resultat ved at holde Alt nede, mens siderne på et klip justeres.

Rotation af video

Du kan rotere videoklip, som du tilføjer til tidslinjen. Du kan rotere et videoklip i trin på 90 grader (højre eller venstre om) eller vælge en brugerdefineret rotation.

Sådan roterer du et videoklip med 90 grader

1 På tidslinjen skal du vælge det klip, du ønsker at rotere.
2 Vælg **Rotation** fra genvejsmenuen, og vælg en af følgende muligheder:
   - **Drej mod højre**: Roterer klippet højre om (90 grader).
   - **Drej mod venstre**: Roterer klippet venstre om (90 grader).

Sådan roterer du et videoklip frit

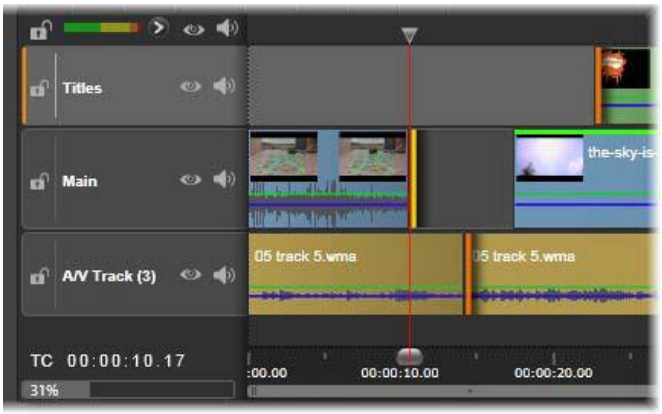
1 På tidslinjen skal du vælge det klip, du ønsker at rotere.
2 Åbn **Editor**-panelet.
3 Under **Egenskaber** indtast en værdi i **Rotation**-boksen eller træk skyderen for at indstille den ønskede rotationsgrad.
   Bemærk: Du kan bruge nøglerammer til at indstille forskellige rotationsværdier for klippet.

Trimning

Ændring af længden på et klip eller et mellemrum på tidslinjen kaldes "trimning".

Trimning af flere spor er en nyttig funktion ved redigering. Ved at trimme flere spor på én gang kan du sikre, at de klip, der kommer senere på projektets tidslinje, bibeholder deres relative synkronisering.

Hvis du trimmer klip uden at overveje, hvad der sker med senere klip på tidslinjen, kan du forstyrre synkroniseringen i projektet. Resultatet af dette kan være lydspor, der ikke passer til handlingen, eller tekster, der vises på forkerte tidspunkter.



Trimning af flere spor

En regel for bibeholdelse af synkronisering

Pinnacle Studio har effektive trimningsværktøjer, som giver mulighed for risikofrit at trimme flere spor på én gang. Der er heldigvis en enkel regel for at sikre synkroniseringen, selv på en kompleks tidslinje: Åbn præcist ét trimningspunkt på hvert spor. Det er op til dig, om trimningspunktet skal tilføjes til et klip eller et mellemrum og i hvilken ende, det skal gøres.

Åbning af trimningspunkter

For at åbne et trimningspunkt på det aktive spor på tidslinjen skal du anbringe tidslinjemarkøren i nærheden af det klip, du vil trimme, og derefter klikke på knappen trimningstilstand på tidslinjeværktøjslinjen. For at åbne et trimningspunkt på alle spor, som ikke tomme, samtidigt, skal du holde Skift-tasten nede og klikke på knappen Trimningstilstand.

I trimningstilstand kan du åbne trimningspunkter med musemarkøren i starten eller slutningen af et klip. Bemærk, at trimningspunktet vender mod venstre i begyndelsen af klippet og mod højre i slutningen. Når trimningsmarkøren vises, skal du klikke én gang på det punkt, du vil trimme. Fortsæt derefter med at åbne trimningspunkterne på de andre spor, hvis det er nødvendigt.

Du kan åbne to trimningspunkter pr. spor ved at holde **Ctrl**-tasten nede for at åbne det andet punkt. Denne funktion er praktisk til handlingerne Trim begge, Slip-trim og Glide-trim, som beskrives nedenfor.

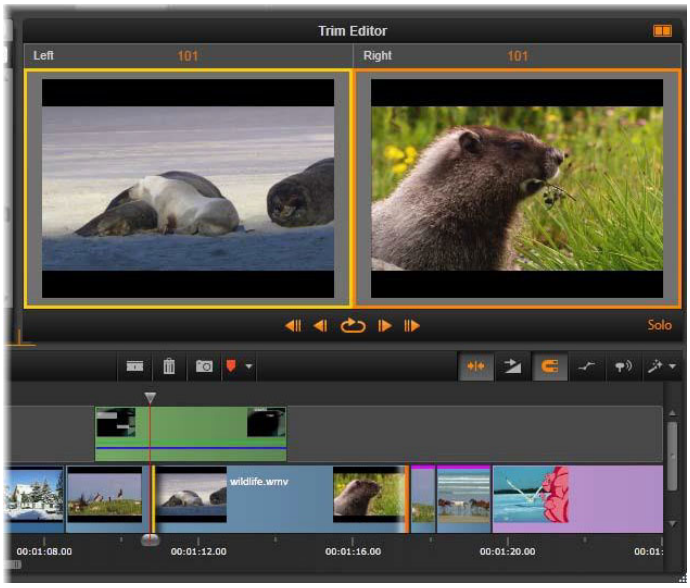
Trimningseditoren i dobbelt tilstand. Det orange rektangel viser det aktuelt valgte trimningspunkt i begyndelsen af klippet. Venstre side viser sidste frame i det sidste klip.

Når et trimningspunkt åbnes, sker der flere ting:

- Klippets venstre eller højre kant fremhæves med en orange linje, der viser, at det er markeret. Trimningspunkter, som ikke er markeret, vises med en orange linje.
- Trimningseditoren åbnes med afspilleren i dobbelt forhåndsvisningstilstand.
- Transportknapperne under afspilleren bliver til justeringsværktøjer for trimning.
- Forhåndsvisningen med det aktive trimningspunkt er fremhævet med gult.

Trimningseditoren

I funktionen dobbelt forhåndsvisning viser trimningseditoren to frames fra tidslinjen. Det aktuelt valgte trimningspunkt vises altid og er fremhævet med et gult rektangel. Hvis trimningspunktet er i starten af klippet, vises klippets første frame. Hvis det er i slutningen af klippet, vises klippets sidste frame. Du kan vælge mellem valgte trimningspunkter ved at klikke i det andet vindue til forhåndsvisning eller trykke på **Tab**.

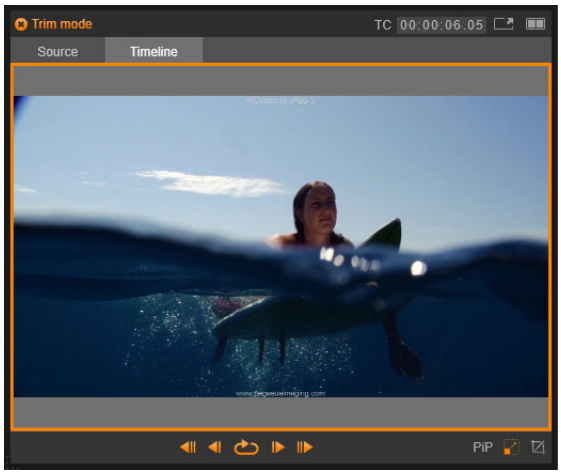


Trimningseditoren under en glide-trimning. Forhåndsvisningen til venstre viser det aktuelt valgte trimningspunkt, mens det næste trimningspunkt er vist til højre.

Den frame, der aktuelt vises i den andet forhåndsvisning, afhænger af hvilken trimtilstand der bruges. I en slip- eller glide-trimning vises det andet trimningspunkt i handlingen, omgivet af et orange rektangel. Ellers viser det andet vindue til forhåndsvisning den frame, som er på den anden side af det valgte afskæringspunkt.

Antallet af trimmede frames vises over hvert vindue til forhåndsvisning. Hvis du forestiller dig, at det oprindelige trimningspunkt kaldes for nul, viser tallet, hvor mange frames den nye placering er blevet rykket.

Trimningseditoren er som standard i solotilstand. Klippet med trimningspunktet vises uden sporene overfor og uden anvendte overgange. Denne forhåndsvisning egner sig bedst til at vælge det nøjagtige antal frames, der skal trimmes. Standardvisningen af tilstødende rammer udgør en samlet komposition af alle sporene på tidslinjen. Du kan skifte mellem visningens adfærd med knappen **Solo** Solo nederst til højre i trimningseditoren. Når tilstanden Solo deaktiveres, viser forhåndsvisningen trimningspunkter i kontekst med tidslinjen.



Trimningseditoren i enkelt forhåndsvisningstilstand.

Trimningseditoren åbnes i dobbelt forhåndsvisningstilstand. For at skifte til enkelt forhåndsvisning skal du klikke på knappen Forhåndsvisningstilstand øverst til højre i forhåndsvisningsområdet.

Afslutning af trimningstilstand: Trimningstilstanden kan afsluttes ved at klikke på knappen Trimningstilstand .

Redigeringstilstande for beskæring

Den aktuelle redigeringstilstand – Smart, Overskriv, Indsæt eller Erstat – afgør, hvordan trimningen påvirker andre klip på tidslinjen. Vælg tilstanden på rullelisten i højre side af tidslinjeværktøjslinjen.

Tilstanden Indsæt: Klip, som befinder sig til højre for et trimmet klip på samme spor, vil bevæge sig til højre eller venstre for at tilpasse sig klippets nye længde. Synkroniseringen med andre klip kan gå tabt, men ingen klip overskrives.

Tilstanden Overskriv: I denne tilstand ændres kun det klip, du trimmer, samt de tilstødende klip, de eventuelt overskriver. Synkroniseringen mellem sporerne påvirkes ikke.

Tilstanden Smart: Under trimning svarer tilstanden Smart til tilstanden Indsæt.

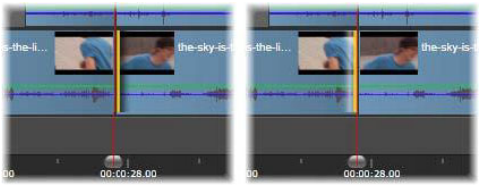
Erstatningstilstand: Når du trækker et nyt klip hen over et eksisterende klip på tidslinjen, erstattes det eksisterende klip.

Trimning af begyndelsen af et klip

Du kan forberede trimningen af et klips begyndelse (punktet "markér ind") ved at klikke på klippets venstre kant, når trimningsmarkøren er synlig. Når du på denne måde har fastsat trimningspunktet, kan du tilføje eller fjerne frames fra begyndelsen af klippet.

For at trimme klippet skal du trække trimningspunktet mod venstre eller højre.

For at trimme afspilleren, skal du bruge trimningsknapperne for at trimme én eller ti frames fremad eller bagud. Klik på knappen Afspil i løkke for at få vist en gentaget forhåndsvisning af trimningsområdet.



Afspilningshovedets placering i forhold til trimningspunktet gør det nemmere at skelne mellem klippets startpunkt (venstre) og det forrige klips slutpunkt (højre).

Trimning af slutningen af et klip

For at trimme slutningen af et klip (eller "markér ud"-punktet) skal du åbne et trimningspunkt ved at klikke på klippets højre side, når trimningsmarkøren ændrer sig til en pil, der peger mod højre. Du kan nu tilføje eller fjerne frames fra slutningen af klippet.

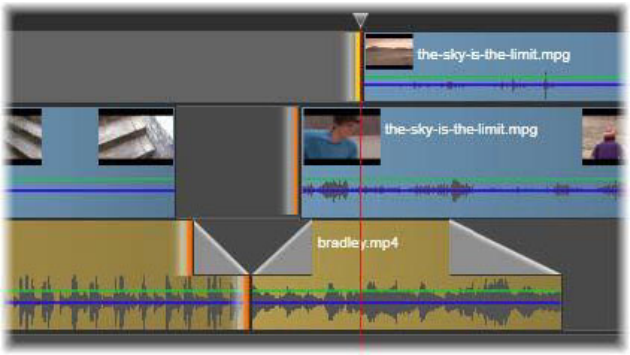
Du kan igen trimme direkte i klippet ved at trække trimningspunktet eller trimme i afspilleren, når den er i trimningstilstand.

Trimning af mellemrum

Projektets tidslinje giver dig ikke blot mulighed for at trimme klippene på den, men også for at trimme mellemrummene imellem dem. Trimning af mellemrum lyder måske ikke umiddelbart så nyttigt, men det er faktisk praktisk. F.eks. er den letteste måde at indsætte eller slette plads på et enkelt tidslinjespor at trimme den højre side af et mellemrum. Når dette sker, flyttes alle klip til højre for mellemrummene som en blok.

Når du er nødt til at åbne et trimningspunkt på hvert enkelt spor for at bibeholde synkroniseringen under trimning, kunne det måske også være smart at trimme varigheden af et mellemrum i stedet for varigheden af et klip. (Husk reglen: Der kræves ét trimningspunkt på hvert klip for at bibeholde synkroniseringen).

Trimning af et mellemrum, både i begyndelsen og slutningen, udføres på samme måde som beskrevet ovenfor for trimning af klip.



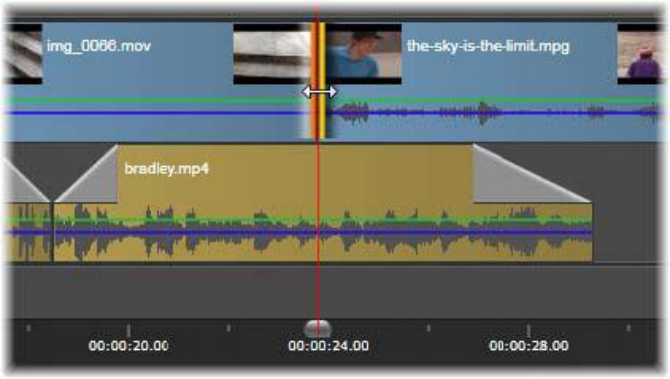
Der er valgt to mellemrum og en trimning af slutpunktet for lyd. Da der er oprettet et trimningspunkt på hvert spor, synkroniseres hele produktionen under trimningen.

Trim begge

Ved denne handling trimmes to klip (eller et klip og et tilstødende mellemrum) samtidigt. Alle frames, der tilføjes til det venstre element, fjernes fra det højre og omvendt, så længe der er materiale og plads til rådighed. Det eneste, du flytter, er klippunktet, hvor elementerne mødes. En anvendelse af denne teknik er justering af visuelle klip til rytmen fra et musikspor.

Du begynder med at klikke på slutningen af venstre klip for at åbne første trimningspunkt og derefter holde **Ctrl** nede og klikke på begyndelsen af højre klip for at åbne det andet.

Når musemarkøren er placeret over de to trimningspunkter, du netop har åbnet, vises den som en vandret pil med to hoveder. Træk mod venstre eller højre for at flytte klipgrænsen, eller brug afspilleren i trimningstilstand.

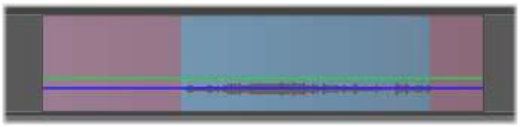


Trim begge: Der er valgt tilstødende slut- og startpunkter for trimning. Ved at trække trimningspunkterne ændrer du timingen fra det udgående klip til det kommende, men dette forstyrrer ikke tidslinjen.

Overtrimning

Overtrimning forekommer, når du forsøger at forlænge varigheden af et klip ud over kildematerialets grænser – en situation, man normalt helst vil undgå.

Bemærk, at hvis du har overtrimmet et klip, vil de ugyldige dele blive lyserøde.



Overtrimmet klip: De første og sidste frames i overtrimmede afsnit vil blive frosset.

Overtrimning er ikke en krisesituation. Du behøver ikke reagere på det med det samme. Pinnacle Studio udvider blot klippet ved at "fryse" de første og sidste frames i de overtrimmede områder, som nævnt ovenfor.

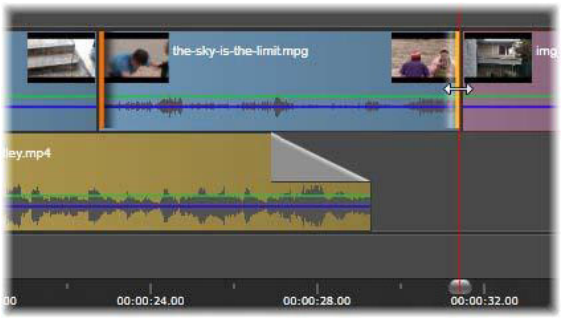
Afhængigt af overtrimningens varighed og konteksten kan denne simple handling måske være tilstrækkelig. En kort fryse-frame kan endda godt alene være visuelt effektiv.

Men fryse-frame-metoden giver sandsynligvis ikke gode resultater, hvis den anvendes på en sekvens med hurtig bevægelse. I disse tilfælde kan du overveje at supplere eller erstatte klippet eller evt. forlænge det ved at ændre hastigheden. (Se “Styring af hastighed med flytning af tid” på side 82.)

Slip-trimning

Hvis du vil ændre startframen i et klip i kildematerialet uden at ændre varigheden, skal du åbne et trimningspunkt i begyndelsen af klippet samt et i klippets anden ende eller senere på tidslinjesporet.

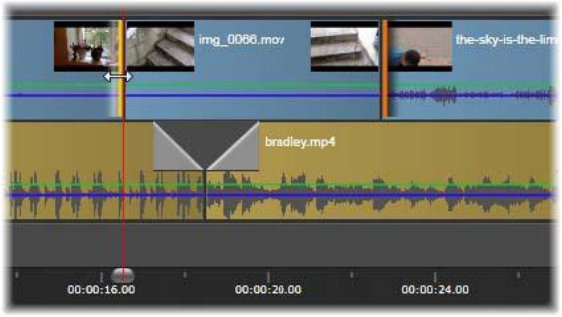
Du kan enten trække trimningspunktet vandret eller anvende afspillerens trimningsknapper til at omplacere klippet i kilden.



Slip-trimning: Når der er valgt start- og slutpunkter for trimning i klippet, ændres start- og slutpunkterne ved at trække klippet i forhold til det oprindelige materiale, men dette påvirker ikke klippets starttidspunkt eller varighed på tidslinjen.

Glide-trimning

En glide-trimning er en udvidet udgave af teknikken med Trim begge, som er beskrevet ovenfor. I dette tilfælde skal du åbne begge trimningspunkter i slutningen af det ene klip og i begyndelsen af et andet senere på tidslinjen. I stedet for at skubbe en enkelt klipgrænse langs tidslinjen som i Trim begge kan du nu skubbe to, som flytter sig sammen. Alle klip imellem de to trimningspunkter flyttes til et tidligere eller senere sted på tidslinjen.



Glide-trimning: Et slutpunkt for trimning er blevet åbnet på det første klip og et startpunkt på det tredje. Ved at trække begge punkter, flyttes det midterste klip – eller flere klip, hvis der er flere – langs sporet, mens andre klip forbliver stationære.

Både slip-trimning og glide-trimning er praktiske, når du skal synkronisere klipindhold til materialet på andre spor.

Overvågning af trimningspunkter

Når du trimmer med forskellige trimningspunkter, er det praktisk at skifte forhåndsvisning fra den ene trimningsplacering til den anden for at sikre dig, at alt er indstillet rigtigt. Når du vælger et trimningspunkt, som skal overvåges, vil forhåndsvisningen gengive lyd og video derfra.

Overvågning for et trimningspunkt aktiveres, når det oprettes. Når du opretter flere trimningspunkter efter hinanden, kan du derfor tjekke hvert punkt, når du opretter det. Hold Ctrl nede, og klik på et trimningspunkt for at markere det for overvågning. Når trimningstilstanden er aktiv, kan du bevæge dig igennem de åbne punkter ved at bruge **Tab** eller **Skift**+**Tab**.

Når du har trykket på **Ctrl** og klikket på et trimningspunkt for at overvåge det, kan du styre trimningen med venstre og højre piletast. Trim ét billede med tasterne uden at trykke på Skift. Brug **Skift**-tasten for at trimme 10 billeder ad gangen.

Flytning og kopiering

For at flytte en markering af et eller flere klip skal du placere musemarkøren over det/de markerede klip og vente på, at den skifter til et håndsymbol. Når det sker, skal du trække klippet til den ønskede placering.

Man kan betragte flytning som en totrinsproces. Først slettes markeringen fra den aktuelle tidslinje efter den aktuelle redigeringstilstands regler. Dernæst flyttes markeringen til den ønskede slutplacering, hvor den indsættes fra venstre til højre på sporene. Den relative position af de valgte klip på alle spor bibeholdes.

Det er muligt at flytte en "spredt markering" (en markering, hvori der indgår nogle klip på hvert spor, mens andre i det samme område ikke markeres), men det kan være forvirrende, hvis det ikke foretages i tilstanden Overskriv. Det er lettere at flytte et enkelt klip eller et helt afsnit af tidslinjen, og dette bør foretrækkes, når det er muligt.

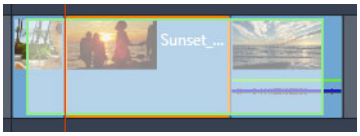
Når du holder **Alt**-tasten nede, mens du flytter klip, kan du skifte mellem tilstandene Indsæt og Overskriv. Standardproceduren for Smart er den samme som for Indsæt, eftersom vandret flytning oftest anvendes, når man omarrangerer afspilningsrækkefølgen.

Kopiering af klip: Hvis du holder Ctrl-tasten nede, mens du flytter en markering af klip, vil klippene blive kopieret i stedet for at blive flyttet.

Anvendelse af smutte-, glide-, rulle- eller strækkeværktøjet på tidslinjen

Du kan justere et klip på tidslinjen på en række forskellige måder – især hvis du bruger beskårede klip. Beskårede klip har skjulte *startframes* (frames, der beskæres fra starten af et klip) og *slutframes* (frames, der beskæres fra slutningen af et klip.

Det er nyttigt at tænke på klip på tidslinjen som bestående af to elementer: et *vindue* (et klips varighed, som defineres ved start- og slutpunktet for hvert klip, du ser på tidslinjen), og *indholdet* (alle de frames, der er med i det komplette klip inden beskæringen, uanset om de er skjult af en beskæringshandling eller ej).

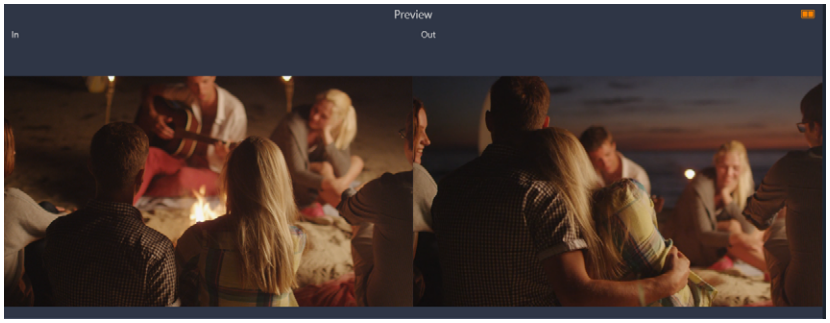


Dette eksempel viser en sekvens på tidslinjen med et udvalgt klip ("vindue" i det orange felt). Smutteværktøjet er aktivt, og efterhånden som du trækker, afsløres klippets fulde længde fra før, det blev beskåret ("indhold" i det grønne felt). Herefter kan du se, hvilke frames der vises i det "vindue", der er defineret på tidslinjen.

De følgende værktøjer giver dig mulighed for at justere klippene på tidslinjen.

- **Smut**: Giver dig mulighed for at trække på tidslinjen for at ændre, hvilke frames du ser (indhold), uden at påvirke klippets "vindue" (varighed), så du flytter beskæringsmarkørerne for kildeklippet.
- **Glid**: Giver dig mulighed for at flytte klippets "vindue" langs tidslinjen uden at ændre varigheden, så du flytter beskæringsmarkørerne på tidslinjen for at afsløre andet indhold.
- **Rul**: Giver dig mulighed for at justere længden af klippets "vindue", hvilket påvirker varigheden af det valgte klip og det tilstødende klip.
- **Stræk**: Giver dig mulighed for at justere størrelsen af klippets "vindue", så du ændrer varigheden på tidslinjen og udvider eller sammentrækker indholdet (justerer hastigheden) for at tilpasse dig den nye varighed uden at ændre ved de viste frames.

Den fulde længde inden beskæringen af klippet bestemmer grænserne for dine tilpasninger. For nogle ændringer er længden af det tilstødende klip inden beskæringen også en begrænsende faktor. Hvis du eksempelvis bruger rulleværktøjet til at reducere tidslinjevarigheden for et valgt klip, vil rulleværktøjet stoppe ved det punkt, hvor det tilstødende klip (som bliver længere) er løbet tør for frames.



I afspillerpanelet kan du vise start- og slutpunktet for dit valgte klip, når smutte-, glide- eller rulleværktøjet er aktivt.

Brug af smutteværktøjet til at justere klip på tidslinjen

1 På tidslinjen skal du vælge et beskåret klip, der er del af en sekvens.
2 Klik på **smutteværktøjet** på tidslinjeværktøjslinjen.
3 Træk på tidslinjen for at ændre de viste frames på tidslinjen.

   Afspillerpanelet byder på en visning med to ruder for **start**-frame og **slut**-frame, så du får lettere ved at indstille positionen af dit klip på din tidslinje.

Brug af glideværktøjet til at justere klip på tidslinjen

1 På tidslinjen skal du vælge et beskåret klip, der er del af en sekvens.
2 Klik på **glideværktøjet** på tidslinjeværktøjslinjen.
3 Træk på tidslinjen for at justere klippets position og ændre de viste frames.

Det valgte klips varighed påvirkes ikke, men varigheden af det tilstødende klip påvirkes.

Bemærk: Det kan medføre et mellemrum, hvis det tilstødende klip ikke er langt nok til at udfylde det område, der efterlades af det flyttede klip.

Brug af rulleværktøjet til at justere klip på tidslinjen

1. På tidslinjen skal du vælge et beskåret klip, der er del af en sekvens.
2. Klik på **rulleværktøjet** på tidslinjeværktøjslinjen.
3. På tidslinjen skal du trække i en af kanterne i det valgte klip for at ændre klippets varighed.

   Det tilstødende klips varighed påvirkes også.

Brug af strækkeværktøjet til at justere klip på tidslinjen

1. På tidslinjen skal du vælge et klip, der er del af en sekvens.
2. Klik på **strækkeværktøjet** på tidslinjeværktøjslinjen.
3. På tidslinjen skal du trække i en kant af det valgte klip for at ændre varigheden.

   Selvom indholdet af det valgte klip forbliver ændret, ændres hastigheden (hvilket angives med en gul stiplet linje hen over toppen af klippet), så den passer til den nye varighed.

   Det tilstødende klips varighed påvirkes også.

Brug af Udklipsholder

Selvom træk og slip-handlinger giver dig flere muligheder i forhold til klip, kan du også bruge de almindelige Udklipsholder-handlinger Klip, Kopier og Sæt ind med de almindelige genvejstaster. Udklipsholder tilbyder dig den eneste metode til at flytte og kopiere overgange og effekter mellem klip.

Fra biblioteket

Når du har valgt ét eller flere klip i biblioteket, skal du vælge **Kopiér** i markeringens genvejsmenu eller trykke på **Ctrl**+**C** for at anbringe markeringen i programmets Udklipsholder. (Den anden normale kommando, Klip, for kopiering til Udklipsholder er ikke tilgængelig i biblioteket).

Anbring afspilningslinjen ved det punkt på projektets tidslinje, hvor du ønsker at indsætte kopien, og vælg det ønskede spor ved at klikke på dets menulinje.

Tryk derefter på **Ctrl**+**V** for at indsætte klippene fra Udklipsholder på et givet spor ved afspilningslinjens placering.

Hvis du vælger **Sæt ind** i tidslinjens genvejsmenu i stedet for at trykke **Ctrl**+**V**, indsættes klippene på standardsporet ved musemarkørens placering og ikke ved afspilningslinjen.

Du kan gentage handlingen Sæt ind for det samme udvalg af klip så mange gange, du vil.

Fra tidslinjen

Markér et eller flere klip på tidslinjen. Klik derefter på **Kopiér** eller **Klip** i markeringens genvejsmenu, eller tryk på **Ctrl**+**C** (Kopier) eller **Ctrl**+**X** (Klip). Begge kommandoer tilføjer klippene til Udklipsholder. Klip fjerner de oprindelige klip fra projektet, mens Kopier lader dem blive.

Indsæt indholdet i Udklipsholder på tidslinjen som beskrevet ovenfor. Kilppene indsættes på de samme spor, som de oprindeligt kom fra, og med den samme vandrette afstand. I modsætning til træk og slip understøtter Udklipsholder ikke, at klip flyttes mellem sporene.

Effekter i Udklipsholder

Klip, som har fået tilføjet en effekt, har en magentafarvet linje langs den øverste kant. Højreklik på klippet, eller højreklik på linjen for at åbne genvejsmenuen **Effekt**, som giver dig kommandoerne **Klip alle** og **Kopiér alle** for overførsel eller deling af en gruppe effekter imellem klippene. Vælg et eller flere målklip, og tryk derefter på **Ctrl**+**V**, eller klik på **Sæt ind** i tidslinjens genvejsmenu.

Stakken af effekter vil blive indsat i alle markerede klip. Målklippene beholder alle de effekter, de eventuelt allerede havde. Stakken af indsatte effekter placeres oven på de eksisterende effekter.

Overgange i Udklipsholder

Højreklik i overgangsområdet i øverste hjørne i begyndelsen eller slutningen af et klip for at åbne genvejsmenuen Overgang. Vælg **Klip** eller **Kopiér** for at anbringe overgangen i Udklipsholder.

Som med effekter kan overgange indsættes i et eller flere målklip, men alle eksisterende overgange af den type (start eller slut), som indsættes, overskrives. Indsættelsen afvises, hvis varigheden af overgangen i Udklipsholder er længere end målklippet.

Styring af hastighed med flytning af tid

Du kan justere hastigheden af dine videoklip. Du kan anvende effekten slowmotion eller fastmotion på hele klippet, eller du kan bruge nøglerammer til at øge hastigheden i nogle scener i et klip og til at nedsætte den i andre scener. For eksempel kunne du øge hastigheden

i den del af et klip, hvor en skihopper bevæger sig ned ad rampen, og reducere hastigheden i den del, hvor personen svæver gennem luften.

Klip med hastighedsændringer identificeres på tidslinjen med en gul stiplet linje hen over toppen af klippet.

En gul stiplet linje hen over toppen af klippet angiver, at den oprindelige hastighed er ændret.

De følgende funktioner og indstillinger er tilgængelige til funktionen **Flytning af tid**:

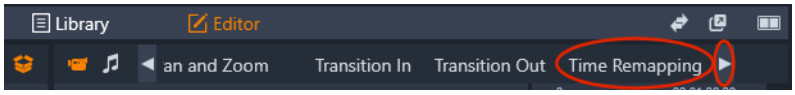
- **Anker:** Et anker fungerer som et fastsat punkt på tidslinjen, og hastighedsændringerne foregår omkring det. Du kan vælge **Første frame**, **Sidste frame** eller **Aktuel frame** (som angives af afspilningslinjens aktuelle placering). Dette er praktisk, når du koordinerer handlingen mellem det hastighedspåvirkede klip og materiale, som f.eks. baggrundsmusik i andre spor.
- **Stræk**: Med denne indstilling vil den første og sidste frame i et klip være låst, når klippet trimmes på tidslinjen. Hvis du forkorter klippet i stedet for at trimme materialet fra slutningen, bliver hastigheden øget præcist så meget, at klippet slutter på den samme frame som før. Hvis du forlænger klippet ved at trimme slutningen mod højre, sænker du hastigheden i stedet for at vise det materiale, der er blevet trimmet.
- **Baglæns klip**: Vender afspilningsretningen (til baglæns) for hele klippet uden at påvirke hastigheden. Eventuel synkron lyd udelades med denne indstilling, da det normalt ikke er ønskværdigt at afspille lyd baglæns. Hvis du vil have én del af et klip til at køre baglæns, skal du opdele klippet for at isolere den del, du vil have til at køre baglæns.
- **Jævne bevægelser:** Denne indstilling anvender en særlig overgangsteknik for at gøre bevægelsen fra frame til frame så flydende som muligt.
- **Hold pitch**: Denne indstilling bevarer den originale tonehøjde for den optagede lyd, selvom den afspilles hurtigere eller langsommere. Funktionen bliver mindre effektiv, jo mere hastigheden ændres. Når hastigheden overskrider bestemte grænser, slås funktionen helt fra.

Du finder oplysninger om arbejde med nøgleframes under “Brug af keyframes” på side 42.

Hastighedsvariation i en video via Flytning af tid

1 På tidslinjen skal du vælge det klip, du ønsker at justere.

2 Åbn panelet **Editor**, og klik på **Flytning af tid** (vises hen imod slutningen af linjen med **Editor**-kategorier – du er muligvis nødt til at benytte rullepilen for at få den frem).



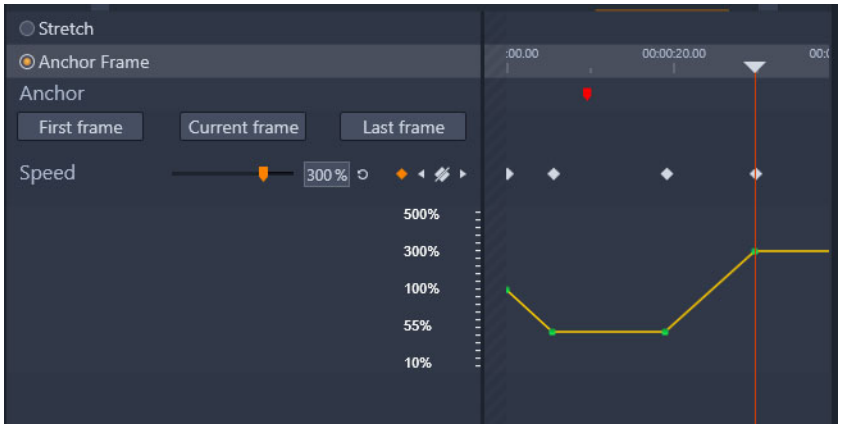
3 Klik på indstillingen **Ankerframe**.

4 I området **Anker** skal du vælge en af de følgende ankerframes:

- **Første frame**
- **Nuværende frame**
- **Sidste frame**

Ankerframen vises som en rød markør i Keyframe-visningen og fungerer som et fast punkt, som hastighedsjusteringerne foregår omkring.

5 I Keyframe-visningen skal du anbringe markøren, hvor du ønsker at tilføje en keyframe, klikke på knappen **Tilføj/fjern keyframe** og trække den dertil hørende node på den gule hastighedsline op (for at øge hastigheden) eller ned (for at reducere hastigheden). Du kan også indstille hastigheden for en keyframe ved at justere skyderen for **Hastighed** eller ved at indtaste en nøjagtig værdi i feltet **Hastighed** og trykke på **Enter**.



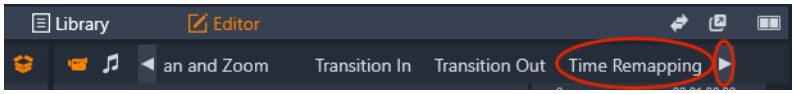
Du finder flere oplysninger om anvendelse af keyframes under “Brug af keyframes” på side 42.

6 Anvend så mange keyframes og hastighedsændringer i klippet, som du vil.

Hastighedsændring i et helt klip via Flytning af tid

1 På tidslinjen skal du vælge det klip, du ønsker at justere.

2 Åbn panelet **Editor**, og klik på **Flytning af tid** (vises hen imod slutningen af linjen med **Editor**-kategorier – du er muligvis nødt til at benytte rullepilen for at få den frem).



3 Klik på indstillingen **Stræk**.

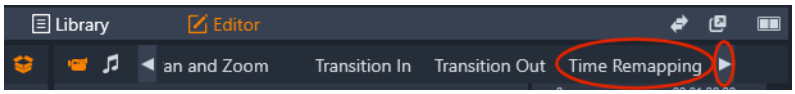
4 På tidslinjen skal du anbringe markøren langs inderkanten af den klipafslutningen, du vil justere, og trække for at øge eller reducere klippets længde.

Klippets hastighed justeres tilsvarende.

Baglæns klip via flytning af tid

1 På tidslinjen skal du vælge det klip, du ønsker at justere.

2 Åbn panelet **Editor**, og klik på **Flytning af tid** (vises hen imod slutningen af linjen med **Editor**-kategorier – du er muligvis nødt til at benytte rullepilen for at få den frem).



3 I området **Video** skal du markere afkrydsningsfeltet **Baglæns klip**.

Brug af tidsfrysning til at fryse frames

Du kan oprette en fryse-frame-effekt ved hjælp af **Tidsfrysning**, så en udvalgt frame står stille i et specifikt tidsrum i et videoklip. Den "frosne" frame fungerer nogenlunde som et stillbillede i det tidsrum, du indstiller. Du kan når som helst fjerne fryse-frame-effekten.

Sådan opretter du en fryse-frame-effekt ved hjælp af tidsfrysning

1 På tidslinjen skal du vælge et klip og trække i markøren, så den frame, du vil fryse, vises i afspillerpanelet.

2 Højreklik på klippet, og vælg **Tidsfastfrysning** > **Indsæt**.

3 Indtast en værdi i feltet **Varighed** for at angive det antal sekunder, du vil fryse framen, og klik på **OK**.

Fryse-framen er angivet med et lyserødt område på tidslinjens klip.

Det lyserøde område i midten af klippet angiver fryse-frame-delen.

Sletning af en fryse-frame

1 På tidslinjen skal du højreklikke på et klip med en fryse-frame, som er blevet oprettet med **Tidsfrysning**.
2 Vælg **Tidsfrysning** > **Slet**.

Film i film (indlejrede projekter)

Alle filmprojekter, som du laver i Pinnacle Studio, vises som medieindhold i kategorien **Projekter** i panelet **Bibliotek**. Men formålet med bibliotekets mediefiler er at fungere som indhold i film. Hvad sker der, hvis du forsøger at trække Filmprojekt A ind på tidslinjen for Filmprojekt B?

Svaret er enkelt: Som med de fleste andre typer medieindhold bliver Projekt A til et enkelt klip på tidslinjen i Projekt B. Med hensyn til tidslinjeredigering opfører det sig præcis som enhver anden videofil. Du kan trimme det, flytte det rundt, tilføje effekter og overgange osv. (Det samme gælder ikke for diskprojekter. Disse kan ikke anvendes som klip i andre projekter).

Det indlejrede projekt forbliver uændret i dette containerklip sammen med alle projektets klip, effekter, titler og andre komponenter. Dobbeltklik på klippet på tidslinjen åbner projektet i en ny tidslinjefane. Alle ændringer, som du foretager, påvirker kun kopiprojektet i containerklippet og ikke originalen.

Længden af containerklippet på hovedprojektets tidslinje er ikke bundet til længden af det indlejrede klip på dets egen tidslinje. Hvis du vil have containerklippet til at passe med længden af det indlejrede projekt, skal du trimme det manuelt.

Sådan opretter du et indlejret projekt fra klip på tidslinjen

1 Holde **Ctrl** nede, og vælg på tidslinjen de klip, du vil gemme som et indlejret projekt.
2 Højreklik på et valgt klip, og vælg **Gruppe** > **Gem gruppe som projekt**.
3 Indtast et navn til projektet.

   Gruppen gemmes som et projekt i dit **Bibliotek**, og vises nu på tidslinjen som et enkelt containerklip (grå farve).

Sådan redigeres et indlejret projekt på tidslinjen

1 Dobbeltklik på et indlejret projekt på tidslinjen (grå farve indikerer et indlejret projekt).
2 En ny faneblade åbnes på tidslinjen (navnet på det indlejrede projekt vises på fanen).
3 Foretag de ændringer, du ønsker, til det indlejrede projekt.

4 For at vende tilbage til hovedprojektet skal du klikke på den tilsvarende tidslinjefane (navnet på hovedprojektet vises på fanen).

For at føje et projekt fra biblioteket til det aktuelle projekt

1 Når hovedprojektet er åbent på tidslinjen, træk en projektfil fra **Bibliotek** til tidslinjen.

Projektet tilføjes automatisk til tidslinjen som et indlejret projekt (grå farve indikerer et indlejret projekt).

Tip: Hvis du vil flytte elementer mellem et indlejret projekt og hovedprojektet, kan du til enhver tid bruge genvejsmenuen til at kopiere og indsætte de elementer, du vil flytte.

Billede-i-billede (PIP)

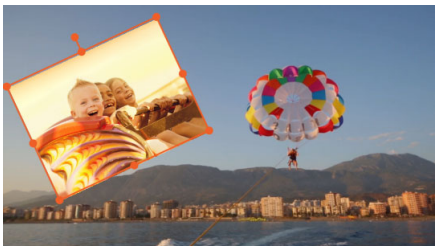
Du kan nemt oprette en billede-i-billede (PIP)-effekt med de medier, som du har føjet til tidslinjen. Med PIP kan du afspille en video i ét område af skærmen, mens hovedvideoen afspilles i baggrunden. Du kan også bruge PIP sammen med billeder. Du kan justere PIP-medier ved at ændre størrelse på dem, rotere eller beskære dem og derefter placere dem, hvor du ønsker at vise dem i baggrunden.

Sådan skalerer eller beskærer du et videoklip for effekten kaldet billede-i-billede (PIP)

1 I arbejdsområdet **Rediger** skal du sikre dig, at det klip, som du vil bruge til **PIP**, er blevet føjet til tidslinjen i sporet over din baggrundsvideo.

2 Vælg klippet, og vælg én af følgende **PIP**-indstillinger under afspillerens forhåndsvisningsvindue:

- **Skaleringstilstand** — giver dig mulighed for at ændre størrelse på det valgte klip ved at trække i de størrelseshåndtag, der vises i forhåndsvisningsvinduet. Hvis du vil rotere klippet, skal du trække i rotationshåndtaget (håndtaget strækker sig ud over størrelsesrektanglet).

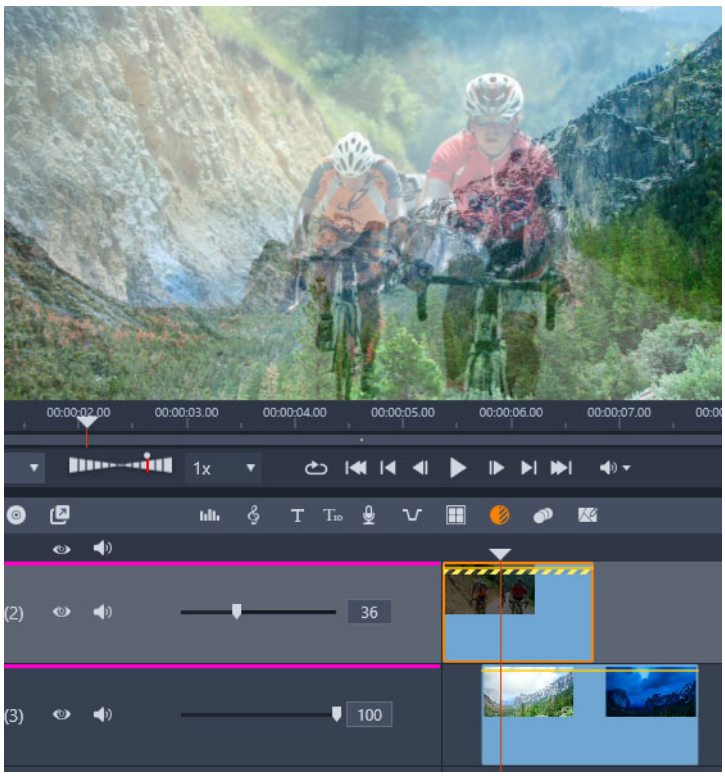


- **Beskæringstilstand** — giver dig mulighed for at beskære det valgte klip ved at trække i de orange beskæringshåndtag, der vises langs med klippets kanter

Sporgennemsigtighed

Du kan bruge tilstanden **Sporgennemsigtighed** til at indstille gennemsigtighed for hele sporet eller til nøjagtigt at kontrollere gennemsigtigheden på tværs af individuelle klip på tidslinjen. Indstilling af gennemsigtigheden for klip i tilstanden **Sporgennemsigtighed** er et alternativ til at indstille **Dækkeevne** for klippene i panelet **Editor**. Sporgennemsigtighed kan bruges til at opnå en overlejret effekt eller en fade ind- eller fade ud-effekt.

Bemærk: Når du bruger skyderen for **Sporgennemsigtighed** i spormenulinjen, vil gennemsigtighedsindstillingen for sporet påvirke alle klip på sporet og indstille basislinjen for alle keyframe-baserede indstillinger for Dækkeevne/Gennemsigtighed til individuelle klip. Hvis skyderen for **Sporgennemsigtighed** for eksempel er angivet til 50 %, bruges dette som den maksimale dækkeevneværdi for alle klip på sporet. Dette betyder, at en keyframe-indstilling på 100 % **Dækkeevne** i et klip præsenteres som 50 %, når klippet føjes til sporet.



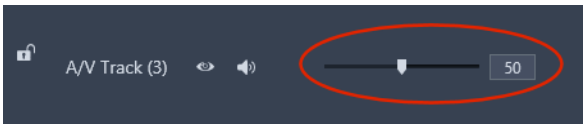
Du kan oprette en overlejret effekt eller fade med sporgennemsigtighed

Sådan bruges tilstanden Sporgennemsigtighed

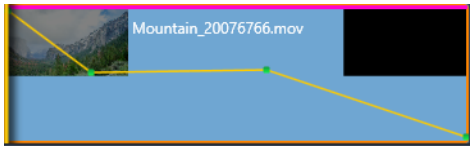
1 I arbejdsområdet **Rediger** skal du vælge et spor på tidslinjen og på tidslinjeværktøjslinjen og klikke på knappen **Sporgennemsigtighed**.

2 På tidslinjen skal du gøre et af følgende

- Hvis du vil justere gennemsigtigheden for hele sporet skal du i området med spormenulinjen trække i skyderen for **Sporgennemsigtighed** for at indstille den værdi, du ønsker, eller indtaste en værdi i feltet i slutningen af skyderen.



- Hvis du vil variere gennemsigtigheden i et klip, skal du klikke på den gule gennemsigtighedslinje for at tilføje så mange keyframe-noder, som du har brug for. Træk noderne nedad for at øge gennemsigtigheden.



Hvis du vil slette keyframes, skal du højreklikke på en keyframe-node og vælge den relevante kommando.

3 Klik på knappen **Sporgennemsigtighed** for at afslutte tilstanden Sporgennemsigtighed.

Overgange

En overgang er en specialeffekt, som letter – eller understreger – overgangen fra et klip til det næste. Fades, wipes og udtoninger er almindelige former for overgange. Andre er mere eksotiske, og mange indeholder raffineret 3D-geometri til beregning af de animerede sekvenser.

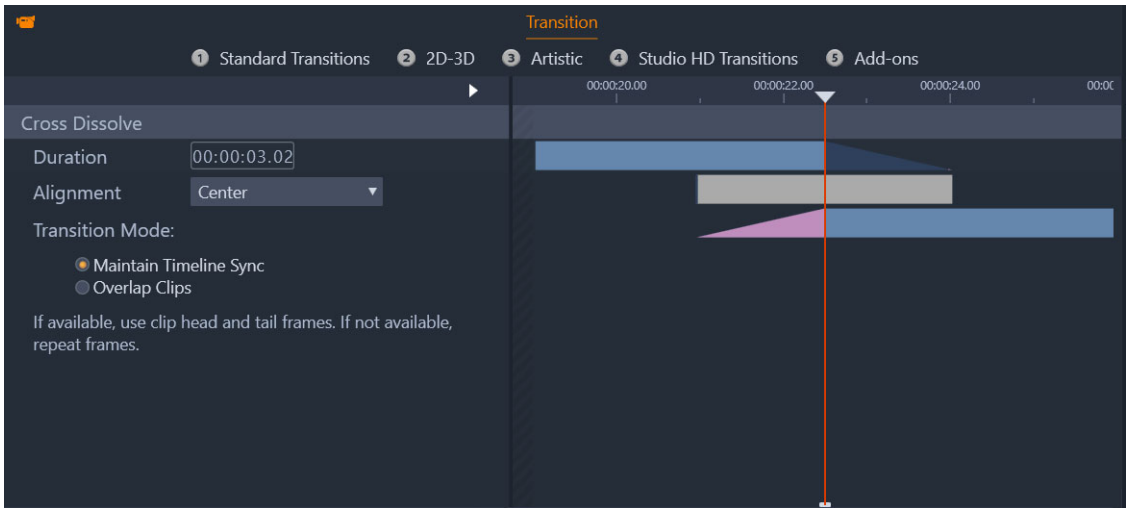
Opret en almindelig overgang ved at trække klippets øverste hjørne tilbage.

Uden overgang optræder der et hårdt snit mellem klippene.

Pinnacle Studio tilbyder en bred vifte af overgange til at blødgøre, pynte eller dramatisere skiftet fra ét klip til et andet.

Som standard er overgangen mellem to klip centreret, så en overgang på 4 sekunder starter 2 sekunder før slutningen af det første klip, og fortsætter 2 sekunder ind i det andet klip.

Du kan redigere **Varighed**, **Justering** (position) og andre overgangsindstillinger. De tilgængelige indstillinger afhænger af overgangens design. Nogle indstillinger kan justeres interaktivt på tidslinjen (varighed og position), mens andre kan justeres i **Editor**-panelet.



Et dobbeltklik på en overgang på tidslinjen åbner de respektive indstillinger i Editor-panelet.

Visningen i **Editor**-panelet giver dig mulighed for at se varigheden, placeringen og, i tilfælde af overgange mellem videoer, om overgangen består af statiske slutrammer (lyserød) eller hoved- og halerammer fra beskåret video (mørkeblå).

Som standard er **Overgangstilstand** indstillet til **Oprethold tidslinjesynkronisering** (anbefales). Dette betyder, at klippepositionerne ikke justeres, når du tilføjer en overgang - overgangen bruger statiske slutrammer (fryserammeeffekt) eller hoved- og halerammer fra den beskårede video. Hvis du vælger **Overlap klip** (nedarvet tilstand), når du opretter en overgang på tidslinjen ved at trække tilbage mod venstre, oprettes denne overgang ved at overlapning af to klip, hvilket påvirker enhver synkronisering med andre spor i projektet. Hvorfor vælge denne nedarvede mulighed? I tilfælde af videoovergange betyder det, at du ikke har brug for hoved- eller halerammer for at opnå en videoovergang, såfremt du ikke har synkroniseringsproblemer. Ændringer under **Overgangstilstand** gør sig gældende for den næste overgang, du tilføjer (påvirker ikke eksisterende overgange).

Du kan fjerne eller erstatte overgange på tidslinjen. Du kan også kopiere og indsætte overgange på tidslinjen.

Hvis du forsøger at tilføje en overgang til et klip, der er kortere end overgangen (almindelig eller kopieret overgang), anvendes denne overgang ikke.

Sådan anvender du en almindelig udtoningsovergang

- På tidslinjen skal du klikke og trække det øverste hjørne af et klip (et tilbagefoldsymbol vises), indtil den ønskede varighed er nået.

Dette skaber en udtoning mellem to klip. Hvis der kun er et klip, oprettes der en fade-in eller fade-out (udton) til sort.

Sådan anvender en overgang fra biblioteket

1 I fanen **Rediger** skal du klikke på navigationslinjen til panelet **Bibliotek** og derefter vælge **Overgange**.
2 Navigér til den ønskede kategori og klik på overgangens minivisning i biblioteket.
   Du kan få vist overgangen i afspillerpanelet.
3 Træk den ønskede overgang til tidslinjen.
   Overgangen tilføjes med almindelig varighed.
4 Du kan justere overgangene ved at gøre et af følgende:
   - **Varighed**: Træk i hver ende af overgangen for at justere varigheden eller indtast en værdi (dette kræver tilstrækkelig zoom, så tidslinjen viser overgangens værdier).
   - **Position**: Placér din markør over overgangen (en håndmarkør vises), og træk overgangen til højre eller venstre for at flytte den fra standardpositionen (centreret mellem de to klip).
   - **Alle overgangsindstillinger**: Dobbeltklik på overgangen for at få adgang til dens indstillinger i **Editor**-panelet. For plug-in-overgange skal du i **Editor**-panelet klikke på **Åbn** for at få adgang til flere indstillinger. De tilgængelige indstillinger afhænger af overgangens design.

Du kan også anvende en overgang ved at højreklikke på den i biblioteket og vælge **Send til tidslinje**, så den anvendes til det klip på standardsporet, der er nærmest afspilningspositionen.

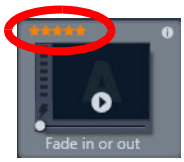
Du kan finde en overgang på tidslinjen i biblioteket ved at højreklikke på den og vælge **Overgang** > **Find i biblioteket**.

Sådan anvender du en overgang med fade-in eller fade-ud

- Gør ét af følgende:
  - For at fade ind eller fade ud i slutningen af et enkelt klip (intet tilstødende klip) skal du på tidslinjen klikke og trække det øverste hjørne af et klip (et tilbagefoldsymbol vises), indtil den ønskede varighed er nået. Standardovergangen er udtoning til/fra sort.
  - Hvis du vil anvende en udtoning til sort mellem to klip, skal du klikke på navigationslinjen for **Bibliotek**-panelet, og vælge **Overgange** > **Standard** >

Realtime-overgangseffekter > **Fade ind eller ud**. Træk overgangen til den ønskede position på tidslinjen.

Tip: Du kan hurtigt finde og anvende en overgang med **Fade ind eller ud** ved at give den en femstjernet bedømmelse i biblioteket. Du kan derefter højreklikke på en standardovergang (eller en hvilken som helst overgang) på tidslinjen og vælge **Overgang** > **Udskift med**, og dernæst **Fade ind eller ud** fra **Overgange vurderet med 5 stjerner**.



Bedøm alle dine foretrukne overgange med fem stjerner, så de tilføjes kontekstmenuen Overgang> Erstat med for nem adgang.

Sådan anvender du flere overgange

1 Tilføj den ønskede overgang til alle klip på tidslinjen.
2 På tidslinjen skal du vælge alle de klip, som skal tilføjes overgangen.
3 Højreklik på overgangen, og vælg **Overgang** > **Krusning**.

Overgangen tilføjes mellem de valgte klip. Eventuelle eksisterende overgange påvirkes ikke. Overgangen tilføjes ikke mellem klip, der ikke er lange nok til overgangen.

Sådan fjernes en eller flere overgange fra tidslinjen

1 På tidslinjen skal du gøre et af følgende
- For at fjerne en overgang skal du klikke på den overgang, du vil fjerne, højreklikke på den og vælge **Overgang** > **Fjern**.
- For at fjerne flere overgange skal du vælge de ønskede klip, højreklikke på ét valgt klip og vælge **Fjern overgange**.

Sådan erstattes en overgang på tidslinjen

1 Gør ét af følgende:
- Træk en overgang fra biblioteket over en eksisterende overgang i tidslinjen og slip museknappen.
- Klik på en overgang på tidslinjen for at vælge den, højreklik og vælg først **Overgang** > **Udskift med**, og udvælg dernæst en overgang fra en begrænset liste med almindelige, nye og fem stjerners overgange.

Sådan kopierer og indsætter du overgange

1 På tidslinjen skal du vælge det klip, du ønsker at kopiere.
2 Højreklik på overgangen, og vælg **Overgang** > **Kopi**.

   Alle overgangens attributter kopieres inklusive attributter vedrørende overgangens placering. Det er derfor ikke muligt at indsætte fade ind som fade ud og omvendt.
3 Vælg det klip, hvor du vil indsætte overgangen
4 Højreklik på klippet, og vælg **Indsæt**.

Sådan ændres standardindstillinger for overgange

1 Klik menuen **Opsætning** > **Kontrolpanel**, og i listen over kategorier klik på **Projektindstillinger**.
2 Ændr en af følgende indstillinger:
   - Under **Standardvarigheder** indstil en ny værdi i **Standardvarighed for overgange**-boksen.
   - Under **Overgangstilstand** vælg din foretrukne standardoption.

Omformningsovergange

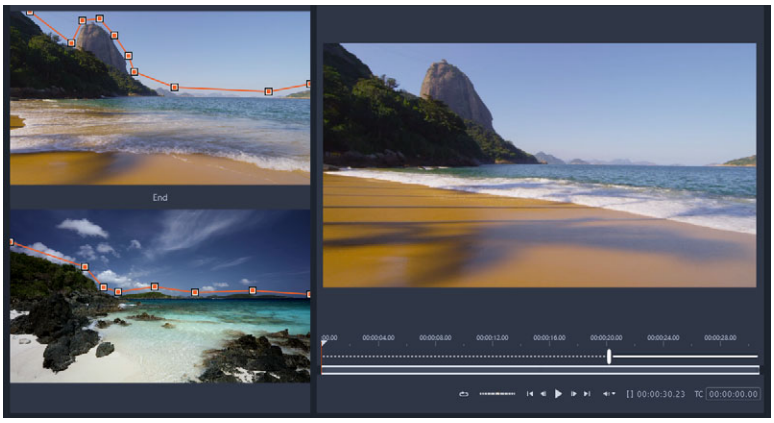
Omformningsovergang skaber en sjov forvandlingseffekt ved at analysere indholdet i ét blik og tone det over i indholdet i det næste klip.

Editoren til omformningsovergang giver dig en hjælpelinje til hvert klip, som hjælper dig med at afgrænse området for overgangen, såsom en horisontlinje. Du kan derefter forhåndsvise overgangen og foretage justeringer i hjælpelinjen samt længden (varigheden) af overgangen. Hjælpelinjen afgør, hvordan overgangen anvendes, så du kan eksperimentere med placeringen, indtil du opnår et godt resultat.

Omformningsovergange fungerer bedst mellem klip med referencepunkter, der minder om hinanden.

Sådan redigerer du en omformningsovergang

1 Føj en **Omformningsovergang** til tidslinjen med din foretrukne metode.
2 På tidslinjen skal du dobbeltklikke på overgangen for at åbne dialogboksen **Omformningsovergang**.
3 Klik på **Rediger** for at åbne **Editoren til omformningsovergang**.



4 I områderne **Start** og **Slut** skal du trække for at indstille punkterne for hjælpelinjen, som anvendes som referencepunkt. Du kan tilføje punkter ved at klikke på hjælpelinjen.

   Bemærk: Du kan fortryde eller gendanne handlinger ved at bruge knapperne **Fortryd** og **Gendan** øverst i vinduet.

5 I området Forhåndsvisning kan du bruge afspilningsknapperne til at forhåndsvise overgangen.

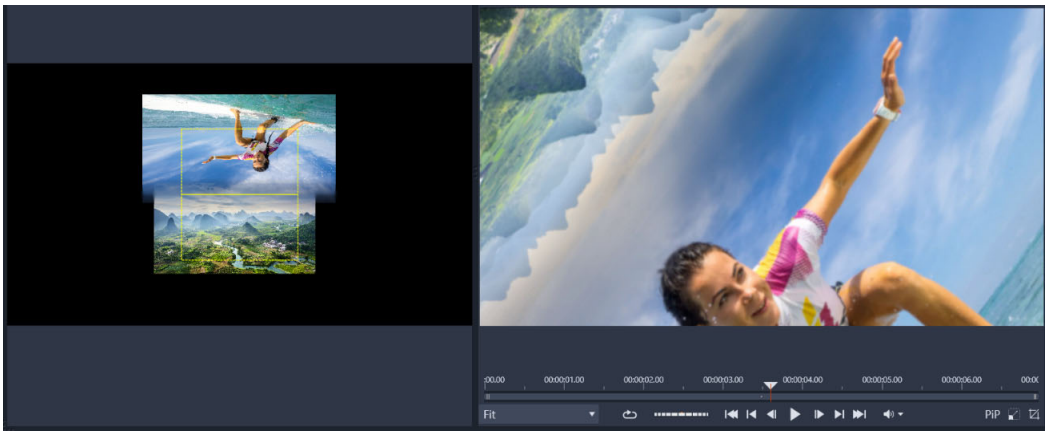
   Bemærk: Du kan trække den lodrette bjælke på tidslinjen under forhåndsvisningen for at justere længden (varigheden) af overgangen.

6 Hvis det er nødvendigt, kan du justere hjælpelinjerne for at finindstille overgangen.

7 Klik på **OK** for at afslutte editoren.

Glidende overgange (Ultimate)

Kategorien Glidende overgange består af bevægelsesbaserede animerede effekter, der slører overgangen fra det ene klip til det andet, hvilket skaber det, der kaldes et usynligt cut. Uanset om bevægelsen er opad, nedad eller til siden, svarer resultatet til en lynpanoreringseffekt. Nogle overgange omfatter rotation, og du kan redigere overgangene for at styre indstillingerne for zoomniveau, position, kantblødhed og rotation. Du kan eksempelvis zoome ind og justere himlen i det første klip med en himmel med en lignende farve i det andet klip, så du sikrer, at overgangen er så glidende som muligt.



Med rektanglerne for glidende overgang (til venstre) kan du indstille de områder, der kan overlappe og sammenblandes. Du kan derefter bruge forhåndsvisningsområdet (til højre) til at kontrollere resultatet

Brug af en glidende overgang

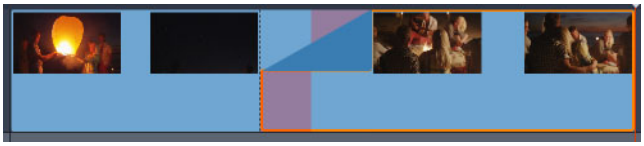
1 På tidslinjen skal du vælge, hvor du vil anbringe en glidende overgang. Sørg for, at klippene er beskåret til de frames, som har indhold, du kan bruge til overgangen.

2 I fanen **Rediger** skal du klikke på navigationslinjen til panelet **Bibliotek** og derefter vælge **Overgange**.

3 Naviger til kategorien **Glidende overgang**, og klik på en minivisning af en overgang.

Du kan få vist overgangen i afspillerpanelet.

4 Træk overgangen til tidslinjen, og anbring den mellem to klip, i begyndelsen af det andet klip.



5 Se en forhåndsvisning af resultatet i afspillerpanelet. Du kan stoppe her, hvis du kan lide resultaterne.

6 Hvis du vil redigere overgangen, kan du højreklikke på overgangen på tidslinjen og vælge **Overgang** > **Rediger**.

Panelet **Editor** åbnes med indstillingerne for den glidende overgang. I afspillerpanelet kan du få de to klip til at flugte i et interaktivt område.

7 Juster en af de følgende indstillinger:

- **Varighed**: Indstiller overgangens samlede varighed.
- **Overgangstype** > **Vælg**: Skifter forhåndsindstillinger for glidende overgange.
- **Klip A-position**/**Klip B-position**: Giver dig mulighed for at bruge glidere i stedet for det interaktive håndikon til at indstille klippenes position.
- **Klip A-størrelse**/**Klip B-størrelse**: Zoomer ind på eller ud fra et specifikt område af dit klip ved at justere klippets størrelse. Dette hjælper dig med at isolere matchende områder i hvert klip.
- **Kantblødhed**: Juster kantens blødhed langs overgangslinjen for klippene.
- **Roter retning**: Hvis du vælger en forhåndsindstilling, som omfatter rotering, kan du vælge mellem en bevægelse **Med uret** eller **Mod uret**.

8 Hvis du vil have klippene til at flugte, skal du i det interaktive område af panelet for glidende overgang anbringe din markør over det klip, du vil genplacere, og når håndikonet vises, skal du trække klippet. Anbring området det sted, hvor du vil have overgangen, inden for det gule rektangel. Gør det samme med det andet klip, idet du sørger for, at klippene overlapper hinanden langs overgangslinjen for de to rektangler.

Forhåndsindstillingen for opad og rotering blev brug til at få de to himmelområder til at flugte. Klip A er nederst, og størrelsen er øget for at vælge et område, der matcher himlen i klip B (øverst).

Bemærk: De gule rektangler skal være helt udfyldt af hvert klip. Et tomt område resulterer i grove linjer.

9 I afspillerpanelet skal du klikke på **Afspil** for at afspille overgangen.

10 Finjuster funktionerne, indtil du opnår de ønskede resultater.

Klipeffekter

Med klipeffekter (også kaldet filtre eller videoeffekter) bearbejdes ét klip ad gangen. Der findes mange slags effekter med mange forskellige formål. Med keyframing kan du variere effektparametrene igennem klippet, som du vil.

For at anvende en bestemt effekt på et klip, kan du finde den i afsnittet Effekter i biblioteket og trække den hen på det klip, du vil optimere. Du kan også dobbeltklikke på klippet og vælge effekten blandt dem, der tilbydes under fanen Effekter i klippets medieeditor.

Du kan anvende flere effekter på et enkelt klip ved at bruge én af eller begge disse metoder. Ved anvendelse af flere effekter gøres de som standard klar til afspilning i den rækkefølge, de blev tilføjet til klippet.

Den øverste kant på alle klip på tidslinjen, som har fået tilføjet en effekt, er magentafarvet. Indikatoren for klipeffekter har sin egen genvejsmenu, som indeholder Udklipsholder-kommandoerne til klipning og kopiering af effekter mellem klip. Se “Brug af Udklipsholder” på side 81 for at få flere oplysninger.

Hvis du dobbeltklikker på et vilkårligt klip, åbnes det i medieeditoren, hvor du kan tilføje, fjerne eller konfigurere effekter. Se “Effekter” på side 117 for at få flere oplysninger.

Genvejsmenuer for klip

Når du højreklikker på et klip, åbnes en genvejsmenu med kommandoer, der passer til klippets type. Et videoklip har f.eks. ikke den samme genvejsmenu som et titelklip. Nogle kommandoer deles dog af alle eller de fleste typer af klip. Forskelle i anvendelsen forklares i de følgende beskrivelser.

Rediger film: Denne kommando åbner containeren i dens egen filmeditor og er kun tilgængelig for denne type klip. Den indlejrede editor tilbyder de samme funktioner og områder som den primære.

Rediger titel: Kun for titler. Dette åbner **Titeleditoren**. (Se "Titeleditoren" på side 155.)

Rediger musik: Denne kommando er til redigering af ScoreFitter-klip. (Se "ScoreFitter-baggrundsmusik" på side 195.)

Rediger montage: Rediger et montageklip i montageeditoren. (Se "Brug af Montage Editoren" på side 147.)

Åbn filmeditor: Åbner den relevante medieeditor for klippet, uanset type, når fanen **Effekter** vælges. Montage-, titel- og containerklip behandles på samme måde som almindelige videoklip.

Hastighed: Denne kommando åbner vinduet for hastighedskontrol, hvor du kan anvende fastmotion- og slowmotion-effekter på markerede klip. Denne indstilling er ikke tilgængelig for containere. Se "Styring af hastighed med flytning af tid" på side 82.

Skalering: De første to indstillinger er forbundet med behandlingen af de klip, som ikke er i overensstemmelse med det aktuelle tidslinjeformat, når de hentes ind i projektet. Se "Tidslinjeværktøjslinjen" på side 50.

- Tilpas viser billedet med dets korrekte billedforhold, hvor det er skaleret så stort som muligt uden trimning. De dele af rammen, som ikke anvendes, behandles som gennemsigtige.
- Udfyld bibeholder ligeledes billedforholdet, men skalerer det, så der ikke er nogen ubrugt plads tilbage på skærmen. Dele af billedet vil blive beskåret, hvis billedforholdene ikke passer.

  Prøv Panorering og zoom, hvis du vil finjustere dit klips skaleringsopførsel yderligere.
- **Behold alfa**, **Fjern alfa**, **Generér alfa**: Disse kommandoer anvendes på indhold, der har en alfakanal (som angiver gennemsigtigheden pixel for pixel). Den slags alfaoplysninger kan komme i konflikt med effekterne i Pinnacle Studio. Kommandoerne er ikke tilgængelige for rene lydklip.

Aktive strømme: Denne kommando er tilgængelig for deaktivering af individuelle strømme i klip, som indeholder både lyd og video. Den bruges typisk som en let metode til at frasortere kameralyd, der ikke er behov for.

Justér varighed: Indtast en varighed numerisk i pop up-vinduet. Alle markerede klip trimmes til den ønskede varighed ved justering af deres slutpunkter.

Frakobl lyd: I klip med både video og lyd frigør denne kommando lydstrømmen, så den bliver til et separat klip på et separat spor, hvilket giver dig mulighed for at anvende avancerede redigeringshandlinger, som f.eks. L-klip.

Find i bibliotek: Denne kommando åbner biblioteksbrowseren i mappen, som indeholder den mediefil, der er kilde til video-, billed- eller lydklippet.

Klip, **Kopiér**, **Sæt ind:** Flyt eller kopier et udvalg af klip ved hjælp af Udklipsholder-kommandoer i stedet for træk og slip.

Gruppe: Du kan markere og gruppere flere klip, så du kan flytte dem samtidigt. Når du ikke længere har behov for gruppen eller ønsker at oprette en anden gruppering, kan du **ophæve gruppen** af klip.

Overgang ind, **Overgang ud**: Disse giver adgang til en række funktioner til at administrere overgange, herunder **Tilføj**, **Erstat**, **Rediger**, **Kopiér** og **Fjern**. Se "Overgange" på side 89 for at få flere oplysninger.

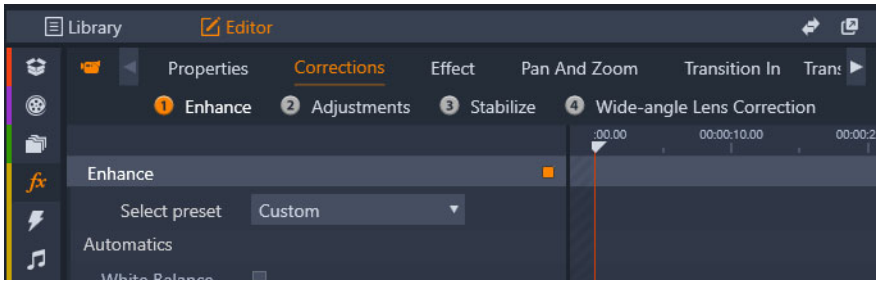
Slet: Slet det/de markerede klip.

Vis oplysninger: Viser oplysninger om klippet og de underliggende mediefiler i tekstform.

5 Korrektioner

Pinnacle Studio giver dig mulighed for at korrigere de tre vigtigste medietyper: video, fotos (og andre billeder) og lyd. Du får normalt adgang til en af disse editorer ved at dobbeltklikke på en mediefil på projektets tidslinje.

I panelet **Editor** skal du klikke på **Korrektioner** og derefter klikke på en nummereret kategori for at se de korrektionsfiltre, der er tilgængelig for dig.



De nummererede grupper vises under fanen Korrektioner

Værktøjerne i hovedgruppen Korrektioner er udviklet til at reparere fejl i video, billeder og andre medier, som du bruger i dine projekter. De fejl, som værktøjerne er beregnet på, er dem, der oftest opleves i optagede medier. Du kan rette et billede med en skæv horisont op, gøre et uklart musikspor tydeligere eller korrigere "hvidbalancen" i en videoscene, for blot at nævne nogle få muligheder.

Anvendelsen af korrektioner ændrer ikke selve mediefilerne.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Korrektion af biblioteksmedier
- Korrektion af medier på tidslinjen
- Billedredigeringsværktøjer
- Korrektion af billeder
- Rødøje
- Korrektion af video
- Videoværktøjer
- Videokorrektioner
- Stabiliser
- Korrektion af vidvinkelobjektiv
- Korrektion af lyd

Korrektion af biblioteksmedier

Du kan anvende korrektionerne på medierne i biblioteket. Originalfilen til den korrigerede mediefil ændres ikke. I stedet gemmes korrektionsparametrene i bibliotekets database og anvendes igen, hver gang elementet vises eller bruges. Du kan foretage yderligere korrektioner på tidslinjen, hvis du vil, men de berører ikke mediefilen i biblioteket.

Korrektion af medier i biblioteket

1 Gør ét af følgende i panelet **Bibliotek**:
   - Højreklik på en medieminivisning (video-, foto- eller lydfil), og vælg **Åbn i redigeringsprogrammet**.
   - Dobbeltklik på en medieminivisning
2 I vinduet **Korrektioner** kan du anvende de ændringer du ønsker, og klikke på **OK** for at vende tilbage til Bibliotek.

   Den redigerede mediefil kan nu tilføjes projekterne. Alle fremtidige projekter får fordelen af korrektionen.

Fjernelse af korrektion af medier i biblioteket

1 I **Bibliotek**-panelet skal du højreklikke på en medieminivisning, hvor der er anvendt korrektioner, og vælge **Vend tilbage til originalen**.

Korrektion af medier på tidslinjen

Korrektioner af indhold på tidslinjen gemmes med projektet (og gælder derfor kun i projektet).

Du kan fjerne korrektioner fra medier ved at vælge klippet på tidslinjen, gå ind i panelet **Editor** , åbne dine anvendte korrektioner, og derefter gå ind i rullemenuen **Vælg forudindstilling** og vælge **Standard**.

Se “Korrektion af billeder” på side 104, “Korrektion af video” på side 109 eller “Korrektion af lyd” på side 114 for at få oplysninger om korrektion af bestemte medietyper.

Mappetræet

Mappetræet nederst i alle medieeditorvinduer giver dig mulighed for at hente andre elementer fra biblioteket eller andre tidslinjeklip.

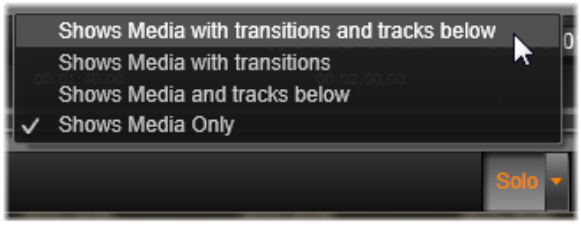
Når du åbner medieeditoren i biblioteket, giver mappetræet nederst i medieeditoren dig adgang til andet medieindhold, som vises i biblioteksbrowseren.

Det aktuelle element er fremhævet. Du kan skifte til redigering af et andet element ved at klikke på det i mappetræet. Du kan om nødvendigt bruge venstre og højre pil til at gøre rulningen nemmere. Når du gør dette, gemmes eventuelle ændringer i den aktuelt indlæste fil automatisk, som om du havde klikket på knappen **OK**.

Du kan skjule mappetræet ved at klikke på den tilhørende knap nederst i medieeditorvinduet.

Visningsindstillinger

En række knapper for visning deler den nederste værktøjslinje med mappetræet.



Knappen Solo giver adgang til en funktionsmenu til at få forhåndsvist underliggende spor i medieeditoren samt det aktuelle, og til at inkludere et klips overgange i forhåndsvisningen, hvis de findes.

Solo: Denne knap er kun tilgængelig, hvis medieeditoren er blevet åbnet fra projektets tidslinje. Når den er fremhævet, vises det aktuelle klip i mappetræet alene i forhåndsvisningen uden at tage hensyn til effekten af andre klip over eller under det på tidslinjen. Når knappen ikke er fremhævet, kan alle tidslinjespor være med i forhåndsvisningen.

Visning før og efter: Denne knap vises kun for billedmedier. Se "Før og efter" på side 104 for at få flere oplysninger.

Fuld skærm: Når denne knap er aktiv, forstørres forhåndsvisningen, så den fylder hele skærmen, og alle andre værktøjer fjernes fra visningen. For at afslutte fuldskærmstilstanden skal du trykke på **Esc** eller klikke på knappen Luk (X) øverst til højre i vinduet. Fuldskærmsvisningen indeholder sit eget lille overlægningspanel med transportknapper.

Zoomindstillinger i forhåndsvisning: Tilpas vindue justerer størrelsen af forhåndsvisningen, så billedets højde og bredde ikke overskrider den tilgængelige plads, selv når alle værktøjer er åbne. Vis i virkelig størrelse viser billedet i kildens oprindelige størrelse.

Zoom: Rullepanelet længst til højre på værktøjslinjen giver dig en vedvarende skalering af forhåndsvisningen.

Flytning af forhåndsvisningen i vinduet

Forhåndsvisningen kan trækkes rundt i hele arbejdsområdet med musen. Dette er praktisk, når du vil søge i et billede, mens der er zoomet ind. Bølgevisualiseringen i lydeditoren kan dog ikke trækkes.

Info og billedtekster

Knappen Info nederst til venstre i alle medieeditorer åbner et vindue med oplysninger om den aktuelle fil.

Feltet Billedtekst, som kun er tilgængeligt, når medieeditoren åbnes fra biblioteket, giver dig mulighed for at omdøbe den aktuelle mediefil.

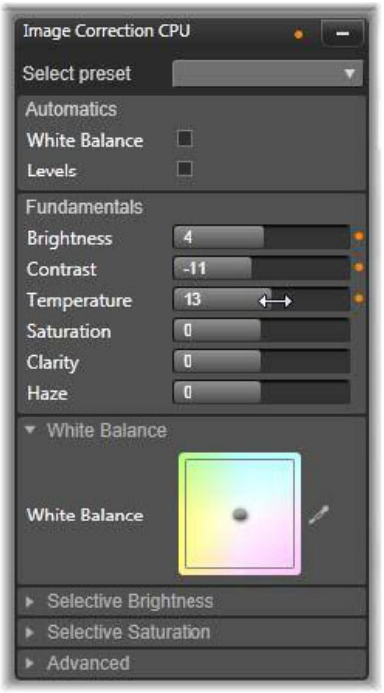
Indstillingerne

Når du vælger en effekt eller et værktøj med justérbare indstillinger, vises en menu øverst til højre i vinduet. Der kan vælges navngivne indstillinger i rullemenuen Vælg forudindstilling nær ved panelets top. Disse kombinationer af foruddefinerede indstillinger kan tilpasses eller bruges direkte.

Angivelse af numeriske værdier: Felter for numeriske indstillinger har en grå skyder i et mørkegråt felt. Klik én gang i dette felt for at skifte til numerisk indtastningstilstand, hvor du kan indtaste den ønskede værdi for parameteren. Alternativt kan du trække skyderen til venstre eller højre med musen. Dobbeltklik for at vende tilbage til standardværdien.

Sammenligning af parametersæt: En fremhævet (orange) prik vises til højre for feltet, når værdien af en indstilling ændres fra standard. Derefter kan du klikke på prikken for at skifte mellem den senest angivne værdi og standardværdien. Hvis du klikker på prikken til højre for navnet på en effekt eller en korrektion, skifter du mellem de tilpassede værdier og standardværdierne for alle parametre.

Sammenkædede parametre: Nogle parametre er konfigurerede til at ændre sig i låste trin. Dette vises med et låsesymbol. Klik på symbolet for slå linket til/fra.



Indstillingsmenuen giver dig mulighed for at justere de tilgængelige indstillinger for en korrektion eller en effekt. Her vises indstillingerne for billedkorrektionerne i gruppen Forbedr.

Billedredigeringsværktøjer

Disse værktøjer findes på den nederste linje i billededitoren. De er kun tilgængelige for fotos og andre grafiske billeder, som er indlæst fra biblioteket. Billeder, som åbnes i projektets tidslinje, har ikke adgang til dem.

Billedrotation

To ikoner med roterende pile er placeret til venstre under forhåndsvisningen af billedet. Klik på ikonerne for at rotere billedet i biblioteket i trin på 90 grader med eller mod uret.

Rotation er kun tilgængelig i billededitoren, når billedet er åbnet i biblioteket. Klip, som åbnes i et projekts tidslinje, kan roteres ved hjælp af effekten 2D Editor.

Før og efter

Når du redigerer billeder, kan du sammenligne originalen direkte med den korrigerede udgave. Du kan få adgang til de tre tilgængelige visninger ved hjælp af pilen på højre side af knappen.

Opdel billede: Den nederste halvdel af forhåndsvisningen viser korrektionerne. Du kan justere den lodrette placering af linjen, der deler visningerne, ved at trække den midterste del af linjen op eller ned med musen. Du kan også dele billedet diagonalt ved at tage fat i linjen i den ene side og rotere.

Fuldt billede side om side: Billedet til højre viser korrektionerne.

Fuldt billede over og under: Det nederste billede viser korrektionerne.

Korrektion af billeder

Der findes fem korrektioner i the billededitoren **Forbedr**, **Justeringer**, **Beskær**, **Glat ud** og **Rødøje**. De to første styres med paneler, der åbnes øverst til højre i billededitoren. De øvrige tre styres interaktivt i billedets forhåndsvisning.

Forbedr (billeder)

Denne korrektion åbner vinduet Billedekorrigering CPU med værktøjer til at rette fejl i farver og belysning. Værktøjerne kan bruges kreativt til at oprette brugerdefineret udseende eller stilfulde effekter, der ikke alene reparerer, men også forbedrer originalmaterialet. De vises i grupperne, der er beskrevet nedenfor.

Automatik

De to specialværktøjer i denne gruppe justerer billedet automatisk efter analysen af lysstyrkens spektrum. Du kan også ændre værktøjsindstillinger manuelt for at brugertilpasse justeringen om nødvendigt.

Hvidbalance: Når du markerer feltet Hvidbalance, beregnes en indstilling for farvens temperatur i billedet, og skyderen Temperaturskævhed vises. Brug skyderen til at brugertilpasse indstillingen interaktivt under forhåndsvisningen.

Niveauer: Hvis du markerer feltet, aktiveres en automatisk justering af lysstyrken, og der åbnes tre funktioner. Den første er Optimering, en rulleliste til indstilling af værktøjets generelle opførsel ved at vælge enten "Kontrast" (kun optimering af kontrasten) eller "Fuld" (generel optimering af belysning).

Skyderne **Lysstyrke** og **Livlighed** kan have værdier fra -10 til +10. En indstilling på nul betyder ingen ændring i den automatisk valgte værdi. Lysstyrke giver en generelt forøgelse eller reduktion af lysstyrken, der fordeles jævnt over hele billedet. Livlighed, der primært er beregnet til brug på billeder af mennesker, minder om en mætningsstyring, men reducerer det unaturlige overmættede udseende for hudfarver.

Grundbegreb

Denne gruppe funktioner gør det muligt at justere billedets generelle lysegenskaber.

Lysstyrke: Denne funktion justerer den generelle lysstyrke, som påvirker lyse og mørke områder på billedet jævnt. Du kan finjustere lysstyrken mere præcist ved hjælp af værktøjet Selektiv lysstyrke (se nedenfor).

Kontrast: Denne funktion øger forskellen på et billedes lyse og mørke områder. En forbedring af kontrasten kan gøre kedelige billeder mere livlige, selvom det kan gå ud over opløsningen på steder, der allerede er meget lyse eller mørke.

Temperatur: Funktionen **Farvetemperatur** ændrer farvekompositionen på et billede, så det virker "varmere" eller "køligere". Indendørs belysning, f.eks. wolframpærer eller stearinlys, opfattes som varme, mens dagslys, især i skyggen, opfattes som kølige. Temperaturfunktionen bruges primært til at ændre gule og blå værdier i billedet, uden at farverne grøn og magenta ændres væsentligt.

Mætning: Denne funktion regulerer farvestyrken i et billede. Forøges værdien, forbedres farverne, så de virker mere livlige eller endda flammende. Reduceres værdien, mister billedet farve, indtil du når nul, og der kun er skygger og gråtoner tilbage. Mætningen kan justeres mere præcist med **Selektiv mætning** i stedet. En justering, der minder om denne, er **Livlighed**, som ofte foretrækkes til portrætter, da hudfarverne bevares.

Klarhed: Ved at øge **Klarhed** forbedres kontrasten i mellemtonerne, hvilket som regel gør billedets kanter skarpere. En mindre forøgelse i **Klarhed** forbedrer billedets generelle udseende.

Uklarhed: Ved at øge **Uklarhed** gøres billedet lysere ved at komprimere den dynamiske rækkevidde opad. Det, der før var sort, bliver nu gråt. Lysere toner gøres også lysere, men i mindre grad. Dette giver en lysnende og blødgørende effekt. Det modsatte resultat, formørkelse og detaljer, opnås med negative værdier i **Uklarhed**. Dermed sænkes billedets lysstyrkebund, så fremhævede områder og mellemtoner gøres skarpere med en nedadgående udvidelse af det dynamiske område.

Hvidbalance

Hvis hvide eller grå områder på et billede indeholder den mindste toning eller strejf af farve, kan funktionerne i denne gruppe hjælpe med at gendanne det naturlige udseende.

Gråtonevælger: Aktiver vælgeren, og klik på et nogenlunde hvidt eller gråt område på billedet, hvor der ikke bør være farve. Billedets hvidbalance justeres automatisk og fjerner den uønskede tone.

Farvecirkel: Gennemse farvefeltet ved at flytte kontrolpunktet væk fra centrum, indtil billedet opnå et naturligt udseende.

Selektiv lysstyrke

For at gøre det muligt at redigere særlige lysstyrkeområder i et billede, uden at det får indvirkning på andre områder, har du fem separate lysstyrkeskydere til rådighed.

Sort: Denne skyder påvirker kun de mørkeste områder i billedet. For at opnå det bedste resultat skal du vente med at redigere både Sort og Hvid til sidst.

Fyld lys: Hvis du øger værdien for denne skyder, kan du få bedre detaljer i skyggefulde (men ikke sorte) områder i et fotografi med fuld kontrast.

Melleminterval: Denne skyder påvirker alle mellemområderne i belysningen.

Lyspunkter: Denne skyder påvirker de lyse områder i billedet. Den kan bruges til at dæmpe områder, som er overeksponeret pga. blitzlys, refleksioner eller stærkt sollys.

Hvid: Denne skyder påvirker de dele af billedet, der betragtes som "hvide". Rediger Sort og Hvid til sidst.

Selektiv mætning

Mens standardkorrektionen **Mætning** øger farvemætningen ensartet i hele spektret, kan du med **Selektiv mætning** styrke eller svække de primære og sekundere farver. Hvis blå for eksempel virker for kraftig, kan dens styrke dæmpes, mens de øvrige farver bevarer deres intensitet.

Justeringer

Under import registrerer Studio automatisk visse parametre, men somme tider kan en række faktorer medføre forkert registrering. Justeringer gør det muligt at ændre disse grundlæggende billedegenskaber, hvis det behøves.

Alfa

Dit billede kan have en alfakanal, et 8-bit gråtonebilledplan, der definerer gennemsigtigheden for hver pixel i billedet. Hvis du ønsker at fjerne alfakanalen, skal du vælge indstillingen Ignorer Alfa.

Interlacing:

Hvis interlacing-funktionerne i billedet blev registreret forkert under importen, kan du bruge denne rulleliste til at anvende den korrekte indstilling.

Stereoskopisk 3D

Hvis formatet i en 3D-billedfil blev registreret forkert under importen, kan du bruge denne rulleliste til at vælge det korrekte stereoskopiske layout.

Beskær

Brug dette værktøj til at fremhæve en specifik del af et billede eller til at slette uønskede komponenter.

Beskæring af et billede.

Afgrænsningsfelt (beskæringsramme): Når du har valgt beskæringsværktøjet, placeres en justérbar ramme over billedet. Træk i billedets sider og hjørner for at beskære billedet, eller træk i midten af afgrænsningsfeltet efter beskæring for at justere placeringen.

Billedforhold: Rullelisten **Billedforhold** på værktøjslinjen kan bruges til at sikre, at beskæringsrektanglet beholder en ønsket standardstørrelse under beskæringen. Billedforholdene standard (4:3) og bredformat (16:9) understøttes.

Forhåndsvisning: Denne funktion viser det beskårede billede uden det omgivende materiale. Tryk på **Esc**, eller klik på billedet for at vende tilbage til redigeringsvisningen.

Ryd, Annuller og Anvend: Ryd fører afgrænsningsfeltet tilbage til dets oprindelige størrelse, **Annuller** afslutter uden at gemme eventuelle ændringer og **Anvend** gemmer det ændrede billede uden at afslutte editoren.

Ret op

Dette korrektionsværktøj giver dig mulighed for at rette et skævt billede op, hvis det har indhold, som skal være præcist vandret eller lodret. Medmindre du har beskåret billedet, tilpasses størrelsen dynamisk, mens du roterer billedet, for at forhindre hjørnerne i at blive synligt skåret af. Der sker ingen ændring af størrelsen på beskårede billeder, så længe der er tilstrækkeligt materiale til at udfylde de tomme hjørner.

Klar til at rette et billede op (med sigtekorn).

På værktøjslinjen under forhåndsvisningen finder du flere funktioner, der er knyttet til Ret op.

Indstillinger for guidelinjer: De to knapper længst til venstre på værktøjslinjen indstiller tilstanden for de linjer, der ligger oven på forhåndsvisningen som guidelinjer for opretningen. Når du vælger den ene knap, fravælges den anden. Knappen **Sigtekorn** (længst til venstre) tilføjer et par krydsede linjer, som kan trækkes med musen og bruges som reference ved lodret og vandret justering overalt i billedet. Knappen **Gitter** indsætter et fast, gentagende gittermønster over hele billedet.

Angiv vinkel: For at indstille vinklen for rotationen kan du enten bruge skyderen på værktøjslinjen under billedet eller klikke med venstre museknap og holde den nede, mens du trækker over billedet. Rotationer på op til 20 grader i alle retninger understøttes.

Ryd, Annuller og Anvend: Ryd fører billedet tilbage til dets oprindelige tilstand, **Annuller** afslutter uden at gemme eventuelle ændringer og **Anvend** gemmer det ændrede billede uden at afslutte editoren.

Rødøje

Dette værktøj korrigerer effekten af røde øjne, som ofte opstår ved fotografering med blitz, når personen kigger mod kameraet. Marker området rundt om begge de røde øjne med musen. Det er ikke nødvendigt at være helt præcis, men du kan eksperimentere med at ændre området lidt, hvis du ikke er tilfreds med korrektionen.

Ryd, Annuller og Anvend: Ryd fører billedet tilbage til dets oprindelige tilstand, **Annuller** afslutter uden at gemme eventuelle ændringer og **Anvend** gemmer det ændrede billede uden at afslutte editoren.

Korrektion af video

Ligesom andre medieeditorer har videoeditoren et centralt forhåndsvisningsområde samt et område til højre for korrektions- og effektindstillinger. Hvis videoen indeholder et lydspor, vises desuden flytbare paneler til lydhåndtering. Disse placeres som udgangspunkt øverst til venstre, men du kan trække dem til nye fastlåste placeringer i begge sider af vinduet.

Du finder oplysninger om åbning af videoeditoren for at få adgang til korrektionsværktøjerne samt om medieeditorernes almindelige funktioner i "Korrektion af medier på tidslinjen" på side 100.

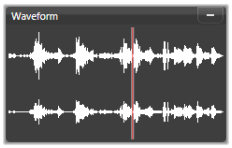
Se "Redigering af lyd" på side 184 for at få detaljer om de tilgængelige knapper, når fanen Lyd er valgt.

Skift mellem video og lyd

Hvis der er et lydspor til stede, findes der en fane øverst til venstre på skærmen, som skifter til lydeditoren.

Visning af bølgeform

Denne flytbare menu viser et udsnit af grafen for lydstyrke i hele videoens længde. Den del af bølgeformen, som vises, er centreret omkring den aktuelle afspilningsplacering.



Når du skifter til lydeditoren, vises en menu for videoforhåndsvisning på den samme position på skærmen.

Videoværktøjer

Disse værktøjer findes på tidslinjens værktøjslinje under videoeditorens forhåndsvisning. Lige under værktøjerne findes en tidslineal med en markør, som kan flyttes igennem videoen. Til venstre findes markørfunktionerne. Se "Markører" på side 111 for at få flere oplysninger.

Resten af funktionerne er knyttet til forhåndsvisning og trimning af medier. Flere af funktionerne findes også i lydeditoren. Medmindre andet er angivet, gælder følgende beskrivelse for begge. (Se “Redigering af lyd” på side 184 for at få flere oplysninger).

Stereoskopisk 3D: Ikonet og rullepilen til venstre for knappen Afspil i løkke gør det muligt at vælge blandt flere funktioner til visning af 3D- materiale. Ikonet skifter udseende for hver funktion.

Hvis din video er i 3D, men rullepilen ikke vises, skal du gå til **Justeringer** for at vælge den korrekte 3D- indstilling. Se “Justeringer” på side 106 for at få flere oplysninger.

Spoling: Spolehjulet giver dig en jævn tovejskontrol over en række hastigheder, når du gennemser video eller lyd. Begge medietyper kan vises ved reduceret hastighed. Det er let at navigere og spole på tastaturet ved hjælp af genvejene **J** (tilbage), **K** (pause), **L** (fremad) og hver enkelt af disse i kombination med tasten **Skift** (for langsom afspilning).

Transportknapper: Det ovale pileikon aktiverer afspilning i løkke. De sidste funktioner er (fra venstre mod højre): **Spring tilbage**, **Gå en frame tilbage**, **Afspil**, **Gå en frame frem**, **Spring frem**.

Lydmonitor: Med **højttalerikonet** indstilles computerens lydstyrke ved afspilning, men lydniveauet for optagelsen påvirkes ikke. Klik én gang på højttaleren for at slå lyden fra, eller klik på skyderen til højre for ikonet for at justere monitorlydstyrken. For at indstille afspilningsniveauet for selve klippet skal du bruge kanalmixeren. Se “Kanalmikser” på side 185.

Visning af tidskoder: Venstre felt viser varigheden af de trimmede medier. Højre felt viser den nuværende afspilningsposition. For en mediefil i biblioteket ses afspilningspositionen i forhold til mediefilens start. For et tidslinjeklip ses afspilningspositionen i forhold til projektet.

Numerisk indstilling af position: Klik på højre tidskodefelt for at placere og indtaste en position i formatet "tt:mm:ss.xxx". Når du trykker på **Enter**, flytter afspilningslinjen sig til den valgte position, hvis denne findes i klippet. Tryk på **Esc** for at fortryde ændringen og forlade input-tilstanden.

Trimning af mediefil: Med de orange skydere ved hver ende af tidsskalaen kan du vælge dine egne begyndelses- og slutpunkter for afspilningen af mediefiler i fra biblioteket. Ved at gøre dette opretter klippet slutpunkter, når mediefilen bruges i et projekt.

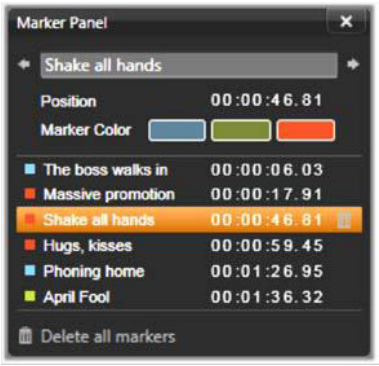
Lineal: Linealen viser en skala, hvor inddelingen afhænger af den aktuelle zoomfaktor. Hvis du klikker på et vilkårligt sted på denne lineal, flytter afspilningslinjen (se nedenfor) til denne position.

Afspilningslinje: Denne røde linje med tidslinjemarkør synkroniseres med det aktuelle billede, der afspilles (for video), og med den røde linje i bølgeformsvisningen (for lyd). Du kan placere den, som du vil, ved at klikke på og trække tidslinjemarkøren eller ved at trække i bølgeformen.

Rullepanel og zoom: Ved at trække de dobbelte linjer for enden af rullepanelet til højre og venstre kan du ændre zoomniveauet for visningen. Når linjen bliver mindre, kan rullepanelet flyttes frem og tilbage i sin helhed, hvilket giver dig mulighed for at zoome ind på et lydklips bølgeform eller flytte på tidslinjemarkøren med ekstra præcision. Dobbeltklik på rullepanelet for igen at få den til at fylde hele klippets bredde. Du kan også zoome ind og ud ved at trække til venstre og højre i linealområdet.

Markører

Markører er visuelle referencepunkter, som kan anbringes på tidsskalaen for at identificere ændringer i en scene eller andre redigeringsspor.



Markøren

Angivelse og flytning af markører Anbring afspilningslinjen på det sted, hvor du ønsker at placere markøren. Klik på knappen for markør til/fra til venstre på værktøjslinjen, eller tryk på **M**. Der kan kun angives én markør pr. frame.

Flytning af en markør: Tryk på **Ctrl**, og klik og træk til venstre eller højre.

Sletning af en markør: Klik på markøren for at flytte afspilningslinjen til den pågældende position, og tryk derefter enten på **M**, eller klik på knappen for markør til/fra.

Du kan også slette markører ved hjælp af listen i markørpanelet, som åbnes, når du dobbeltklikker på en markør på linealen, eller ved at klikke på pil-ned ved siden af knappen for markør til/fra.

Markørpanelet viser de markører, som er placeret i de aktuelt viste medier, i stigende rækkefølge med farvekode, navn og position. De fleste af de tilgængelige kommandoer gælder for den aktuelt valgte markør. Undtaget herfra er knappen Slet alle markører nederst i menuen.

Når du klikker på en markør på listen, markeres den til redigering. Samtidig flyttes afspilningslinjen til markørens position.

Rediger navn: Navnefeltet giver dig mulighed for at indtaste et særligt navn for den valgte markør, hvis du ønsker det. Du kan også bruge højre- og venstrepilene ved siden af navnet til at navigere igennem listen over markører.

Position: Her kan du direkte redigere placeringen af en markør som tidskode.

Markørfarve: Du kan angive farven for den aktuelle markør (og markører, der oprettes herefter) ved at klikke på en af de tilgængelige farveknapper.

Papirkurv: Papirkurvsikonet ud for hver række på markørlisten giver dig mulighed for at slette markører enkeltvis.

Videokorrektioner

Korrektionerne i videoeditoren er **Forbedr**, **Justeringer**, **Snapshot** og **Stabiliser**.

Forbedr (videoer)

Korrektionerne for video foretaget i Forbedr er de samme som for fotos og andre billeder. Se “Forbedr (billeder)” på side 104.

Justeringer

Under import registrerer Studio automatisk visse parametre, men somme tider kan en række faktorer medføre forkert registrering. Justeringer gør det muligt at ændre disse grundlæggende billedegenskaber, hvis det behøves.

Alfa

Hvis din video har en alfakanal, og du vil fjerne den, skal du vælge **Ignorer Alfa.**

Billedforhold

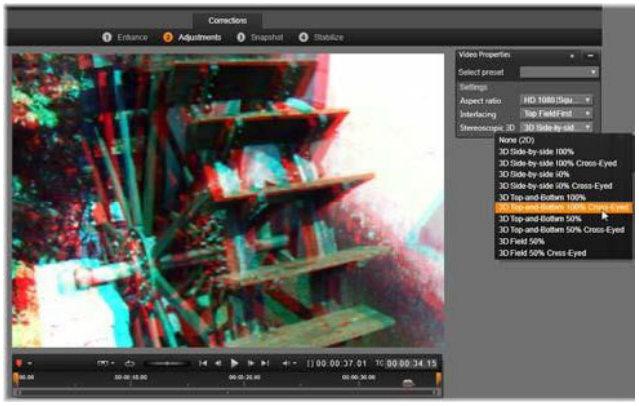
Hvis billedforholdet i en videofil ikke blev registreret korrekt under importen, eller hvis frame-forholdene skal ændres manuelt af andre årsager, skal du vælge den ønskede indstilling i denne rullemenu. Justeringen ændrer ikke, hvor meget af billedet der vises. I stedet strækkes (formindskes) det synlige område selvstændigt i bredden og højden, så det passer til de ønskede frame-grænser.

Interlacing:

Hvis interlacing-funktionerne i billedet blev registreret forkert under importen, kan du bruge denne rulleliste til at anvende den korrekte indstilling.

Stereoskopisk 3D

Hvis formatet i en 3D-billedfil blev registreret forkert under importen, kan du bruge denne rulleliste til at vælge det korrekte stereoskopiske layout.



Korrektion af stereoskopiske 3D-egenskaber i en mediefil i biblioteket.

Snapshot

Værktøjet til snapshots giver dig mulighed for at hente en enkelt frame fra en video og gemme den som et billede. Dets funktioner minder om funktionerne i beskæringskorrektionerne for billeder.

Markeringsramme og billedforhold: Du kan ændre størrelsen på den ramme, som bruges til at vælge et billedudsnit med, ved at trække i dens sider og hjørner, eller du kan flytte hele rammen i forhåndsvisningen ved at tage fat i midten.

Forhåndsvisning: Forhåndsvisningen viser det markerede, beskårede billede uden snapshot-værktøjerne. Tryk på **Esc**, eller klik en enkelt gang på billedet for at se værktøjerne igen.

Anvend: Denne kommando eksporterer det beskårede billede som en JPEG-fil og slår derefter beskæring i forhåndsvisningen fra. Snapshots lagres i biblioteket under **Mine billeder** > **Billeder**. Du kan finde det nye emne ved at vende tilbage til biblioteket og klikke på den særlige knap Find tilføjet emne, som vises midlertidigt på bibliotekets statuslinje. Den nye mediefil oprettes i:

```
[Registreret bruger]\Mine dokumenter\Mine billeder\Billeder
```

Ryd og Annuller: Ryd nulstiller markeringsrammen til dens oprindelige indstilling (hele billedet), mens **Annuller** afslutter snapshot-redigering uden at oprette nye medier.

Stabiliser

Ligesom med den elektroniske stabilisering i digitale videokameraer minimerer dette værktøj rystelser og vibrationer forårsaget af utilsigtede kamerabevægelser. Hvis du bruger denne effekt, vil de yderste områder af billedet blive fjernet, mens en del af billedet forstørres op til 20 %, så det fylder rammen.

Når Stabiliser er blevet anvendt, skal videoen renderes for at blive forhåndsvist korrekt. I stedet for at bruge funktionen **Afspil** på værktøjslinjen kan du klikke på **Render & Afspil** i menuen **Stabiliser** for at forhåndsvise din video.

Korrektion af vidvinkelobjektiv

Vidvinkelobjektiver, som ofte anvendes i videokameraer, er rigtig gode til at fange en bred scene, men de skaber forvrængninger i videomaterialet. **Korrektion af vidvinkelobjektiv**har forudindstillinger (f.eks. til visse GoPro-kameraer) og manuel styring, som kan bruges til at reducere forvrængning.

Forvrængning (venstre) kan reduceres (højre) med Korrektion af vidvinkelobjektiv.

Sådan korrigeres forvrængninger fra vidvinkelobjektiver

1. I tidslinjen skal du dobbeltklikke på et klip med objektivforvrængning, og derefter skal du gå ind i panelet **Editor** og klikke på **Korrektioner** > **Korrektion af vidvinkelobjektiv**.
2. I rullemenuen **Vælg forudindstilling** skal du vælge en forudindstilling.

   Som standard gælder forhåndsvisningen af korrektionen for hele klippet. Du kan slå forhåndsvisning til eller fra ved at klikke på den firkantede **Aktivér/Deaktiver**-knap til højre for **Korrektion af vidvinkelobjektiv**.

   Avancerede brugere kan manuelt justere indstillingerne for at korrigere forvrængninger

Korrektion af lyd

Lydeditoren kan bruges både til medier, der kun indeholder lyd, som f.eks. wav-filer, og til videoer, som indeholder et ("oprindeligt" eller "synkront") lydspor.

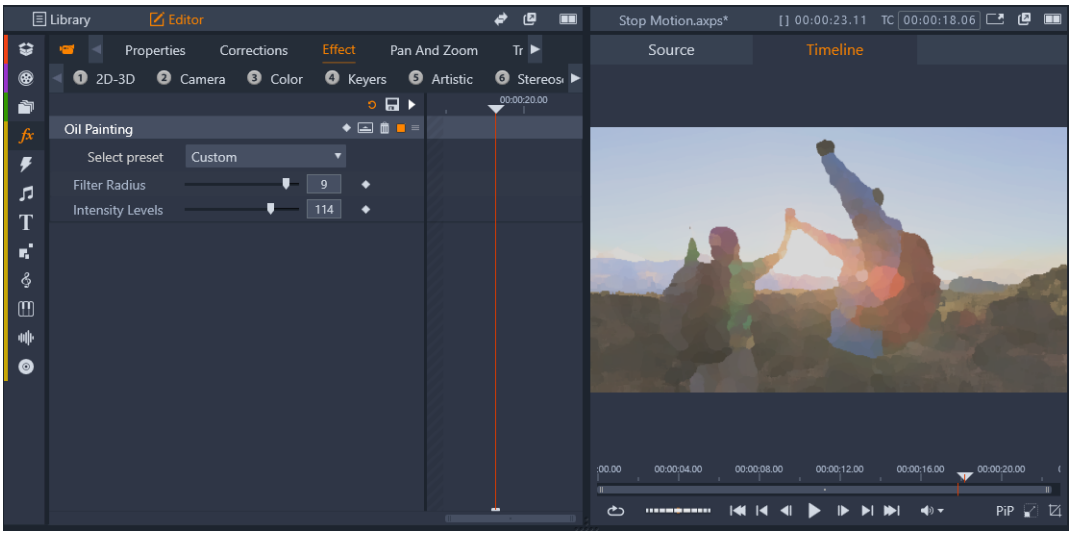
Du finder oplysninger om åbning af lydeditoren for at få adgang til korrektionsværktøjerne samt om medieeditorernes almindelige funktioner i “Korrektion af medier på tidslinjen” på side 100.

Se “Lyd og musik” på side 183 for at få en oversigt over lydrelaterede oplysninger. Se “Redigering af lyd” på side 184 for at få oplysninger om lydeditoren. Se “Lydkorrektioner” på side 187 for at få beskrivelser af de individuelle korrektionsværktøjer.

6 Effekter

Med Pinnacle Studio kan du anvende effekter til video, billeder og lyd. "Effekter" er en overordnet term, som omfatter en bred vifte af softwareværktøjer til manipulation af dine medier – "effekter" er ikke begrænset til effekterne i Bibliotek. Det omfatter præsentationsværktøjer som **2D Editor**, **360 graders video**, **Bevægelsesspor**, stemningsændringer som **Gammel film** og nogle teatereffekter, som f.eks. **Fraktal ild**, som du nok vil synes er alt for sjove til ikke at blive brugt.

De tilgængelige indstillinger og funktioner afhænger af den medietype, du arbejder med.



Panelet Editor giver dig adgang til de effekter, du skal bruge til dine medier. I dette tilfælde er effekten Oliemaleri anvendt.

Lydkorrektioner og effekter er beskrevet i “Lyd og musik” på side 183.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Korrektioner vs. effekter
- Om effekter
- Effektkompositioner
- Realtid vs. renderede effekter
- Indstillingerne
- Video- og billedeffekter
- Green-screen-chroma-key-effekter
- Selektiv farve

- Overgang ind og Overgang ud
- Panorering og zoom
- 360 graders video

Korrektioner vs. effekter

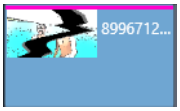
Effekter og korrektioner anvendes og redigeres på samme måde, men gruppen Korrektioner har primært til formål at udbedre de fejl, der ofte findes i egentlige mediefiler – dårlig hvidbalance i billeder, vindstøj på lydspor osv. Se "Korrektioner" på side 99 for at få oplysninger om korrektioner, og hvordan de anvendes.

Om effekter

Ligesom andre ressourcer til et projekt opbevares effekter i biblioteket. Ligesom med andre typer biblioteksressourcer kan du bruge alle de sædvanlige funktioner – samlinger, vurderinger, tags osv. – til holde styr på de mange tilgængelige effekter.

Ændringer, som du foretager i panelet **Editor**, gemmes automatisk. Se "Indstillingerne" på side 120 for at få flere oplysninger.

Når en effekt er blevet føjet til et klip i tidslinjen, markeres klippet med en kraftigt farvet øvre kant. Både denne klipeffektindikator og selve klippet har brugbare kommandoer til effekthåndtering i genvejsmenuerne.



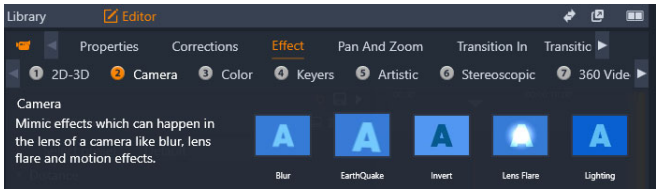
Klipeffektindikatoren er en kontrastfarvet stribe langs den øverste linje på alle de klip, hvor en effekt er blevet anvendt.

Sådan vælger og anvender du en effekt

1. I fanen **Rediger** skal du klikke på navigationslinjen til panelet **Bibliotek** og derefter vælge **Effekter** fx.
2. Naviger til den kategori, du ønsker, og klik i Bibliotek på en effektminivisning.
   Du kan få vist effekten i Afspiller-panelet.
3. Træk effekten, som du vil anvende, til et medieklip i tidslinjen.
   Der vises en pink linje over klippet, som indikerer, at der anvendes en effekt.
4. Du kan ændre indstillingerne for effekten ved at klikke på panelet **Editor**, vælge **Effekt** og tilpasse indstillingerne for effekten, og tilføje keyframes, hvis du vil varierer indstillingerne. Du kan altid vende tilbage til de oprindelige indstillinger ved at vælge **Standard** i rullemenuen **Vælg forudindstilling** for effekten.

Hvis indstillingsenhederne for effekter ikke vises (er skjult), skal du klikke på linjen med navnet på effekten i panelet **Editor** for at få vist området med kontrolknapperne.

Du kan også anvende en effekt til et klip, som er valgt i tidslinjen, ved at klikke på panelet **Editor** > **Effekt**, klikke på et af de nummererede kategorier og vælge en effekt fra den minivisningslinje, der vises.



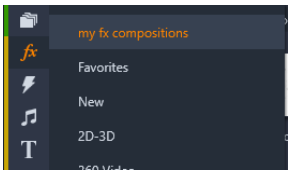
Sådan fjerner du effekter

- Højreklik i tidslinjen på et klip, som har anvendte effekter, og gør et af følgende:
  - For at fjerne én effekt skal du vælge **Effekt** > **Slet** og derefter vælge den effekt, du vil fjerne.
  - For at fjerne alle effekter skal du vælge **Effekt** > **Slet alt**

Effektkompositioner

Det kan kræve en kombination af flere effekter for at opnå det ønskede udseende og den ønskede opførsel eller lyd. Der kræves muligvis både lyd- og videoeffekter. Parametrene skal justeres for hver effekt, så du opnår det ønskede resultat. Når du har fundet den rette kombination, kan gruppen af effekter gemmes som en særlig type aktiver – en effektkomposition.

De gemmes i afsnittet **Effekter** i biblioteket under **Mine FX-kompositioner** og kan bruges på samme måde som almindelige effekter.



Du kan få adgang til gemte effektkompositioner i panelet Bibliotek.

Sådan gemmer du en kombination af effekter som FX komposition

1 Anvend to eller flere effekter i et klip i tidslinjen.
2 Højreklik i klippet, og vælg **Effekt** > **Gem som FX komposition**.
3 I vinduet **FX komposition** skal du aktivere afkrydsningsmærker for de effekter, som du vil inkludere, og indtaste et navn for kompositionen.

4 Klik på **Gem**.

Kompositionen gemmes i kategorien **Effekter** i Bibliotek under **Mine FX kompositioner**.

Realtid vs. renderede effekter

Hvis du tilføjer effekter til et klip, skal Pinnacle Studio udføre flere beregninger for at give en jævn forhåndsvisning. Afhængigt af computerens hardware kan renderingen af et klip sagtens kræve mere beregningstid, end der kan lade sig gøre i realtid, dvs. mens forhåndsvisningen rent faktisk kører.

I så fald kræves der en smule "forudrendering", før klippet kan forhåndsvises på en acceptabel måde. Renderingen vises på tidslinjen som gul ("skal renderes") og grøn ("renderes i øjeblikket") skygge. Skyggen fjernes, så snart forudrenderingen er færdig.

Du vælger indstillingerne for rendering på siden **Forhåndsvisning** i kontrolpanelet i Pinnacle Studio. (Se “Eksport og forhåndsvisning” på side 255).

Hvis effekter ikke afspilles normalt, kan du prøve at øge værdien **Optimeringstærskel**. Dette forlænger forudrenderingstiden og forbedrer samtidig forhåndsvisningskvaliteten. Hvis renderingen derimod tager for lang tid, kan du reducere værdien **Optimeringstærskel** eller deaktivere renderingen helt ved at indstille den til nul. Afspilning og renderingstid påvirkes også af projektets format, størrelse og framerate. Disse kan ændres under Tidslinjeindstillinger. Se “Tidslinjeindstillinger” på side 51.

Indstillingerne

Der findes indstillinger for en effekt på listen over effekter, som er tildelt det aktuelle klip. Klik på et effektnavn på listen for at vælge det. Dette åbner indstillingerne for eftersyn og redigering i parameterområdet under listen. De fleste effekter har også en rulleliste med forudindstillede parameterkombinationer.

Når et klip har flere effekter, anvendes de i den rækkefølge, de blev tilføjet, hvilket er den modsatte af rækkefølgen på listen (nye effekter tilføjes øverst på listen og ikke nederst). For at ændre rækkefølgen skal du trække effektens menulinje op eller ned på listen.

Til højre på en effekts menulinje finder du fire knapper til handlinger, der er relateret til denne effekt. Fra venstre mod højre:

Diamant: Slå keyframing for effektens parametre til eller fra. Se "Sådan arbejder du med keyframes for effektindstillinger" på side 121.

Udvid alle indstillinger: Alle grupperne af indstillinger for effekten kan udvides til redigering eller lukkes med et enkelt klik.

Papirkurv: Fjern effekten fra klippet.

Prik: Slå effekten til/fra. Du kan slå effekten fra for at kunne sammenligne uden at slette den eller miste dine indstillinger.

Trækhåndtag: Du kan enten bruge denne zone eller navneområdet til at trække effekten op eller ned på effektlisten, når der anvendes flere effekter på klippet. Som nævnt ovenfor anvendes effekter i rækkefølgen nedefra og op. I visse tilfælde kan ændringer i rækkefølgen resultere i en voldsom påvirkning af det samlede resultat.

Ændring af parametre

Parametre er ordnet i navngivne grupper med beslægtede funktioner. Klik på trekanten Udvid/skjul på gruppens menulinje for at åbne gruppen og få adgang til dens parametre eller til at lukke den og spare skærmplads.

Numeriske parametre styres af vandrette skydere med en linje, hvor du kan trække vandret for at styre værdien. Brug venstre eller højre pil for at opnå mere præcis kontrol. Dobbeltklik på linjen for at indstille en bestemt parameter til standardværdien.

De fleste effekter har en rulleliste med forudindstillede parameterkombinationer til hurtigt valg af varianter. Når en forudindstilling er valgt, kan du tilpasse den ved at redigere parametrene, hvis du ønsker det.

Ændringer i indstillingerne i panelet **Editor** gemmes automatisk.

Sådan arbejder du med keyframes for effektindstillinger

Den almindelige anvendelse af visse typer effekter er at ændre kildematerialet på en ensartet måde fra begyndelse til slut. Stemningseffekter, som f.eks. **Gammel film** og effekter, som kun ændrer klippets farve, hører til denne kategori. Deres parametre indstilles normalt én gang for alle i begyndelsen af klippet. Dette er den statiske anvendelse af en effekt.

Med andre effekter, som f.eks. **Vanddråbe**, er det vigtigt at have en fornemmelse af bevægelse. De vil sandsynligvis kun være effektive, hvis deres parametre får lov til at variere igennem hele klippet. Den letteste måde er at anvende en forudindstilling med indbygget animation, som f.eks. de fleste af dem for **Vanddråbe**. Ved denne form for keyframeanimation har et eller flere af effektens parametre en anden værdi i slutningen af

klippet, end den havde i begyndelsen. Ved afspilning bliver parametrene opdateret efter hver frame, så de bevæger sig jævnt fra startværdien til slutværdien.

Keyframing er ikke kun begrænset til et klips begyndelses- og slutframe. Keyframes kan defineres med særlige værdier for effektparametre på ethvert punkt i klippet for at skabe effektanimationer af vilkårlig kompleksitet. Hvis du f.eks. vil reducere et billede til halv størrelse midt i klippet og give det fuld størrelse igen i slutningen, skal du mindst tilføje en tredje keyframe.

Du finder oplysninger om anvendelse af keyframes under “Brug af keyframes” på side 42.

Video- og billedeffekter

Effekter til brug med video kan også bruges til billeder, og omvendt. I dette afsnit beskrives mange effekter, der følger med Pinnacle Studio. Se producentens dokumentation for at få oplysninger om tilføjelseseffekter fra tredjeparter.

Sløring: Ved at tilføje **sløring** til din video opnår du et resultat, der minder om at filme ude af fokus. Effekten **Sløring** kan lægge en større eller mindre sløring i det vandrette eller lodrette plan på hele framen eller enhver rektangulær del af den. Du kan let sløre et begrænset udsnit, for eksempel en persons ansigt, ligesom du kender det fra TV-nyhederne.

Prægning: Denne specialiserede effekt simulerer udseendet af en præget skulptur eller en i basrelief. Styrken af effekten kontrolleres af skyderen **Mængde**.

Gammel film: Gamle film indeholder en række træk, som normalt opfattes som uønskede: Et grynet billede, som skyldes tidlige fotografiske fremkaldelsesprocesser, pletter og streger fra støv og fnuller, der hænger fast på filmen, samt tilbagevendende lodrette linjer der, hvor filmen er blevet ridset under fremvisning. Denne effekt giver dig mulighed for at simulere disse "skønhedsfejl" og derved give din film et antikt udseende.

Blødgør: Effekten **Blødgør** giver din video en blid sløring. Dette kan være praktisk til alt lige fra at tilføje en romantisk dis til at reducere rynker. En skyder kontrollerer styrken af denne effekt.

Facetslebet krystal: Denne effekt simulerer, at man ser videoen igennem en rude med glasstykker af forskellig størrelse og facon arrangeret i en mosaik. Med skydejusteringerne kan du kontrollere den gennemsnitlige størrelse på de mangeformede "felter" i billedet samt justere bredden på de mørke kanter mellem to felter fra nul (ingen kant) til den maksimale værdi.

2D Editor: Denne effekt kan bruges til at forstørre billedet og definere, hvilken del der skal vises, eller til at formindske billedet og eventuelt tilføje en ramme med skyggekant rundt om.

Jordskælv: Effekten **Jordskælv** i Pinnacle Studio ryster videobilledet for at simulere en seismisk begivenhed, hvis styrke du kan kontrollere med skydere for hastighed og intensitet.

Linsebrydning: Denne effekt simulerer det lysglimt, som man kan se, når direkte, kraftigt lys skaber ringe eller overeksponerede områder i et videobillede. Du kan indstille retning, størrelse og type for lyset.

Forstør: Med denne effekt kan du anvende et virtuelt forstørrelsesglas på et udvalgt udsnit af videobilledet. Du kan anbringe forstørrelsesglasset i tre dimensioner, dvs. vandret og lodret inden for videobilledet, og tættere på eller længere væk.

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

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

Vandbølge: Denne effekt tilføjer en forvrængning, så det kommer til at virke, som om en række bølger glider hen over skærmen i takt med, at klippet afspilles. Parametre gør det muligt for dig at tilpasse bølgernes antal, afstand, retning og dybde.

Sort/hvid: Denne effekt fjerner nogle eller alle farveinformationer fra det oprindelige videomateriale, hvor resultatet går fra at være lettere farveløst (forudindstillingen "Afbleget") til helt monokromt ("Sort/hvid"). Skyderen **Mængde** kontrollerer effektens styrke.

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

- **Lysstyrke:** Lysintensitet.
- **Kontrast:** Området af lyse og mørke værdier.
- **Farvetone:** Lysets placering i spektret.
- **Mætning:** Mængden af ren farve, fra grå til fuldt mættet.

Farvekort: Denne effekt farver et billede ved at bruge farvepaletter eller farvekort. Gør dine optagelser stilfulde med fed farvebehandling, tilføj duoton og triton stilfarvelægning, eller lav redigerede overgange, der fanger øjet. Effekten kan bruges til alt lige fra finjustering af ensfarvede billeder til psykedeliske farveforvandlinger.

Inverter: På trods af navnet vender invertereffekten ikke visningen på hovedet. Det er snarere billedets farveværdier end selve billedet, der inverteres: Hver pixel genskabes i sin komplementære lysintensitet og/eller farve, hvilket skaber et let genkendeligt, men omfarvet billede.

Denne effekt bruger YCrCb-farvemodellen, som har en kanal til lystæthed (lysstyrkeinformation) og to kanaler til farvetæthed (farveinformation). YCrCb-modellen anvendes ofte i digitale videoapplikationer.

Belysning: Med værktøjet Belysning kan du korrigere og forbedre video, som er optaget under dårlige eller svage lysforhold. Det er især egnet til at afhjælpe udendørssekvenser med baggrundsbelysning, hvor emnets karakteristiske træk er i skygge.

Posteriser: Med denne Pinnacle Studio-effekt kan du kontrollere antallet af farver, som bliver anvendt til at opbygge hvert enkelt billede, lige fra den komplette palet og ned til to farver (sort og hvid) ved at trække skydejusteringen **Mængde** fra venstre mod højre. Områder med lignende farver løber sammen på større fladeområder, i takt med at farvepaletten indskrænkes.

RGB-farvebalance: RGB farvebalance har en dobbeltrolle i Pinnacle Studio. For det første kan du bruge den til at justere videoklip, som har en uønsket farvetone. For det andet giver den dig mulighed for at anvende en farveskævhed til at opnå en bestemt effekt. For eksempel kan en natscene ofte forbedres ved at tilsætte blåt og reducere den generelle lysstyrke en smule. Du kan endda få en scene optaget i dagslys til at ligne en natoptagelse.

Sepia: Denne Pinnacle Studio-effekt skaber et indtryk af et gammelt fotografi ved at gengive billedet i sepiatoner i stedet for i alle farver. Styrken af effekten kontrolleres af skyderen **Mængde**.

Hvidbalance: De fleste videokameraer har en indstilling af hvidbalancen, der automatisk kan justere farveindstillingerne i forhold til lysforholdene i omgivelserne. Hvis denne indstilling er deaktiveret eller ikke er fuldt effektiv, får det en negativ effekt på farvningen af videobilledet.

Med **Hvidbalance**-effekten kan dette problem rettes ved at give dig mulighed for at vælge, hvilken farve der skal betragtes som "hvid" i billedet. Derefter bliver alle pixels i billedet justeret, så de stemmer overens med den hvide referencefarve. Når referencefarven hvid er korrekt valgt, kan det få farverne til at se mere naturlige ud.

Effekter og stereoskopisk 3D

Nogle video- og billedeffekters funktioner er designet til 3D-medier. Nogle af de medfølgende effekter giver f.eks. mulighed for en stereoskopisk tilstand, som aktiveres af et afkrydsningsfelt i effektparametrene. Effekterne i gruppen **Stereoskopisk** gør det samtidigt muligt at ændre 3D-egenskaberne i materialet. Gruppen omfatter:

S3D Dybdekontrol: Denne effekt giver dig mulighed for at justere parallaksen i de stereoskopiske optagelser. Som standard vises effekten i standardtilstand, hvor en enkelt **Dybde**-skyder lader dig styre afvigelserne mellem venstre og højre frames, uanset om du vil korrigere eller matche kildemateriale, eller om det drejer sig om en speciel effekt.

Avanceret tilstand har separate kontrolgrupper, **Skift** og **Zoom**, med hver deres **horisontale**og **vertikale** skyder. **Skift**-skydeknapperne lader dig vælge afvigelserne mellem venstre og højre frames, mens **Zoom**-skydeknapperne lader dig forstørre dem. Begge egenskaber kan styres uafhængigt af hinanden i de horisontale og vertikale dimensioner, men som standard er **Zoom**-billedforholdet låst. Klik på låseikonet for at justere den horisontale og vertikale zoom uafhængigt af hinanden.

S3D-øjevælger: Effekten **Øjevælger** findes i to varianter. Én for venstre øje og en anden for det højre. Den bruges til at forene videostreams fra venstre og højre øje på en 3D-tidslinje.

Et par klip i samme tidslinje (et for venstre øje og et andet for højre) kan kombineres til at danne stereoskopisk udkørsel ved at anvende øjevælgereffekten i det øverste klip.

Effekten kan også bruges til at udtrække enten venstre eller højre stream fra et 3D-klip ved at vælge **Kilde** som venstre øje eller højre øje og dirigere den til hvert øje ved hjælp af rullelisten **Mapning**.

Green-screen-chroma-key-effekter

Effekten **StudioChromaKeyer** giver dig mulighed for at vælge enhver farve i dine videooptagelser og gøre den gennemsigtighed, så et underliggende videoklip (på et andet spor) kan ses. For eksempel filmes meteorologer ofte foran en "green screen", hvorefter denne green screen erstattes af et videoklip med et vejrkort. Dette er en populær special effect-teknik, som nogle gange kaldes chroma keying. De bedste resultater opnås, når den baggrundsfarve, du vil fjerne, er ensartet, og motivet er optaget med god belysning.

Opnå en chroma key-effekt

1 Dobbeltklik på et klip på tidslinjen med en baggrundsfarve, du ønsker at fjerne.

   Tip: Det fungerer bedst, hvis det klip, du ønsker at bruge som den underliggende baggrund, allerede er placeret i sporet under det valgt klip.

2 I panelet **Editor** skal du klikke på **Effekt** > **Keyere** > **StudioChromaKeyer.**

3 I **indstillingsområdet** skal du klikke på pipetteværktøjet **Key-farve**.

4 I **afspillerpanelet** skal du klikke på den farve, du vil gøre gennemsigtig.

5 Juster alle andre indstillinger for at finjustere farvevalget, og brug forhåndsvisningsområdet og afspilningsfunktionerne til at gennemgå chroma key-resultaterne.

Selektiv farve

Selektiv farve er en effekt, der giver dig mulighed for helt eller delvist at fjerne farven fra en video eller et foto, idet du bevarer en eller flere fokale farver. Du kan for eksempel bevare den skriggule farve på en taxa, mens alt andet i billedet gøres sort/hvidt.

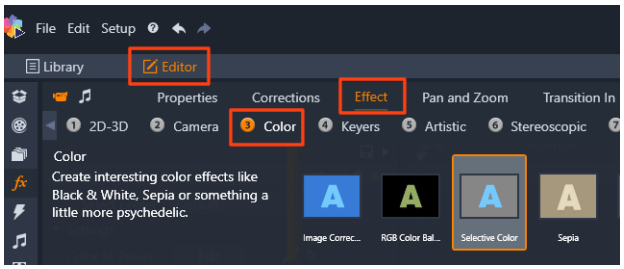
Selektiv farve giver dig mulighed for at bevare en eller flere fokale farver.

Anvendelse af den selektive farveeffekt

1 Vælg et klip på tidslinjen.

2 Åbn panelet **Editor**, klik på **Effekt** > **Farve,** og klik på minivisningen **Selektiv farve**.

Bemærk: Der vises en pil, når du anbringer din markør hen over linjen i minivisninger for effekt. På denne måde kan du rulle gennem de tilgængelige effekter.



3 Klik på **pipetteværktøjet** , og gør et af de følgende i **afspillerpanelet**:

- Klik på en farve, du vil bevare. Alle andre farver bliver farveløse (ud fra indstillingen af skyderen for **Farveløs**).
- Træk hen over et område for at indstille et rektangulært prøveområde – alle andre farver bliver farveløse.

Hvis du vil tilføje dit farvevalg, skal du holde **CTRL**-tasten nede, mens du klikker på eller trækker i **pipetteværktøjet**.

Hvis du vil rydde alle farvevalg, skal du vælge **Standard** i rullemenuen **Vælg forudindstilling**.

Bemærk: Markér afkrydsningsfeltet **Baglæns**, hvis det område, du vil gøre farveløst, har mindre farvevariation (såsom en plæne, en himmel eller vand) end det område, du vil bevare.

Afkrydsningsfeltet for Baglæns var i dette tilfælde markeret, hvilket gør det let at klikke på plænen og lade motivet forblive i farver.

4 Du kan justere resultaterne ved at gøre et af følgende:

- Du kan justere den valgte farve ved at klikke på knappen **Rediger** ved siden af **pipetteværktøjet**, og i **Farvetonevælger** kan du trække i en af pilene foroven for at gå videre til en ny farve. Træk i pilene nede i bunden for at justere området for en valgt farve. Brug knapperne for **Tilføj farve** og **Fjern farve** til at ændre farver ved hjælp af **Farvetonevælger**.
- Træk skyderen for **Farveløs** fra 100 til en lavere værdi, hvis du ikke vil have en total sort/hvid-effekt i de ikke-valgte områder.
- Træk skyderen for **Kantblødhed** til en højere værdi, hvis du vil have en overgang med blødere kanter mellem de farvede områder og de farveløse områder.

5 Forhåndsvis hele klippet for at sikre, at dine indstillinger giver de ønskede resultater. Juster indstillinger efter behov.

Overgang ind og Overgang ud

Overgang ind og **Overgang ud** er to indstillinger, der er tilgængelige i panelet **Editor**, som giver dig mulighed for at anvende en specialeffekt, som letter – eller understreger – overgangen fra et klip til det næste. Fades, wipes og udtoninger er almindelige former for overgange. Andre er mere eksotiske, og mange indeholder raffineret 3D-geometri til beregning af de animerede sekvenser. Se “Overgange” på side 89 for at få flere oplysninger.

Panorering og zoom

Værktøjet Panorering og zoom er tilgængeligt for alle videoer og billeder, når de åbnes fra tidslinjen.

Med Panorering og zoom får du et udsnit af billedet eller videoen til at fylde hele videoframen. Dette udsnit kan have alle former og størrelser. Under afspilning forstørres det så meget, at det fylder hele videoframen uden at efterlade tomme områder.

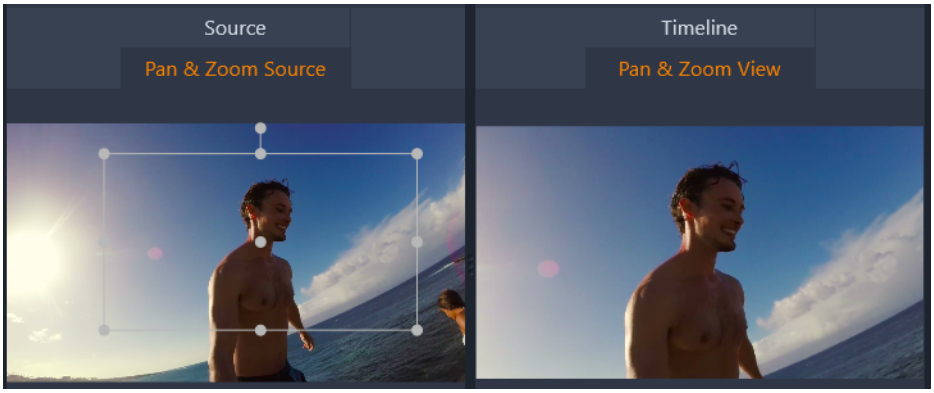
Hvis du definerer to eller flere områder, vil Panorering og zoom animere din præsentation af billedet ved at zoome ind og ud, mens den gennemkrydser den med simulerede

kamerabevægelser og den jævnt bevæger sig fra ét område til et andet. Du kan også rotere, mens du panorerer og zoomer.

Værktøjet Panorering og zoom anvender den fuldt tilgængelige opløsning, så du ikke mister nogen detaljer ved at zoome ind.

Tilføjelse af panorering og zoom

For at anvende panorering og zoom på et udvalgt klip på tidslinjen skal du i tidslinjen højreklikke på billedet eller videoklippet og vælge **Panorering og zoom** eller i panelet **Editor** klikke **Panorering og zoom**. Afspillerpanelet viser **Panorering og zoom på kilde** (i venstre side) og **Panorering og zoom på visning** (i højre side). Det udvalgte frame kan indstilles i kildesiden af panelet.



I illustrationen er fanen Panorering og zoom valgt og forbliver indstillet i statisk standardtilstand. Det valgte frame definere det område i billedet, der vil blive forstørret til at fylde hele framet, som vist i højre side.

Panorering og zoom har to alternative redigeringstilstande: **Statisk** og **Animeret**. I tilstanden **Statisk** vises et enkelt uforanderligt billedområde i hele klippets længde. I tilstanden **Animeret** defineres separate områder for den første og den sidste frame i klippet. Under afspilningen vises en jævn "kamerabevægelse" fra den ene til den anden. Tilstanden **Animeret** tillader også keyframing, hvor et antal ekstra definerede områder kan tilføjes til kamerastien Panorering og zoom.

Statisk tilstand

I tilstanden **Statisk** tilstand vises en grå udvælgelsesramme med runde kontrolpunkter over billedet. Du kan forstørre, formindske og flytte denne ramme, men du kan ikke ændre billedforholdet. Du kan bruge kilde- og tidslinjevinduerne i afspillerpanelet til at få vist en forhåndsvisning

Zoom og position kan også styres numerisk ved hjælp af skydere i menuen **Editor**. Dobbeltklik på skyderne for at nulstille værdierne, eller klik en enkelt gang for at indtaste en numerisk værdi.

Animeret tilstand

Når tilstanden **Animeret** er slået til, analyseres billedet automatisk, og der angives automatisk en førsteindstilling for størrelse og position både for start og slutning. Den oprettede animation begynder med at være zoomet lidt ind og zoomer derefter ud til den tilgængelige fulde størrelse. Hvis billedet har et andet billedforhold end videoframen, zoomes der så meget ind, at tilstedeværelsen af tomme områder undgås.

For at understøtte den ekstra funktion, der findes i tilstanden **Animeret**, bruges farven i markeringsrammen til at markere dens plads i den animerede sekvens. Begyndelsesrammen er grøn, og slutrammen er rød. Alle rammer derimellem er hvide.

Når flere rammer er synlige, kan du trække de rammer, du skal bruge, ved enten at placere musen over rammens kant eller over prikken i midten. Når du flytter en hvid ramme, tilføjes en keyframe automatisk til den aktuelle position.

Keyframing af panorering og zoom

Med keyframing kan du lave tilpassede animationer med panorering og zoom af vilkårlig kompleksitet, selvom du måske ikke har brug for mere end en simpel sekvens med nogle få trin.

Skift til tilstanden **Animeret** som beskrevet ovenfor, og bemærk, at der er tilføjet to keyframes til forhåndsvisningen. Disse særlige begyndelses-og slutkeyframes er henholdsvis grønne og røde, som nævnt ovenfor.

Hvis du ikke skal bruge mellemliggende keyframes, er din session færdig, når du har placeret begyndelses- og slutframen.

For en mere kompleks animation skal du dog placere tidslinjemarkøren der, hvor du vil have en ændring i kamerabevægelsen. For at oprette en ny keyframe skal du indstille størrelsen

på den hvide markeringsramme og placere den et ønsket sted. Den nye keyframe repræsenteres af et rombeformet, gråt ikon i keyframelinjen under tidslinjen for klip og i panelet **Editor**. Juster de udvalgte frames interaktivt i kildevisningen, eller brug knapperne i panelet **Editor**.

Tilføj så mange keyframes som nødvendigt. Indstillingerne i panelet **Editor** gemmes automatisk.

Du finder flere oplysninger om keyframes under "Brug af keyframes" på side 42.

Indstillingerne

Følgende knapper kan bruges til **Panorering og zoom**:

- **Forudindstilling:** Vælg fra en række statiske og animerede forudindstillinger.
- **Zoom**, **Vandret** og **Lodret** viser de numeriske værdier for den aktuelle ramme. Dobbeltklik på skyderne for at nulstille værdierne.
- **Rotering** giver dig mulighed for at rotere visningen fra 0 til 360 grader.
- **Lav gennemgang** filtrerer små bevægelser fra for at opnå en jævn, optimeret animation.
- **Bevægelse:** Giver dig mulighed for at bruge **Glid ind**, **Glid ud**, **Jævn** og **Lineær** for at bestemme stilen for bevægelse. **Jævn** giver f.eks. en blid opbremsning, når du nærmer dig en retningsændring i keyframeanimationsstien.

360 graders video

360 graders video er en interaktiv type video, der gør seeren i stand til at se i alle retninger ved at ændre visningsvinklen under afspilningen. Visningsvinklen kan styres ved hjælp af en berøringsskærm, kontrolknapperne på skærmen eller ved at bevæge visningsenheden, f.eks. en smartphone eller en tablet, i forskellige retninger. 360 graders video kræver en særlig 360 graders videoafspiller (f.eks. har YouTube og Facebook 360 graders videoafspillere).

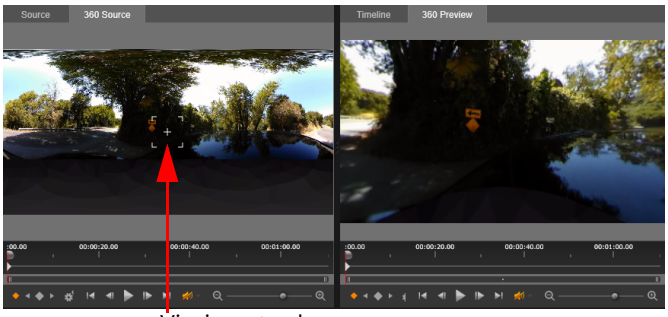
Redigering af 360 graders video

Med Pinnacle Studio kan du redigere ækvirektangulært, enkelt fiskeøje og dobbelt fiskeøje 360 graders videoindhold (tjek vejledningen til dit 360 graders videokamera for at få flere oplysninger). Du kan f.eks. trimme videoen eller tilføje titler eller objekter. Bemærk, at ikke alle effekter kan anvendes til 360 graders videoer. Du kan også konvertere fiskeøje til ækvirektangulært.

Konvertering af 360 graders video til standardvideo

Du kan også konvertere 360 graders video til standardvideo i Pinnacle Studio. Mens du afspiller 360 graders videoen, kan du indstille visningsvinklen for dit publikum, hvilket svarer til, at en person drejer hovedet for at se i forskellige retninger. Du kan derefter eksportere

den redigerede video som en standardfil – der kræves ikke nogen specialafspiller for at afspille videoen (ikke interaktiv).



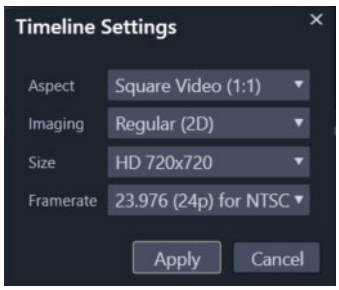
Når du konverterer en 360 graders videokilde til en standardvideo, gør det dobbelte forhåndsvisningsvindue det nemt at vælge og justere visningen ved at justere Visnings-trackeren.

Videoeffekter for lille planet og kaninhul

Du kan bruge effekten **Ækvirektangulær til sfærisk panorama** til at lave videoer med lille planet- eller kaninhul-effekt eller noget midt imellem.

Hvis du har en 360 graders fiskeøje- eller dobbelt fiskeøje-video, kan du konvertere filen til ækvirektangulær og eksportere 360 graders filen. Du kan derefter anvende effekten **Ækvirektangulær til sfærisk panorama**.

Når du anvender effekten, konverteres videoen til et standardformat med firkantet billedformat.



Du kan bekræfte indstillingerne for din sfæriske panoramavideo ved at klikke på knappen Tidslinjeindstillinger .

Du kan bruge keyframes til at justere den panoramaeffekt , som videoen afspiller.

Sådan redigeres og eksporteres en 360 graders video

1 I arbejdsområdet **Rediger** skal du trække en 360 graders video fra biblioteket til tidslinjen.

Hvis du vil konvertere fiskeøjeindhold 360 grader til ækvirektangulært, skal du højreklikke på klippet i tidslinjen, vælge **360 graders video**, og klikke på **Enkelt fiskeøje** til **Ækvirektangulært** eller **Dobbelt fiskeøje** til **Ækvirektangulært**.

2 Klik på knappen **Tidslinjeindstillinger** i tidslinjen, og angiv følgende:
   - **Billedforhold** — vælg **360 graders video (2:1)**
   - **Størrelse** — vælg den højst mulige opløsning for at opnå de bedste resultater
3 Rediger videoen i Pinnacle Studio. Du kan f.eks. gøre følgende:
   - Trim din video
   - Tilføj en titel eller et objekt
   - Sådan opretter du en frys-ramme-effekt (**Time Freeze**)

   Bemærk: Når du tilføjer en titel eller et objekt til en 360 graders video, skal du højreklikke på elementet i tidslinjen og vælge **360 graders video** > **Standard til 360** for at konvertere medierne til 360 grader.
4 Når du er færdig med at redigere, skal du gemme filen og klikke på **Eksport.**
5 I fanen **Eksport** skal du sørge for, at afkrydsningsfeltet **Samme som tidslinje** er markeret (der vises et afkrydsningsmærke) i området **Indstillinger**.
6 Klik på **Start eksportering**.

Sådan redigerer du en 360 graders video og konverterer den til en standardvideo

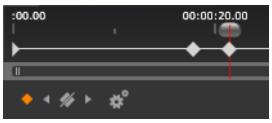
1 I arbejdsområdet **Rediger** skal du trække en importeret 360 graders video fra biblioteket til tidslinjen.
2 I tidslinjen skal du højreklikke på videoen, vælge **360 graders video** og klikke på et af følgende:
   - **Ækvirektangulær til Standard**
   - **Enkelt fiskeøje til Standard**
   - **Dobbelt fiskeøje til Standard**

   Der åbnes en dobbelt forhåndsvisning med **360 graders kilde**-video til venstre og **360 gradersvisning** til højre.
3 I ruden **360 graders kilde** skal du justere visnings-trackeren for at vælge retning. Visningen opdateres i ruden **360 gradersvisning**.

Visningstrackeren vises på skærmen som en rød, firkantet markør med et sigtekorn i midten.

4 Klik på **Afspil** for at starte videoafspilningen. Du kan på et hvilket som helst tidspunkt justere visningsvinklen ved at trække visnings-trackeren til en ny position.

Der tilføjes keyframes, når du justerer visnings-trackeren. Du kan finjustere keyframes med kontrolknapperne under forhåndsvisningsruden.



Keyframes vises under forhåndsvisningsruderne lige under tidslinjemarkøren. Med keyframe-kontrolknapperne kan du gå til den forrige keyframe, slette en keyframe, gå til den næste keyframe og justere indstillingerne for overgange mellem keyframes

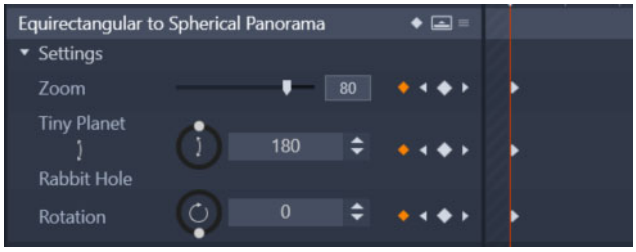
5 Foretag evt. yderligere redigeringer af videoprojektet, og gem det.

6 Klik på **Eksport**, vælg de ønskede indstillinger i **Studio Exporter**, og klik på **Start eksportering**.

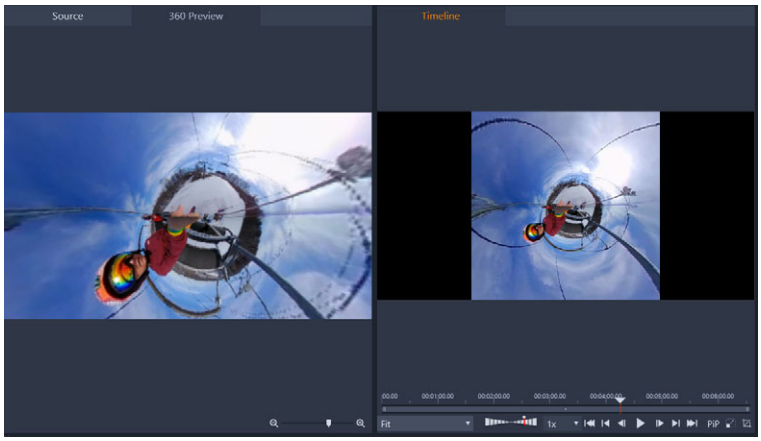
Anvendelse af lille planet- eller kaninhul-effekt på en 360 graders video

1 På tidslinjen skal du højreklikke på den 360 graders video, som er i det ækvirektangulære format, og fra genvejsmenuen skal du vælge **360 graders video** > **Konversion for 360 graders video** > **Ækvirektangulær til sfærisk panorama**.

Panelet **Editor** åbner med funktioner til **Ækvirektangulær til sfærisk panorama**.



2 I **afspillerpanelet** skal du benytte visningen **Tidslinje** og gå til en scene, du kan bruge som startpunkt.



Hvis du vil bruge keyframes, kan du tilføje dem i panelet **Editor**. Se “Brug af keyframes” på side 42 for at få flere oplysninger.

3 I panelet **Editor** skal du trække skyderen for **Zoom** for at indstille synsfeltet.

4 Justér knappen for **Lille planet**/**Kaninhul**, eller indtast en værdi i det dertil hørende felt.

- **Lille planet**: En værdi på 180 skaber en sfære ved hjælp af den nederste kant i videoen som centrum.
- **Kaninhul**: En værdi på 360 skaber en sfære ved hjælp af den øverste kant i videoen som centrum.

Du kan eksperimentere og indstille værdier mellem 0 og 360 og bruge keyframes til at styre overgangen.

5 Justér knappen for **Rotering**, eller indtast en værdi for at rotere videoen til den ønskede position.

6 Afspil din video ved hjælp af visningen **Tidslinje** for at vurdere dine indstillinger. Foretag eventuelle justeringer af indstillingerne eller dine keyframes.

Bemærk: Hvis du vil nulstil alle funktioner skal du i menuen **Vælg forudindstilling** vælge **Standard**.

Masker og bevægelsesspor 7

Pinnacle Studio indeholder maskeringsfunktioner, der giver dig mulighed for selektivt at redigere et eller flere afsnit af et videoklip eller et spor. For eksempel kan du gøre et videoafsnit gennemsigtigt, så et underliggende videoklip vises igennem. Du kan anvende effekter på bestemte afsnit. For eksempel kan du tilføje en sort/hvid-effekt eller korrigere farverne i det specifikke område. Du kan også oprette et 2D-maskepanel med 3D-bevægelse.

Bevægelsesspor gør det muligt i en video at føje sløring eller elementer, såsom tekst, til et bevægeligt objekt og at spore bevægelsen ramme for ramme.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- At forstå masker i Pinnacle Studio
- Formmasker
- Formmasker til redigering af specifikke områder
- Brug af maskepanel til skabelse af 3D-effekt
- Bevægelsesspor

At forstå masker i Pinnacle Studio

Maskeringen indledes med at lægge en dedikeret spor **Maske** over det klip eller det spor, du vil definere en maske for. Derefter kan du vælge mellem to typer masker:

- **Form**: Hvis du vil ændre opaciteten, tilføje en kant eller redigere specifikke områder in henhold til farve eller andre filtre, skal du bruge en **Form**-maske.
- **Panel**: Lader dig importere aktiver i et 2D-maskeobjekt og anvende 3D-bevægelse på objektet.

Lagdeling

Du kan kun anvende én funktion eller filter på en **Form**-maske (og det tilsvarende **Mat**-areal). Du kan oprette nye maskespor til lagmasker. Du kan også lagdele **Panel**-masker.

Formmasker

Du kan tegne en maskeform i forhåndsvisning ved hjælp af forskellige værktøjer:

Markeringsværktøj: Gør det muligt at manipulere den valgte maskeform under forhåndsvisning (størrelse, placering, rotation).

Rektangel: Gør det muligt at tegne rektangulære og firkantede figurer.

Cirkel: Gør det muligt at tegne cirkulære figurer.

Pen: Gør det muligt at tegne en lukket form ved at satte noder (forgreningspunkter), der forbindes med lige linjer.

Pensel: Muliggør frihåndspenselstrøg. Justér **Radius** for at ændre penslens størrelse.

Tryllestav : Gør det muligt at vælge alle områder med en bestemt farve ved at klikke på denne farve i forhåndsvisningen. Justér **Tolerance**-værdien for at udvide eller begrænse spektret af lignende farvepixler, der er inkluderet i masken.

Viskelæder: Gør det muligt at slette penselstrøg, som du har tilføjet med din **Pensel**.

Tekst: Lader dig oprette en tekstbaseret maske.

Import: Gør det muligt at importere en mediefil, der skal bruges som maske.

Maskegrupper og sammenspil af former

Du kan bruge et eller flere formværktøjer til at oprette en maske. Hver gang du bruger et formværktøj, tilføjes der en ny form til den aktuelle gruppe. **Pensel** og **Viskelæder** er undtagelsen fra denne regel (alle penselstrøg føjes til samme form, indtil du skifter til et andet formværktøj).

Formerne i gruppen interagerer på tre forskellige måder alt efter indstillingen af **Transformation**:

- **Fusion**: Overlappende former er additive (udvider maskeområdet).
- **Subtraktion**: Formen trækkes fra det maskeområde, som ligger under formen.
- **Skæring**: Områder, hvor former overlapper hinanden, trækkes fra. Former, som ikke overlapper hinanden, tilføjes masken.

Du kan tilføje en ny gruppe, så du nemmere kan organisere elementerne i din maske.

Redigering af maskeformer

Du kan redigere de former, du bruger til at oprette din maske, ved at justere **Position** (**X**, **Y**), **Størrelse** (**X**, **Y**), eller **Rotation** (målt i grader). Nøglerammer kan bruges til at justere formernes egenskaber i hele videoen og til at skabe dynamiske masker.

Maske og mat

Pinnacle Studio **Form**-masker giver dig mulighed for at anvende forskellige funktioner eller filtre på din **Maske** (det valgte område med rubinfarvet overlægning) og **Mat** (det "ikke-valgte" område).

Formmasker til redigering af specifikke områder

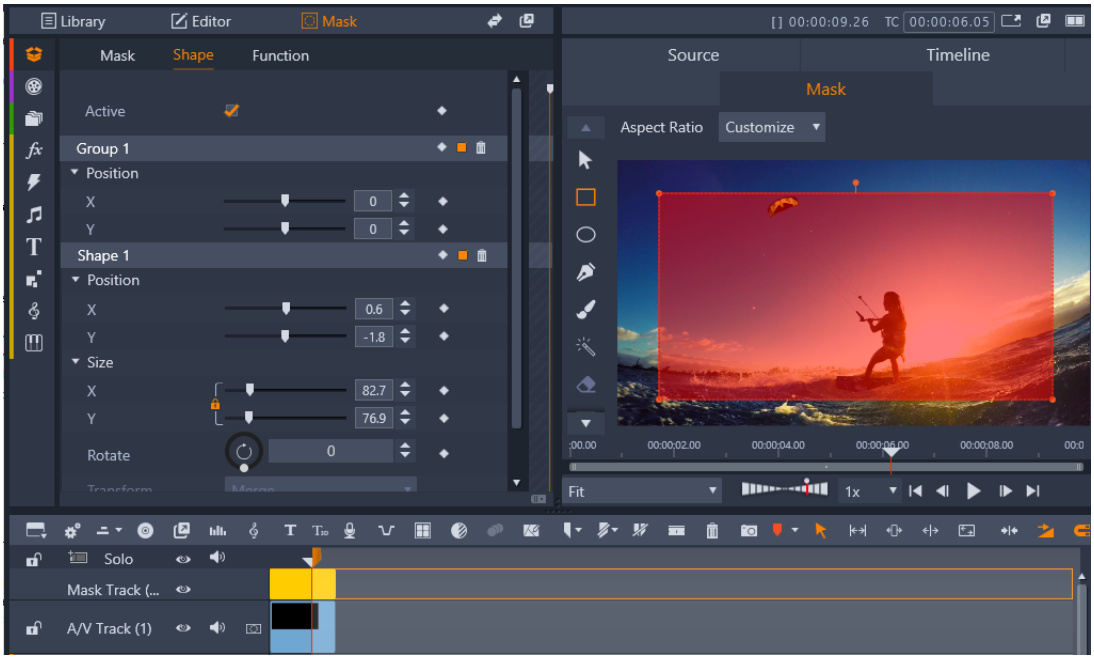
Du kan bruge en **Form**-maske til redigering og mange kreative tiltag ved at definere **Maskeegenskaber** og **Mat-egenskaber** efter dine behov.

Funktioner:

- **Farvedækning**: Opret gennemsigtige områder baseret på form, tekst, penselstrøg eller farve valgt med tryllestaven.
- **Farvekorrigering**: Lysn et område, eller desaturér alt undtagen et element, øg farven i bestemte områder og meget mere.
- **Invertér farve**: Invertér farver i det valgte område.
- **Udskift farve**: Vælg og erstat en farve med en anden.
- **Sort/hvid**: Skab en sort/hvid-effekt, hvor nogle områder forbliver i farve.
- **Zoom og lup**: Skab forstørrelseseffekter i udvalgte områder.

Filtre:

- **Høj gennemgang**
- **Lav gennemgang**
- **Dikroisk**
- **Farve**



Maske-*panelet (til venstre) og* **Maske**-*forhåndsvisning i* **Afspiller**-*panelet (til højre) giver dig mulighed for at oprette, betragte og indstille egenskaber og for at redigere masker.*

Sådan opretter du en formmaske

1 Gør ét af følgende:
   - Vælg det klip, som du vil maskere, fra tidslinjen, og klik på **Maske** for at vise **Maske**-panelet (deler plads med **Bibliotek** og **Editor**). Klik på **Opret maske** for at tilføje et **Maskespor** oven på klippet, og opret automatisk en maske (gul bjælke), der matcher længden på det valgte klip.
   - Vælg med højreklik fra tidslinjen det sporhoved, hvilket du vil lægge en maske over, og vælg **Isæt nyt spor** > **Maskespor**. Hold **Ctrl** trykt nede og træk langs maskesporet for at indstille længden på masken (gul bjælke).
2 Vælg **Opret form** fra **Maske**-panelet.
3 Vælg et formværktøj fra venstre kant af **Maske**-forhåndsvisning, og opret en eller flere former.
4 Justér formens egenskaber ved hjælp af **Maske**-panelet, og brug **Transformation** til at bestemme interaktionen mellem formerne.
5 Hvis du vil oprette en dynamisk maske, skal du bruge nøglerammerne i **Maske**-panelet for at justere egenskaberne over tid.
6 Hvis du skal organisere formerne for mere komplekse masker, klik på **Tilføj ny gruppe** (i bunden af **Maske**-panelet). Tilføj lige så mange former og grupper, som du har brug for.
7 Klik i **Maske**-panelet på **Funktion** (nær panelets top).
8 Under **Maskeegenskaber** og **Mat-egenskaber** vælg fra rullemenuerne **Funktion** eller **Filter**, og den tilsvarende funktion eller filter.
9 Justér indstillingerne til den ønskede effekt.

   Hvis du vil fjerne en effekt, skal du vælge **Ingen** fra rullemenuen.
10 Hvis du vil oprette en dynamisk maske, skal du bruge nøglerammer til at ændre maskeegenskaber over tid.

Brug af maskepanel til skabelse af 3D-effekt

Maskepaneler er 2D-objekter, på hvilke du kan anvende et foto eller en video. Objekterne kan derefter tildeles 3D-bevægelsesegenskaber.

Paneler består kun af en gruppe, men du kan bruge flere former til at oprette dit panel. For eksempel kan du fusionere flere figurer for at oprette et panel formet som et kattehoved eller en sky. Du kan også anvende medieaktiver på individuelle former, for eksempel tre cirkler med forskellige medier til hver, som drejes og bevæges uafhængigt af hinanden.

Sådan opretter du en panelmaske

1 Gør ét af følgende:

- Vælg det klip, som du vil maskere, fra tidslinjen, og klik på **Maske** for at vise **Maske**-panelet (deler plads med **Bibliotek** og **Editor**). Klik på **Opret maske** for at tilføje et **Maskespor** oven på klippet, og opret automatisk en maske (gul bjælke), der matcher længden på det valgte klip.
- Vælg med højreklik fra tidslinjen det sporhoved, hvilket du vil lægge en maske over, og vælg **Isæt nyt spor** > **Maskespor**. Hold **Ctrl** trykt nede og træk langs maskesporet for at indstille længden på masken (gul bjælke).

2 Vælg **Opret panel** fra **Maske**-panelet.

3 Vælg et af de tilgængelige formværktøjer fra venstre kant af **Maske**-forhåndsvisning, og opret en eller flere former.

4 Justér formens egenskaber ved hjælp af **Maske**-panelet, og brug **Transformation** til at bestemme interaktionen mellem formerne.

5 Klik i **Maske**-panelet på **Aktiver** (nær panelets top).

6 Klik på **Vælg Media**, og naviger til det foto eller den videoklip, du vil anvende på panelet.

7 Fra rullemenuen under **Link** vælg den **Gruppe** eller den **Form**, du vil anvende medierne på.

8 Indstil de ønskede egenskaber, og gentag eventuelt proceduren for flere former.

9 Klik i **Maske**-panelet på **3D** (nær panelets top).

10 Indstil 3D-egenskaber som ønsket og brug nøglerammer til at gøre elementet dynamisk.

Bevægelsesspor

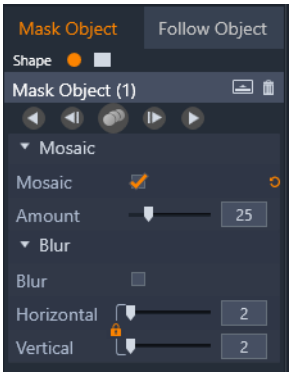
Du kan spore bevægelsen af elementerne i dine videoer og tilføje masker eller objekter, der følger den samme bevægelse. Du kan f.eks. anvende en maske til at sløre et ansigt, en nummerplade eller et logo, som er synligt i din video.

Du kan også spore bevægelsen af et element, så du kan følge det med en titel eller et andet objekt. Du kan f.eks. tilføje et navneskilt for at følge en spiller i en video eller en sportsbegivenhed.

Sådan spores og maskeres et element i en video

1 I arbejdsområdet **Rediger** skal du vælge et videoklip på tidslinjen, som du vil spore, og så skal du gøre et af følgende:
   - Klik på knappen **Bevægelsesspor** på tidslinjeværktøjslinjen .
   - Højreklik på klippet, og vælg **Bevægelsesspor** i genvejsmenuen.

2 I området **Maskeobjekt** i editoren **Bevægelsesspor** skal du klikke på ikonet **Form**.



3 Træk i forhåndsvisningsvinduet for at anvende formen på det område, som du vil dække. Finjuster masken ved at trække i de orange maskenoder

4 I området **Mosaik** eller **Sløring** skal du vælge de indstillinger, som du vil bruge til at sløre det valgte område.

Mosaikeffekt (venstre). Sløringseffekt (højre)

5 Spor det valgte område i videoen ved at klikke på én af de følgende Analyse-knapper :

- **Spor den valgte maske tilbage for alle rammer** — sporer det valgte område tilbage fra det aktuelle tidspunkt, indtil det ikke længere registreres på skærmen
- **Spor den valgte maske tilbage med 1 ramme —** sporer det valgte område tilbage med én ramme fra det aktuelle tidspunkt. Velegnet til korte sporingssegmenter, der ikke er lette at spore.
- **Spor den valgte maske** — sporer det valgte område (tilbage og frem i forhold til det aktuelle tidspunkt), indtil det ikke længere registreres på skærmen
- **Spor den valgte maske fremad med 1 ramme —** sporer det valgte område fremad med én ramme fra det aktuelle tidspunkt. Velegnet til korte sporingssegmenter, der ikke er lette at spore.
- **Spor den valgte maske fremad for alle rammer** — sporer det valgte område fremad fra det aktuelle tidspunkt, indtil det ikke længere registreres på skærmen

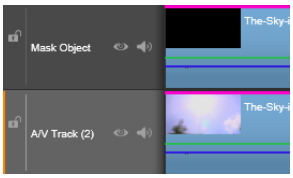
6 Kontrollér sporingsanalysen ved at afspille videoen ved hjælp af navigationsknapperne under forhåndsvisningen.

Sæt videoen på pause, hvis du lægger mærke til punkter, hvor masken ikke dækker det valgte område helt, og juster noderne i forhåndsvisningsområdet igen. Du kan ændre maskens form ved at klikke på det orange maskeomrids for at tilføje en node (markøren

viser et plustegn) eller ved at klikke på en node (den valgte node er hvid) og trykke på **Slet** for at fjerne noden.

7 Klik på **OK**, når du er tilfreds med masken og klar til at vende tilbage til arbejdsområdet **Rediger**.

Maskeobjektet føjes til tidslinjen oven over den tilsvarende video.



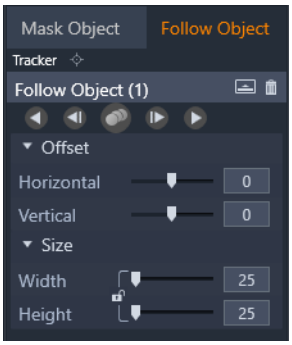
Sådan spores et element i en video med en titel eller et objekt

1 I arbejdsområdet **Rediger** skal du vælge et videoklip på tidslinjen, som du vil spore, og så skal du gøre et af følgende:

- Klik på knappen **Bevægelsesspor** på tidslinjeværktøjslinjen .
- Højreklik på klippet, og vælg **Bevægelsesspor** i genvejsmenuen.

2 Klik på fanen **Følg objekt**.

3 Klik på ikonet **Tracker** i området **Følg objekt**.



4 Klik på det element, som du vil spore, i forhåndsvisningsområdet. Det fungerer bedst, hvis du vælger et område med en tydelig farve og kontrast.

5 Spor det valgte element i videoen ved at klikke på én af de følgende Analyse-knapper :

- **Spor alle rammer tilbage** — sporer det valgte område tilbage fra det aktuelle tidspunkt, indtil det ikke længere registreres på skærmen
- **Spor tilbage med 1 ramme —** sporer det valgte område tilbage med én ramme fra det aktuelle tidspunkt. Velegnet til korte sporingssegmenter, der ikke er lette at spore.
- **Spor** — sporer det valgte område (tilbage og frem i forhold til det aktuelle tidspunkt), indtil det ikke længere registreres på skærmen
- **Spor fremad med 1 ramme —** sporer det valgte område fremad med én ramme fra det aktuelle tidspunkt. Velegnet til korte sporingssegmenter, der ikke er lette at spore.

- **Spor alle rammer fremad** — sporer det valgte område fremad fra det aktuelle tidspunkt, indtil det ikke længere registreres på skærmen

6 Kontrollér sporingsanalysen ved at afspille videoen ved hjælp af navigationsknapperne under forhåndsvisningen.

Hvis sporing på et tidspunkt går tabt, skal du finde det punkt, hvor trackeren blev inaktiv, og aktivere trackeren igen.

7 Træk den titel eller det objekt, du vil anvende på sporingsstien, til dropzonen (minivisningsområdet).

Den titel eller det objekt, som du har valgt, vises i forhåndsvisningsområdet.

8 Hvis du vil justere placeringen af titlen eller objektet i området **Forskudt**, skal du justere indstillingerne **Horisontal** og **Vertikal**.

9 Du kan skalere ved at trække i håndtaget i hjørnet af titlen eller objektet i forhåndsvisningsområdet eller i områdetypeværdierne **Størrelse Bredde** og **Højde**.

10 Afspil videoen for at kontrollere placeringen af titlen eller objektet.

11 Klik på **OK**, når du er tilfreds med sporingen og klar til at vende tilbage til arbejdsområdet **Rediger**.

Der indsættet et nyt spor på tidslinjen, lige over den sporede video.

Tip:

Du kan ikke redigere titlerne i editoren **Bevægelsesspor**, så det er bedst at oprette og gemme en titel på forhånd. Denne giver dig mulighed for at se teksten i kontekst med Bevægelsesspor.

Du kan slette et sporingsobjekt ved at højreklikke på minivisningen i dropzonen og vælge **Slet**.

Du kan omdøbe et sporingsobjekt ved at højreklikke på minivisningen i dropzonen og vælge **Omdøb**. Indtast dit ønskede navn.

Du kan erstatte et sporingsobjekt ved at trække en titel eller et objekt over på en eksisterende minivisning.

8 Montager og skabeloner

Pinnacle Studio har forskellige typer skabeloner

- Montager er prædefinerede multimedieskabeloner, som inkluderer professionelt designede sekvenser, der har en øjeblikkelig virkning på dine produktioner. Montager er organiseret under **Temaer** og grupperet i overensstemmelse med tekniske finesser og udseende.
- **Split Screen-skabelon** giver dig mulighed for at afspille flere videoklip på én gang. Du kan bruge eksisterende skabeloner eller lave og gemme din egen split-screen-skabelon.
- **Mine skabeloner** er brugerdefinerede skabeloner, som du kan lave fra et projekt (**Gem film som skabelon**). Brugerdefinerede split-screen-skabeloner gemmes også under **Mine skabeloner**.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Grundlæggende trin for skabeloner
- Montageskabeloner
- Montageklip på tidslinjen
- Opbygningen af en montageskabelon
- Montageredigering
- Brug af Montage Editoren
- Split Screen-videoskabeloner
- Mine skabeloner: Sådan gemmer du en film som en skabelon

Grundlæggende trin for skabeloner

Nedenfor kan du se en grundlæggende fremgangsmåde til valg og udfyldelse af en skabelon. Se detaljer i afsnittet for hver type skabelon.

Sådan bruger du en skabelon

1. I fanen **Rediger** skal du klikke på navigationslinjen til panelet **Bibliotek** og derefter vælge **Montager og skabeloner**.
2. Naviger til den kategori, du ønsker, og klik i Bibliotek på minivisningen for den skabelon, som du vil bruge.

   Du kan få vist skabelonen i afspillerpanelet.

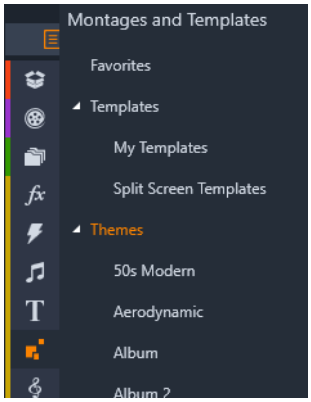
3 Træk din ønskede skabelon ind på tidslinjen.

4 For at føje medieindhold til skabelonen skal du gøre et af følgende:
   - **Montage**-skabeloner (Temaer) – dobbeltklik på skabelonen i tidslinjen for at åbne **Montageeditoren**.
   - **Split Screen-skabeloner** – højreklik, og vælg **Åbn i Under-editor**
   - **Mine skabeloner** – højreklik, og vælg **Åbn i Under-editor**

5 Tilføj, eller rediger det ønskede indhold, og klik på **OK** for at vende tilbage til programmets hovedvindue.

Montageskabeloner

Montageskabelonerne findes under **Temaer** i kategorien **Montager og skabeloner** i panelet **Bibliotek**. Skabelonerne er prædefinerede (begrænset redigering) og designet til at forbedre dine film med effekter fra lageret, som f.eks. diasshow, animation og redigering i flere spor. Skabelonerne i Montage har felter, der kan indeholde flere typer af brugerdefineret data, herunder video, tekst billedtekster, fotos og meget mere. Du kan udfylde et felt blot ved at trække en passende mediefil til den tilsvarende viste dropzone.



Montageskabeloner findes under Temaer i Bibliotek.

Inden for hvert tema er de tilgængelige skabeloner designet til at komplementere hinanden, når de benyttes i samme projekt.

F.eks. indeholder de fleste temaer en åbningsskabelon og en tilsvarende afslutningsskabelon. Mange skabeloner giver også en eller flere overgangsskabeloner til overgange fra et videoklip eller billede til et andet.

Montage i dit projekt

Det første skridt ved brugen af en valgt skabelon er at trække den hen på tidslinjen i dit projekt. Her betragtes montageskabelonen som et normalt selvstændigt videoklip. Dobbeltklik på montageklippet for at åbne montageeditoren, hvor du kan tilpasse dit klip

ved at udfylde de tomme steder i skabelonen. Se “Brug af Montage Editoren” på side 147 for at få flere oplysninger.

Hver skabelon definerer en video eller grafisk sekvens med blanke felter, som du skal udfylde. De tilgængelige brugertilpasninger kan have flere former. F.eks. har de fleste skabeloner et eller flere felter eller "dropzoner" til videoklip eller billeder. Mange skabeloner giver dig mulighed for at tilføje tekst til titler, og nogle har yderligere parametre for andre specielle egenskaber.

Montagebaggrunde

Nogle skabeloner har indbyggede grafiske baggrunde, en valgbar baggrundsfarve eller begge dele. Mange af disse har også afkrydsningsfeltet **Baggrund** i montageeditoren, som gør baggrunden gennemsigtig, når den er markeret. Dette gør det muligt at anvende montagen på et øvre tidslinjespor over en baggrund af video- og billedmateriale i de underliggende spor.

Montageklip på tidslinjen

Montageklip opfører sig som almindelige videoklip, når det gælder handlinger på projektets tidslinje, som f.eks. tilføjelse af overgange, beskæring og placering.

Du kan tilføje en montageskabelon, der er sat på tidslinjen, ved hjælp af én af følgende tre metoder: Sæt ind, Overskriv og Erstat. Når knappen på værktøjslinjen for redigeringstilstand er angivet til **Tilstand for Smartredigering**, vælges metoden Erstat automatisk. Standardlængden af et klip varierer mellem de forskellige skabeloner. Du finder flere oplysninger om redigeringstilstande under “Redigeringstilstand” på side 56.

Trimning af montageklip

Selvom trimningshandlinger på tidslinjen er de samme for montageklip som for videoklip, så afhænger trimningens faktiske resultat af skabelonens egenskaber.

I en fuldt animeret skabelon, som f.eks. en rulletekst, kører animationen altid, indtil den er færdig. Hastigheden af animationen afhænger derfor af klippets varighed. Ved at afkorte klippet afspilles animationen hurtigere uden at afkorte sekvensen.

Klip, der indeholder video, kan derimod trimmes som normalt. Mange temaer indeholder et videounderklip af variabel længde. Når et af disse forefindes, kan klippet udvides, så langt som underklippet tillader – uendeligt, hvis underklippet er et stillbillede.

Overgange og effekter

Overgange kan benyttes i starten og slutningen af montageklip på samme måde som med andre typer af klip.

Video- og lydeffekter kan som sædvanlig også tilføjes til montageklippene og anvendes på alt indhold i klippet. Der er dog nogle få effekter, som f.eks. Hastighed, der ikke kan benyttes sammen med montageklip.

Opbygningen af en montageskabelon

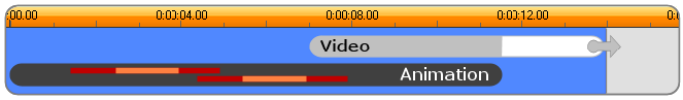
Lad os undersøge det medfølgende tema "Moderne 50'ere", der indeholder fem skabeloner som eksempler på, hvordan temaer virker: Åbning, Overgang A, Overgang B, Overgang C, Slutning.

Alle skabelonerne i dette specifikke tema benytter samme baggrundsdesign – et abstrakt, rullende mønster. Det er synligt hele tiden, undtagen ved videosegmenter i fuldskærm. Farveskemaet for mønsteret vælges ved hjælp af parameterkontrollen, der er tilgængelig for hver af disse skabeloner i montageeditoren.

Lad os kigge nærmere på en af skabelonerne: **Åbning**.

Åbning: En åbningsskabelon starter som regel med en eller anden animation, herunder titler, og slutter af med et billede i fuldskærm. Vores eksempel "Moderne 50'ere" følger dette mønster.

Den rullende baggrundsanimation løber igennem det meste af denne sekvens. Inde i animationen vises to overskrifter, der kan tilpasses. De repræsenteres i diagrammet nedenfor med linjer på linjen "Animation". Begge overskrifter kommer flyvende ind og ud af framen (den mørke linje) med halvandet sekunds pause, hvor der vises noget stillestående på skærmen (den hvide linje).



Skematisk fremstilling af åbningsskabelonen for temaet "Moderne 50'ere" i dets standardlængde på ca. 14 sekunder.

I samme øjeblik, som overskrift nr. to forlader framen, vises en animeret menu med det aktive undervideoklip. Videoen zoomer til fuldframe ved tiden 11:18 i skabelonklippet og bliver der til slutningen (den hvide del af "Video"-linjen i diagrammet).

Standardindstillingen af klippets længde er 14:00. Det indsatte videoklip starter på et fastlåst tidspunkt ved 7.03 og løber til slutningen. Dets længde er derfor 6:27. Hvis dit videounderklip

er langt nok, kan du forlænge det overordnede klip og derved forlænge den del af videoen, der vises i fuldskærm. Denne mulighed er angivet i diagrammet ovenfor med pilen for enden af "Video"-linjen.

Montageredigering

Montageeditoren er Studios primære værktøj til at tilpasse et montageklip, så du kan interagere med alle montagens indstillinger. Med editoren kan du tilføje indhold til biblioteket, ændre baggrunden og redigere tekst i montagen. Editoren kan åbnes fra et montageklip, når det er placeret på projektets tidslinje, ved at dobbeltklikke på klippet eller vælge **Rediger montage** i klippets genvejsmenu.

Et nyttigt trick er at tilføje tidslinjeklip direkte til et montageklip via Udklipsholder. Kopier det valgte klip med kommandoen **Kopiér** i genvejsmenuen eller **Ctrl**+**C**. Højreklik derefter på montageklippet for at åbne genvejsmenuen. Vælg **Indsæt i dropzone**, og vælg et af de tilgængelige slots i den grafiske undermenu i montagen, for at vælge et som destinationen.

Brug af Montage Editoren

Hver enkelt montageskabelon har sine egne slots til billed- og videoindhold, som repræsenteres af dropzoner i montageeditoren. De fleste skabeloner har mindst én af disse, hvoraf der maksimalt er seks. Nogle giver også mulighed for tekstoverskrifter og andre parametre, som er nødvendige for at kunne tilpasse specielle funktioner. Du kan indstille en standardmetode til, hvordan indhold kan skaleres, så det passer til montageskabelonerne (tilpasning, beskæring eller ingen skalering). Du kan finde flere oplysninger under “Projektindstillinger” på side 259 (**Montageskalering**).

Med montageeditoren kan du angive skabelonelementer, som f.eks. videoklip- eller billeder, indstillinger for egenskaber og billedtekster. Du tilføjer klip ved at trække dem fra editorens kompakte bibliotek til dropzoner under afspilleren.

Montageeditoren er opdelt i fem:

1 Til venstre sidder den kompakte version af Bibliotek, som giver dig adgang til dine videoer og billeder.
2 Til højre sidder en tilpasningsmenu, som indeholder tekstområder eller andre kontroller, som skabelonens parametre kræver.
3 Afspilleren viser resultatet af dine ændringer.
4 Under forhåndsvisningen er der dropzoner til dine videoer og billeder.
5 En tidslinjen giver værktøj til justering af tiderne for lead-in og lead-out.

Indre trimning af montageklip

Når en montageskabelon, som det ofte er tilfældet, begynder eller slutter med en brugerdefineret mængde fullframe-video, findes der i montageeditoren nogle håndtag til tilpasning af tiderne for lead-in og lead-out – varigheden af fullframe-delene. Klik på et håndtag, og træk det mod venstre eller højre for at justere hver varighed separat. Varigheden af den midterste del af klippet – den animerede del – vil blive tilsvarende kortere eller længere. Hvis du vil afstemme lead-in og lead-out uden at påvirke varigheden af den midterste del, skal du klikke mellem håndtagene og trække.

Et udsnit af montageeditorens vindue med tidslinjen (nederst) og dropzoner til videoer og billeder (i midten). De nederste dele af biblioteket og afspilleren findes henholdsvis til venstre og øverst i midten. Klik på og træk i justeringshåndtagene eller den stiplede del af linjen for at beskære indgangs- og udgangsdelene af klippet.

Se "Opbygningen af en montageskabelon" på side 146 for at få en detaljeret beskrivelse af skabelonstrukturen.

Arbejde med dropzoner

Sletning af dropzoner: Højreklik på en dropzone og vælg **Fjern medier** i genvejsmenuen for at slette et underklip fra zonen.

Slå lyden fra i et underklip: Nogle dropzoner er markeret med et lydsymbol, hvilket angiver, at lyddelen i alle videoer inden for denne zone vil blive lagt ind i lyden på montageklippet. Hvis du ikke ønsker at gøre brug af denne lyd, skal du klikke på lydsymbolet for at slå lyden fra i underklippet.

Vælg starten af dit underklip: Video i en dropzone kan justeres til at begynde et vilkårligt sted i underklippet. Klik og træk i skyderen for klipstart under dropzonen for at justere startframen. Du kan bruge venstre og højre piletast til at lave finjusteringer.

Hvis den dropzone, du arbejder på, er aktiv i det pågældende tidsindeks, vil forhåndsvisningen vise alle ændringer, der foretages i startframen. Når du finindstiller startframen for et underklip, er det en god idé at sætte markøren det sted, hvor afspillerens forhåndsvisning vil hjælpe dig mest muligt.

Brug af skyderen for klipstart vil hverken ændre på underklippets position i skabelonen eller varigheden. Du vælger derimod blot den del af underklippet, du ønsker at benytte. Hvis du indstiller underklippet til at starte så sent, at videoen løber ud, mens zonen stadig er aktiv, vil den sidste frame i underklippet blive frosset fast for at udfylde den tildelte tid.

Tilføjelse af effekter i dropzoner: Det er muligt at anvende video- eller lydeffekter direkte på et montageunderklip ved at trække effekten til dropzonen. En magentastribe, der viser, at effekterne er aktive, vises oven på klippet som normalt.

Fjernelse af effekter fra dropzoner: Se efter kommandoen **Slet alle** under Effekter i zonens genvejsmenu eller undermenuen Slet, hvor du kan vælge den effekt, som skal slettes.

> **Bemærk:** Hvis du fjerner eller erstatter medierne i en dropzone, fjernes alle de effekter, der er anvendt på de pågældende medier, også.

Split Screen-videoskabeloner

Du kan nemt oprette split screen-video i Pinnacle Studio, hvor du kan afspille flere videoer samtidig i en forudindstillet eller tilpasset skabelon. Brugerdefinerede skabeloner kan omfatte dynamiske ændringer og 3D-bevægelse.

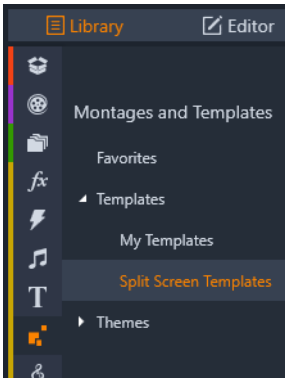
Du kan bruge en skabelon til at oprette et split screen-videoprojekt eller oprette din egen split screen-skabelon.

Før du går i gang

- Sørg for, at dine ønskede videoklip er importeret i biblioteket og er nemt tilgængelige fra en projektbakke eller samling.
- Forhåndsvis videoklippene, så du har en ide om, hvilket former vil passe til det indhold, du vil fokusere på. Hvis den primære handling f.eks. er lodret, passer den ikke godt til en vandret form.

Sådan vælger og udfylder du en split screen-skabelon

1 Gå ind på bibliotekets navigationslinje, og vælg **Montager og skabeloner** > **Skabeloner** > **Split Screen-skabelon**.



2 Træk minivisningen for din ønskede skabelon ind på tidslinjen.

3 Højreklik på skabelonen på tidslinjen, og vælg **Åbn i Under-editor**.

Skabelonen udvider sig til separate spor i vinduet **Under-editor**. Der tilføjes et spor for hvert område i skabelonen (spor indikerer visuelt, hvilket område de passer til).

4 Gå ind i **Under-editor** i panelet **Bibliotek**, og træk et videoklip over på hver spor.

5 Du kan justere klippet i skabelonområdet ved at klikke på et spor, gå ind i **afspillerpanelet** og klikke på knappen **Skaleringstilstand** for Billede-i-billede (PIP) .
Klippet vises semi-gennemsigtigt hen over skabelonen.

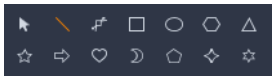
6 Gør ét af følgende i panelet **Afspiller**:
- Rediger størrelsen på det valgte klip ved at trække i de størrelseshåndtag, der vises i forhåndsvisningsvinduet.
- Placer klippet ved at trække i det, så det fylder det tilsvarende område i skabelonen.
- Roter klippet ved at trække i rotationshåndtaget (håndtaget strækker sig ud over størrelsesrektanglet).

7 Klik på et andet spor på tidslinjen for at justere andre klip i skabelonen.

8 Når du er færdig, skal du klikke på **OK** for at forlade editoren og skjule elementerne til opdelt skærm på et enkelt spor på tidslinjen.

Sådan opretter du en split screen-skabelon

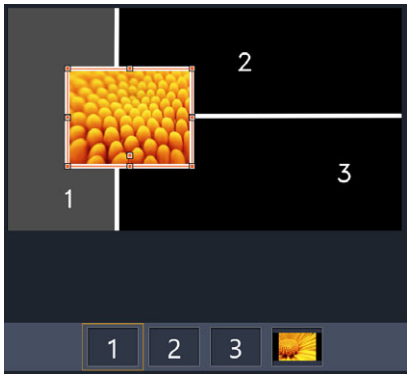
1 Gå ind på tidslinjen, og klik på knappen **Skabelonoprettelsesprogram til Split Screen** .
I **Montage/Skabelon Editoren** skal du vælge et værktøj på paletten **Figurværktøj** og trække editorvinduet for at opdele området til forskellige klipzoner. Der vises et tal i hver klipzone.



2 Du kan justere linjerne og formerne ved at gå ind på paletten **Figurværktøj** og vælge værktøjet **Vælg** . Du kan trække linjerne og formerne for at ændre deres positioner og størrelser. Du kan også vælge **Rotering** og **Border** (**Bredde**, **Farve**, **Dækkeevne**), og anvende indstillingerne **3D-effekt** (**Drej** og **Tilt**).

3 Hvis du vil tilføje dynamiske ændringer eller 3D-bevægelse på din skabelon for hvert objekt, kan du tilføje keyframes langs tidslinjen i bunden af skabelonvinduet. Du kan derefter vælge de indstillinger, du ønsker at anvende på en keyframe og trykke på **Enter**.

4 Når du vil gemme indhold med din skabelon (f.eks. et billede eller en video, der bliver del af en skabelon), skal du gå til indholdet, som du vil tilføje, og trække den tilsvarende minivisning over på det tal, du ønsker, i dropzonen. Du kan justere egenskaberne for en skabelons video ved at indstille værdier for egenskaberne i området **Videoegenskaber**.
Bemærk: Du kan fjerne indhold ved at højreklikke på det i dropzonen og vælge **Fjern media**.



En nummereret dropzone vises langs kanten af forhåndsvisningsruden.

5 Når din skabelon er færdig, skal du klikke på **Gem som** for at gemme din skabelon i **biblioteket** (**Montager og skabeloner** > **Skabeloner** > **Mine skabeloner**).
6 Klik på **OK** for at gå til **Under-editoren**.
7 Tilføj og rediger klippene, som du ville have gjort med en eksisterende skabelon.
8 Når du er færdig, skal du klikke på **OK** for at forlade **Under-editor** og skjule split screen-elementerne på et enkelt spor på tidslinjen.

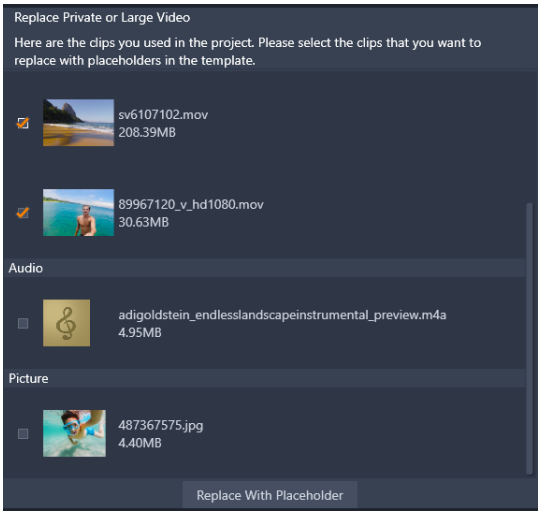
Mine skabeloner: Sådan gemmer du en film som en skabelon

Du kan gemme dine film som skabeloner og føje dem til **Bibliotek** (**Montager og skabeloner** > **Mine skabeloner**). Når du konverterer en film til en skabelon, vælger du, hvilke dele af filmen der skal erstattes med pladsholdere. Når du gemmer en film som skabelon, låses ikke-pladsholder-indhold ikke – alle dele af skabelonen kan redigeres i Under-editor. Pladsholdere gøre det blot nemmere at identificere indhold, som skal erstattes.

Bemærk: Brugerdefinerede split-screen-skabeloner gemmes også under **Mine skabeloner**. Du finder oplysninger om brug af split-screen-skabeloner under "Sådan vælger og udfylder du en split screen-skabelon" på side 150.

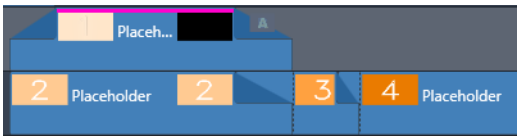
Sådan konverterer du en film til en skabelon

1 Med den film, du vil bruge som skabelon, åben i tidslinjen skal du klikke på menuen **Fil** > **Gem film som skabelon**.
2 I det øverste venstre panel i skabelonvinduet skal du markere afkrydsningsfelterne ved siden af medierne (videoer, lyd eller billeder), som du vil erstatte med pladsholdere.



3 Klik på **Erstat med pladsholder**.

Orange, nummererede paneler bruges som pladsholdere.



4 Gennemse skabelonen, og klik på **Gem som skabelon**, når du er færdig.

5 Indtast et filnavn for skabelonen, og klik på **Gem** for at vende tilbage til programmets hovedvindue.

Skabelonen gemmes i Bibliotek under **Montager og skabeloner** > **Mine skabeloner**.

Sådan vælger og udfylder du en filmskabelon fra Mine skabeloner

1 Træk en skabelon fra **Montager og skabeloner** > **Mine skabeloner** i **Bibliotek** til tidslinjen.

Skabelonen føjes til et enkelt spor.

2 Højreklik på skabelonen, og vælg **Åbn Under-editor**.

Skabelonen udvides til flere spor (hvis det oprindeligt er en film i flere spor).

3 Under **Under-editor** skal du erstatte pladsholderne ved at trække det indhold, du vil bruge, fra **Bibliotek** over pladsholderne.

4 Foretag andre ønskede redigeringer i **Under-editor**.

5 Klik på **OK**, når du vil vende tilbage til programmets hovedvindue.

Titeleditoren

9

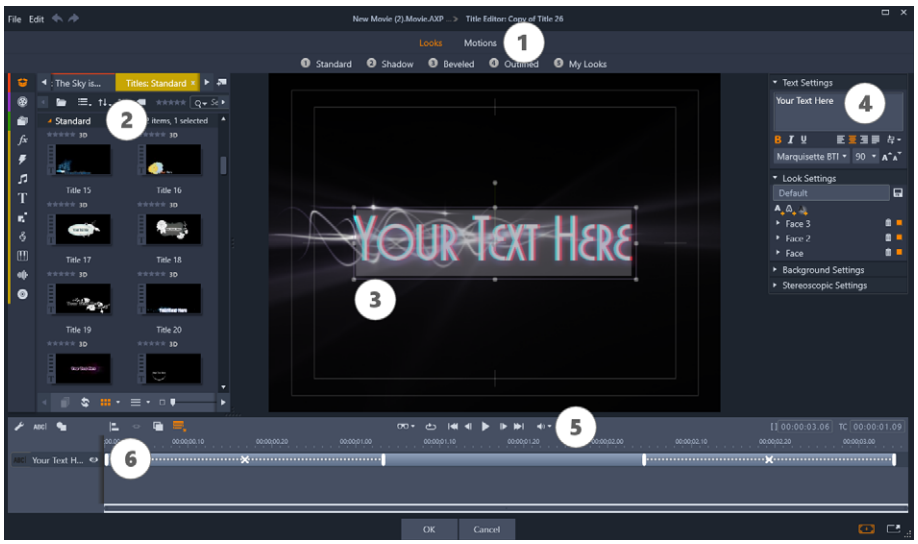
Titeleditoren i Pinnacle Studio er et kraftigt værktøj til at skabe og redigere animerede titler og grafik. Det omfattende galleri af tekst- og billedeffekter og værktøjer giver utallige muligheder for at designe din film visuelt.

Se oplysninger om oprettelse og redigering af 3D-titler under "3D-titeleditor" på side 279.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Genveje til Titel Editor
- Lukning af titeleditoren
- Biblioteket i Titel Editor
- Forudindstillingsvælgeren
- Forudindstillede udseender
- Forudindstilling af animationer
- Oprettelse og redigering af titler
- Baggrundsindstillinger
- Indstillinger for udseende
- Redigeringsvinduet
- Tekst og tekstindstillinger
- Titler og stereoskopisk 3D
- Lagslisten
- Arbejde med lagslisten
- Arbejde med laggrupper

Genveje til Titel Editor



Områder i titeleditoren: 1. Forudindstillingsvælger, 2. Panelet Bibliotek, 3. Redigeringsvindue, 4. Indstillinger-panelet, 5. Værktøjslinje, 6. Liste over lag

Dette er hovedområderne i titeleditorens display, nummereret som i illustrationen ovenfor:

1 **Forudindstillingsvælgeren** har faner til forudindstilling af **udseende** og **animationer**. På hver fane er forudindstillingerne ordnet efter stil. Et udseende er en visuel formgivning af et tekst- eller formlag i din titel. En animation er en animationsrutine, som kan anvendes på alle slags lag, men som oftest anvendes på tekst. Se "Forudindstillede udseender" på side 159 og "Forudindstilling af animationer" på side 160 for at få flere oplysninger.

   Hold musen over en forudindstilling for at se, hvordan den vil påvirke din titel. Med et enkelt klik anvender du forudindstillingen på det aktuelle lag. Når du har anvendt et udseende, kan du tilpasse det i menuen Indstillinger.

2 **Biblioteket** giver dig materialer til at opbygge dine titler. Fanerne i toppen giver dig adgang til alle tilgængelige medier og alt indhold. Du finder oplysninger om panelet **Bibliotek** under "Biblioteket" på side 13.

3 **Redigeringsvinduet** er dit hovedarbejdsområde, når du bruger authoring eller redigering af en titel. Det viser en kontrollerbart forhåndsvisning af din titel med direkte redigering. Se "Redigeringsvinduet" på side 168 for detaljer.

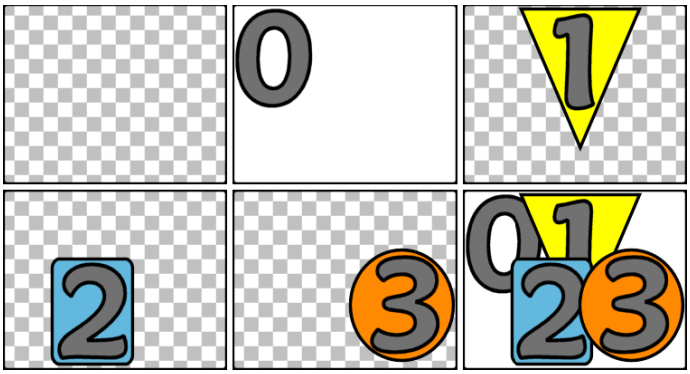
4 **Menuen Indstillinger**har en separat sammenklappelig undermenu for hver af følgende tre indstillingskategorier: **Tekstindstillinger** styrer stil og størrelse på billedteksterne, **Indstillinger for udseende** styrer konfiguration af forside, kanter og skygger, og **Baggrundsindstillinger** fungerer på titlens baggrundslag.

5 **Værktøjslinjen** har fire knapgrupper. Fra venstre mod højre findes værktøjerne for tilføjelse af tekst og former, et sæt kontrolknapper til håndtering af lag, et komplet sæt transportknapper, herunder en loop-knap og et par tællere, som viser titlens varighed og den nuværende afspilningsposition.

6 **Listen over lag**: Hvert grafik- eller tekstelement udgør et lag i teksten, som består af en stak af disse lag. De uigennemsigtige dele af hvert lag dækker for lagene under. Det nederste lag kan kun dække for baggrunden.

   Ud over at vise hvert lag med navn omfatter listen over lag en animationstidslinje, der viser det tidsrum, hvert lag er aktivt i, og hvilke animationer der er forbundet med det. Disse egenskaber kan justeres ved at trække.

Processen, hvor et billede bygges op i lag, kaldes "sammensætning". Eftersom oplysningerne i hvert lag holdes adskilt og først sættes sammen, når billedet færdiggøres, kan man altid vende tilbage til sammensætningen og tilføje nye lag og justere, sortere på ny, fjerne eller erstatte eksisterende lag.



Opbygning af et billede i lag ved at starte med en tom frame (øverst til venstre). Det skakternede mønster angiver gennemsigtighed. Selvom baggrunde kan have gennemsigtige eller gennemskinnelige områder, tilføjer vi her en uigennemsigtig baggrund (0) for klarhedens skyld, efterfulgt af fortløbende lag med et delvist uigennemsigtigt indhold (1, 2, 3). I den sidste sammensætning (nederst til højre), dækker de øverste lag dem nedenunder.

Lukning af titeleditoren

Titeleditoren kan åbnes på to måder: Enten ved at dobbeltklikke på en vilkårlig titel i biblioteket eller på dit projekts tidslinje eller ved at klikke på titelknappen på værktøjslinjen i projektets tidslinje.

Nøgleord i titelnavne

Nogle af de titler, du kan finde i biblioteket, har gennemsigtige områder, hvorigennem man kan se de underliggende spor. Navnene på disse titler indeholder alle nøgleordet "overlægning".

"Fuldskærmstitler" har ingen gennemsigtige områder: De optager hele videoframen. Deres navne indeholder nøgleordet "fuldskærm".

I biblioteket kan du let vælge kun at se titler af den ene eller den anden slags ved at trykke på det relevante nøgleord.

Tip: Andre søgeord, som du kan prøve med titler i biblioteket, er "rulle", "kravle", "navn" og "titel".

Lagring af titlen

Brug **Gem titel som** i menuen **Fil** i titeleditoren for at gemme titler i computerens filsystem. Derfra kan titler kan eksporteres til andre computere og deles med andre Pinnacle Studio-brugere. Hvis du gemmer i en overvågningsmappe, vil den redigerede titel automatisk blive vist i biblioteket.

Lukning af titeleditoren

Gør et af følgende for at lukke titeleditoren:

- Klik på knappen **OK** nederst til højre i titeleditoren. Hvis du åbnede titlen i biblioteket, vil du nu blive bedt om at gemme eventuelle ændringer i den under et nyt navn. Hvis du åbnede titlen på tidslinjen, vil din nye eller opdaterede titel blive en del af det aktuelle projekt.
- Klik på knappen **Annuller** nederst til højre i titeleditoren. Eventuelle ændringer annulleres.
- Klik på knappen Annuller (X) øverst til højre i vinduet. Dette svarer til at klikke på **Annuller**, bortset fra at du får muligheden for at gemme eventuelle ændringer, før titeleditoren lukkes.

Biblioteket i Titel Editor

Biblioteket vises i titeleditoren som en fanemenu i venstre side af vinduet. Fanerne langs toppen giver adgang til alle tilgængelige medier og indhold.

Tilføjelse af biblioteksmedier til en titel

Træk en video eller et billede fra biblioteket og ind i redigeringsvinduet for at tilføje den til titlen. Det nye element oprettes i en standardstørrelse der, hvor du slipper det i redigeringsvinduet. Derefter kan du flytte det, rotere det eller ændre størrelsen, som du vil.

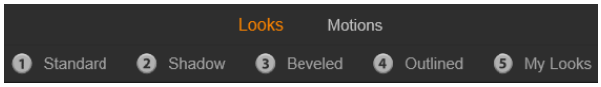
For at tilføje en video eller et billede som en fuldskærmsbaggrund for din titel, skal du slippe den i baggrundsdropzonen i undermenuen Baggrundsindstillinger. Se flere oplysninger under “Baggrundsindstillinger” på side 163.

Du kan også bruge en video eller et billede til at udfylde forside, grænser eller skygge på din tekst. For at gøre dette skal du først tilføje en forside, en grænse eller en skygge til dine indstillinger for udseende ved hjælp af knappen Tilføj. Slip derefter dit billede eller din video i dropzonen til højre for **Udfyld**.

Forudindstillingsvælgeren

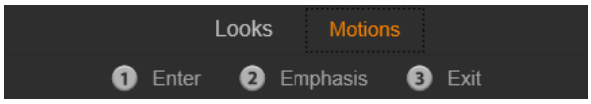
Det er let hurtigt at oprette en attraktiv titel med titeleditorens forudindstillingsvælger. Når du har skrevet din tekst og stadig markerer et tekstlag, kan du tilføje et af de forudindstillede udseender med et enkelt museklik. Når du holder musen over et udseende-ikon, viser redigeringsvinduet en forhåndsvisning af den effekt, det vil have på din titel, at anvende det valgte udseende i det aktuelle lag.

Selvom du ikke kan finde præcis det udseende, du leder efter blandt forudindstillingerne, kan du ofte spare tid ved at begynde med et, der næsten er, som du vil have det, og derefter justere det i undermenuen Indstillinger for udseende.



Forudindstillingsvælgeren, hvor fanen Udseender er valgt. Ved at klikke på navnet på en af de forudindstillede familier på listen åbner du en genvejsmenu med ikoner.

Der er intet som en smule animation til at give dine titler en visuel virkning. Klik på fanen Animationer i forhåndsindstillingsvælgeren. De tre grupper af tilgængelige forhåndsindstillinger svarer til faser i et lags levetid.



Forhåndsindstillingerne for animationer ordnes efter den rolle, de har i præsentationen af laget, visningen eller fjernelsen af det fra visning.

Når du holder musen over et af forudindstillingsikonerne, kan du, ligesom med udseender, få vist en forhåndsvisning af animationer, som de vil se ud i din titel. Når du har besluttet dig, kan du tilføje den valgte animation med et enkelt klik.

Forudindstillede udseender

Fanen Udseender i titeleditorens forudindstillingsvælger indeholder visuelle stile, der kan anvendes på tekst- og formlag i din titel.

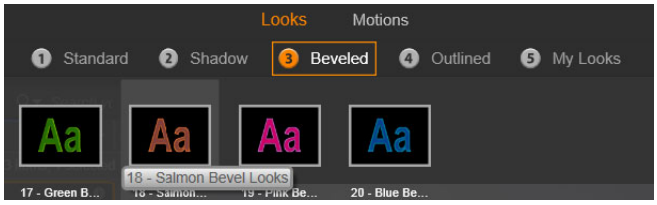
Forhåndsvisning af udseender

For at få vist en forhåndsvisning af et bestemt udseende i et bestemt lag skal du først vælge laget og derefter åbne fanen Udseender i forudindstillingsvælgeren og holde musen over minivisningerne. Når du holder musen stille, kan du i redigeringsvinduet se, hvordan din titel

ville se ud med det valgte udseende. På denne måde kan du med det samme vurdere effekten i sammenhængen.

Anvendelse af et udseende

Hvis du vil anvende et forudindstillet udseende på et tekst- eller vektorgrafiklag, skal du først vælge laget med musen ved at klikke i redigeringsvinduet eller på listen over lag. Du kan også påvirke mere end ét af den slags lag på én gang ved at benytte multivalg eller en laggruppe.



Vælg en familie af forudindstillinger for at starte med at bruge udseender: Standard, Skygge, Facetteret eller Omridset. Hold musen stille over miniaturer for at få vist en forhåndsvisning af forudindstillingerne: Klik på minivisningen for at anvende den på det aktuelle lag.

Når du har valgt laget eller lagene, der skal ændres, kan du bruge en af følgende metoder for at tilføje et udseende:

- Klik på den tilhørende minivisning i forudindstillingsvælgeren.
- Træk minivisningen fra forudindstillinsvælgeren, og slip den på et lag i redigeringsvinduet.
- Træk minivisningen fra forudindstillingsvælgeren, og slip den på et lag eller en laggruppe i menulinjen på listen over lag.

Forudindstilling af animationer

Fanen Animationer i forudindstillingsvælgeren indeholder de animationsrutiner, som giver titeleditoren meget af sin styrke. Disse animationer tilknyttes til i og opererer i enkelte lag i din titel. Animationerne er opdelt i tre klasser baseret på den del af lagets levetid, som de har indflydelse på:

- En indgangsanimation kontrollerer den indledende del af laget – dets første optræden i den titel, der afspilles.
- En betoningsanimation fastholder tilskuerens fokus på indholdet af et lag ved at tildele det en opmærksomhedskrævende handling i løbet af dets tid på skærmen.
- En udgangsanimation tager laget ud af scenen igen og fuldender dets livscyklus.

Hvert lag kan have én animation af hver type. Alle animationer er dog valgfri, og det er også muligt at have en titel uden animationer overhovedet.

Animationssamlingen

I hver af de tre animationsklasser kan de fleste af animationerne grupperes i flere standardtyper baseret på deres handlingstyper:

Bogstavbaserede animationer opererer på et niveau af enkelte bogstaver i et tekststykke (andre slags lag behandles som bestående af et enkelt "bogstav"). For eksempel ses bogstaverne i tekstlaget i indgangsanimationen "Bogstaverne roterer" først fra siden. Derefter roterer de på plads ét efter ét, indtil alle er i normal position.

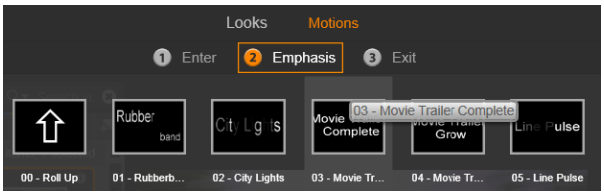
Ordbaserede animationer fungerer tilsvarende, men med ord som den mindste enhed for animationen. I indgangsanimationen "Ord fra bunden" flyder ordene i laget op på plads ét efter ét fra en position under rammen.

Linjebaserede animationer er beregnet på lag med flere tekstlinjer, hvor hver af linjerne bearbejdes efter tur. I indgangsanimationen "Sætninger bagfra" føres hver sætning ind på skærmen langs et perspektivspor, som om de kom bag fra tilskuerens egen position.

Sidebaserede animationer påvirker hele laget samtidigt. Et eksempel er indgangsanimationen **Tønderulning**, der "ruller" laget i position fra oven, som om det var malet på siden af en usynlig rullende tønde.

Tilpasning af indgangs- og udgangsanimationer

De fleste indgangsanimationer har en tilsvarende udgangsanimation, som kan bruges sammen, hvis du ønsker visuel overensstemmelse. For eksempel kunne et lag, der begynder med animationen "Ord fra uendeligheden", konfigureres til at slutte med "Ord til uendeligheden". Denne form for overensstemmelse er dog kun en mulighed, ikke et krav, og du kan blande og tilpasse animationer af de tre typer, som du har lyst.



Forudindstillingsvælgeren tilbyder indgangs-, betonings- og udgangsanimationer. Hvert lag i en titel kan benytte én animation af hver type.

Forhåndsvisning af animationer

For at få vist en forhåndsvisning af en bestemt animation skal du først vælge laget og derefter åbne fanen Animationer i forudindstillingsvælgeren og holde musen over den minivisning, du vil se. Når du holder musen stille, afspilles en forhåndsvisning af titelanimationen i løkke i redigeringsvinduet, så du kan se effekten med det samme.

Tilføjelse af animationer

Hvis du vil tilføje en bestemt animation til et bestemt lag, skal du først vælge laget og derefter gøre ét af følgende:

- Klik på animationens minivisning i forudindstillingsvælgeren.
- Træk animationsikonet fra forudindstillingsvælgeren til et tilgængeligt lag (et, der ikke er maskeret af andre lag) i redigeringsvinduet.
- Træk animationens minivisning fra forudindstillingsvælgeren, og slip den i et vilkårligt lag eller laggruppe i menulinjen på listen over lag.

Ved brug af en af disse metoder tilføjes animationen til laget og erstatter en eventuel eksisterende animation af samme type i dette lag. Se “Lagslisten” på side 174 for detaljer om, hvordan du arbejder med animationer på listen over lag.

Oprettelse og redigering af titler

En titel i teksteditoren i Pinnacle Studio er opbygget af fire typer elementer:

Baggrundslaget: Som standard er baggrunden helt gennemsigtig. Dette er normalt ønskværdigt for overlægningstitler. I specielle tilfælde eller for titler i fuldskærm kan du vælge en farve, et farveforløb, et billede eller en video som baggrund. I Baggrundindstillinger findes en kontrolknap for uigennemsigtighed, som giver yderligere fleksibilitet. Se “Baggrundsindstillinger” på side 163.

Video- og billedlag: De ressourcer, som danner disse lag, kommer fra video-, billed- og filmprojektafsnittene i biblioteket. Lagene understøtter de samme handlinger som tekst- og formlag, bortset fra anvendelsen af udseender.

Tekst- og formlag: Disse er vektorbaserede lag, hvilket betyder, at de ikke gemmes som bitmapbilleder ligesom video- og fotofiler, men som en slags "opskrift" på at genskabe billederne ud fra lige og buede linjestykker, hvortil der kan tilføjes egenskaber (f.eks. farve) og specialeffekter (f.eks. sløring). Ligesom video- og billedlag kan disse vektorbaserede lag trækkes, skifte størrelse, roteres og grupperes, og du kan tilføje animationer til dem. Til forskel fra andre lag kan de dog også tilpasses med udseender fra afsnittet Udseender i forudindstillingsvælgeren. Se “Forudindstillede udseender” på side 159 for detaljer.

Animationer: Dette er animationsrutiner, som kan tilføjes til et vilkårligt lag i tekstkompositionen, bortset fra baggrunden. Animationer vælges og tilføjes fra fanen Animationer i forhåndsindstillingsvælgeren. Så snart en animation er tilføjet til et lag, kan timingen justeres på tidslinjen for listen over lag. Se “Forudindstilling af animationer” på side 160 og “Lagslisten” på side 174 for at få flere oplysninger.

Oprettelse af tekst- og formlag

Hvis du vil oprette et tekstlag, skal du enten klikke på knappen **Tilføj tekst** på menulinjen til tidslinjen i Listen over lag eller blot dobbeltklikke på et tomt område i redigeringsvinduet. Der vises et nyt lag med standardtekst. Teksten markeres automatisk og erstattes, hvis du begynder at skrive.

Hvis du vil oprette et formlag, skal du klikke på knappen **Tilføj form** (til højre for Tilføj tekst) og derefter vælge fra genvejsmenuen, som vises. Du kan vælge mellem en cirkel, en firkant, en ellipse, et rektangel, horisontale og vertikale "pille"- former og en trekant. Når du har foretaget dit valg, vises et nyt lag med den givne form i standardstørrelse midt i redigeringsvinduet.

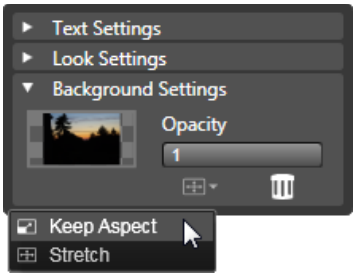
Redigering af lag

Resten af dette kapitel indeholder oplysninger om redigering af baggrund og lag i titeleditoren.

- Se “Baggrundsindstillinger” på side 163 for at få oplysninger om tilpasning af baggrundslaget.
- Du finder oplysninger om flytning, ændring af størrelse, rotation og omarrangering af alle typer forgrundslag i “Redigeringsvinduet” på side 168 og “Lagslisten” på side 174.
- Se “Tekst og tekstindstillinger” på side 170 for at få oplysninger om redigering af tekst og angivelse af tekstegenskaber.
- Se “Titler og stereoskopisk 3D” på side 173 for at få oplysninger om arbejde med stereoskopiske titler.
- Du finder oplysninger om multivalg og gruppering i “Arbejde med laggrupper” på side 178.
- Se “Lagslisten” på side 174 for at få oplysninger om redigering af animationer på tidslinjen for Liste over lag.

Baggrundsindstillinger

Til forskel fra forgrundslagene i en titel vises det specielle baggrundslag ikke på listen over lag, og det kan ikke ændres i redigeringsvinduet. I stedet konfigureres baggrundsindstillingerne i menuen Baggrundsindstillinger.



Med menuen Baggrundsindstillinger kan du skabe baggrunden til en titel. Det lille forhåndsvisningsområde fungerer som en knap for farvevalg og også som et dropområde for videoer og billeder fra biblioteket. Her er menuen Billedforhold blevet åbnet ved at klikke på knappen ovenover.

Standardbaggrunden for en titel er fuldstændig gennemsigtig. Hvis din titel vises på et af de øverste spor på projektets tidslinje, vil alt video- eller andet visuelt materiale på sporene under være synlige bag titlens forgrund.

For at oprette en massiv baggrund eller en baggrund med farveforløb skal du klikke på forhåndsvisningen af baggrundsområdet. Herved hentes et farvevalgsvindue, der også har en pipette, hvor du kan vælge en farve fra et vilkårligt sted i titeleditorens vindue.

Du kan vælge en baggrund med farveforløb ved at klikke på fanen **Farveforløb** øverst i farvepaletten. Der kan angives ekstra markører for farveforløb ved at klikke én gang under linjen for angivelse af farveforløb. Du kan fjerne markører for farveforløb ved at trække dem lodret ud af linjeområdet.

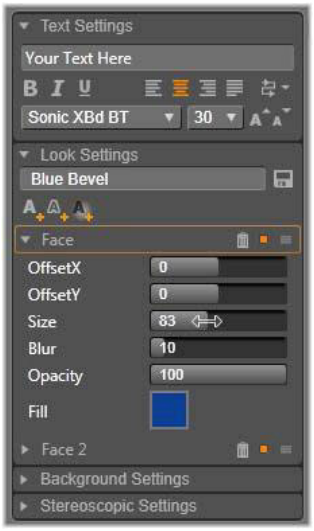
Hvis du vil bruge video eller et stillbillede som baggrund, skal du trække elementet fra afsnittene Videoer eller Billeder i biblioteket og slippe dem på forhåndsvisningen af baggrunden, der også fungerer som dropzone.

Hvis du vil gøre baggrunden gennemsigtig, skal du placere skyderen for **uigennemsigtighed** et vilkårligt sted mellem helt gennemsigtig (helt til venstre) og helt uigennemsigtig. Dobbeltklik på skyderen for at vende tilbage til fuld uigennemsigtighed.

Hvis du vil nulstille baggrunden til standardtilstand (uden baggrund), skal du klikke på knappen **Papirkurv**.

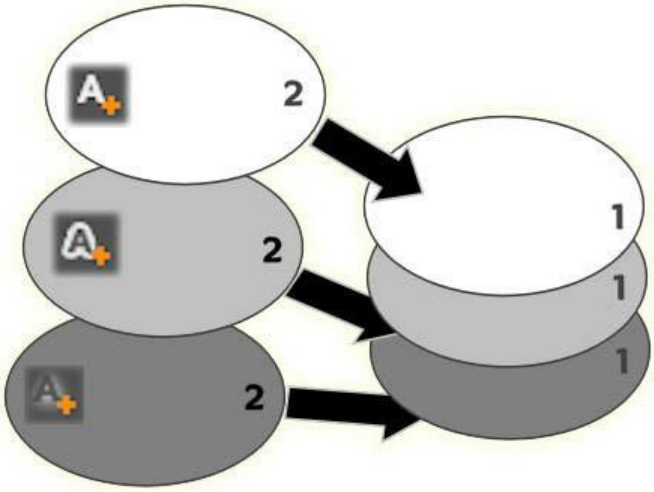
Indstillinger for udseende

Menuen **Indstillinger** giver adgang til Indstillinger for udseende, hvor du kan undersøge, ændre, tilføje eller slette de individuelle detaljelag, som er lagt over for at give et bestemt udseende.



Klik på pilen "Indstillinger for udseende" i panelet Indstillinger for at åbne en undermenu, hvor udseendet for et lag kan redigeres. Under navnet for det aktuelle udseende ("Blå facet") er der tre knapper til oprettelse af nye detaljelag. Redigeringsmenuen for overfladedetaljer er åben.

Der er tre typer af detaljer: **ansigt** (overflade), **kant** og **skygge**. De tre typer er ikke forskellige i de indstillinger, de understøtter, men de er forskellige i den standardposition, de vil blive indsat i lagstakken. Med mindre de direkte bliver flyttet fra deres position, vil overfladedetaljer altid ligge i toppen af stakken, efterfulgt af kanter og til sidst skygger. Når en detalje er oprettet, kan den dog flyttes op eller ned i lagstakken efter behov.

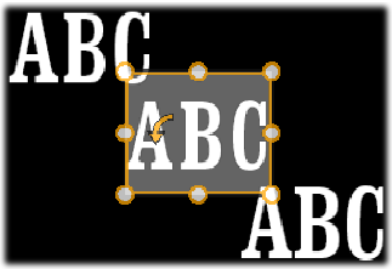


Overflade, Kant og Skygge: En ny overfladedetalje (øverst til venstre) tilføjes over det øverste eksisterende overfladelag, mens nye kant- og skyggedetaljer tilføjes under de nederste lag af deres respektive typer.

Egenskaberne for individuelle detaljelag kan ændres via redskaberne i sammenklappelige paneler i editoren for udseende.

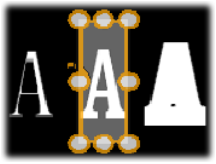
Følgende detaljeegenskaber er tilgængelige:

- **Forskyd X** og **Forskyd Y**: Disse skydere sætter positionen for detaljelaget i forhold til den nominelle position for den tekst eller grafik, som udseendet anvendes på. Rækkevidden for forskydningen går fra -1,0 (venstre eller nederst) til +1,0 (højre eller øverst). De maksimale forskydninger repræsenterer en ottendedel af bredden og en ottendedel af højden af redigeringsvinduets arbejdsområde.



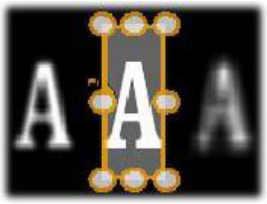
I dette eksempel er et udseende med tre detaljelag anvendt på et enkelt tekstlag. Detaljelagene er konfigureret ens bortset fra deres forskydningsværdier, som er følgende: Øverst til venstre (-1,0, 1,0), centrum (0, 0), nederst til højre (1,0, -1,0).

- **Størrelse:** Denne skyder indstiller tykkelsen af de segmenter, som er brugt til at tegne teksten eller grafikken, fra 0 til 2, hvor 1 repræsenterer standardtykkelsen.



Dette eksempel indeholder tre detaljelag med varierende størrelsesværdier. Fra venstre mod højre: 0,90, 1,0, 1,20. Den visuelle effekt af at variere størrelsen afhænger af standardtykkelsen af strøgene i laget. I et tekstlag afhænger dette af den valgte skriftfamilie og -størrelse.

- **Sløring:** Efterhånden som denne skyder stiger i værdi fra 0 til 1, bliver det valgte detaljelag mere og mere sløret og utydeligt.



Detaljelagene i dette eksempel afviger kun fra hinanden ved deres sløringsindstillinger. Fra venstre mod højre: 0,15, 0, 0,40.

- **Uigennemsigtighed:** Denne skyder indstiller uigennemsigtigheden for detaljelaget fra 0 (gennemsigtig) til 1 (uigennemsigtig).

- **Fyld ud:** Klik på farveskiftknappen for at åbne en farvevælger, hvor udfyldningsfarven for detaljelaget kan vælges. Farvevælgeren indeholder en pipette, som giver dig mulighed for at opsamle en farve et vilkårligt sted i titeleditoren. For at vælge en baggrund med farveforløb skal du klikke på knappen Farveforløb øverst i farvepaletten. Der kan angives ekstra markører for farveforløb ved at klikke én gang under linjen for angivelse af farveforløb. Du kan fjerne markører for farveforløb ved at trække dem lodret ud af linjeområdet.

Arbejde med detaljelag

Udover at indstille egenskaberne for eksisterende detaljelag kan du tilføje detaljer fra de tre typer, slette detaljer og ændre detaljelagenes rækkefølge.

Hvis du vil tilføje et detaljelag, skal du klikke på en af de tre små knapper øverst til højre i Indstillinger for udseende. Fra venstre mod højre opretter disse henholdsvis et nyt overflade-, kant- og skyggelag. Placeringen af det nye detaljelag i lagstakken bestemmes af dets type, som beskrevet ovenfor.

Hvis du vil slette et detaljelag, skal du klikke på knappen **Papirkurv** til højre på menulinjen i redigeringspanelet for detaljer.

Hvis du vil omdøbe et detaljelag, skal du dobbeltklikke på dets navn, skrive det nye navn og trykke på **Enter**.

Hvis du vil gemme et detaljelag midlertidigt, skal du klikke på det prikformede ikon for Vis/skjul i detaljens menulinje

Hvis du vil lukke eller åbne redigeringspanelet for et detaljelag, skal du klikke på pileknappen til venstre på menulinjen.

Hvis du vil ændre detaljelagenes rækkefølge, skal du trække redigeringsmenuens menulinje til den nye position. Hvis det udseende, du redigerer, indeholder mere end to eller tre lag, kan det være lettere at følge processen, hvis du lukker panelerne først, så hele stakken er synlig på én gang.

Lagring af et brugerdefineret udseende

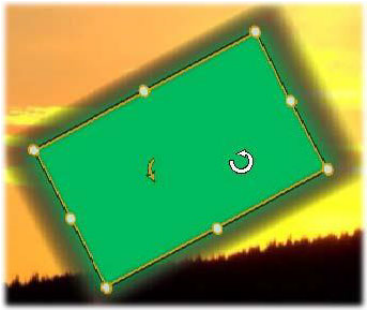
Når du har afsluttet redigeringen af et brugerdefineret udseende, kan du gemme det i gruppen af forhåndsindstillinger "Mine udseender" ved at klikke på knappen **Gem udseende** i menulinjen i Indstillinger for udseende. Før du gemmer, er det en god idé at omdøbe udseendet. Dette gøres ved at dobbeltklikke på det nuværende navn i indstillingerne, indtaste et beskrivende navn til udseendet og trykke på **Enter**.

Når først udseendet er gemt, kan du efter ønske hente det igen vha. forudindstillingsvælgeren under 'Mine udseender'.

Redigeringsvinduet

Redigeringsvinduet er teksteditorens centrale område til forhåndsvisning og redigering. Det er her, du omarrangerer, roterer og ændrer størrelse på forgrundslagene i din titel.

Det første nødvendige skridt for de fleste redigeringer er at vælge laget eller lagene, du gerne vil bearbejde. De valgte lag tegnes inde i en ramme med otte kontrolpunkter til ændring af størrelse og et rotationshåndtag til rotation af laget med gradvis forøgelse på én grad. De fleste typer lag kan "tages fat i" og trækkes til en ny placering ved at klikke direkte på kontrolrammen.



Rotation af et formobjekt i redigeringsvinduet. Den mindste prik foroven i midten i kontrolrammen er lagets rotationshåndtag. For at rotere et lag skal du klikke på rotationshåndtaget og trække. Når du holder markøren over et rotationshåndtag, ændres den til en cirkulær pil.

I tekst- og formlag kan noget af lagets indhold ligge uden for kontrolrammen. Dette sker, når en af "detaljerne" i udseendet er defineret med en vandret eller lodret forskydning, som flytter detaljen væk fra lagets nominelle position. Se “Anvendelse af et udseende” på side 160 for at få flere oplysninger.

Behandling af lag i redigeringsvinduet

De handlinger, som beskrives her, gælder for et enkelt lag, men kan udvides til at gælde for flere lag samtidigt. Se “Arbejde med laggrupper” på side 178 for at få flere oplysninger.

For at vælge et lag i redigeringsvinduet skal du klikke i lagets rektangel med musen. Derved vises lagets kontrolramme, som er klar til redigering.

Et lag reagerer på museklik overalt i det rektangel, det er indeholdt i (rektanglet vist ved deres kontrolramme, når de markeres). Dette betyder, at du muligvis ikke kan flytte rundt med et lag, der kun er synligt, fordi det ligger under et gennemsigtigt område inde i rektanglet for

et andet lag. Hvis du vil redigere med musen i et sådant tilfælde, skal du først skjule de(t) øverste lag som beskrevet i "Listen over lag". Se side 181 for detaljer.

Hvis du vil flytte et ikke-tekstlag, skal du klikke på et vilkårligt sted og holde museknappen nede i rektanglet og derefter trække det til den nye position.

Hvis du vil flytte et tekstlag, skal du placere musen nær kanten af lagets kontrolramme, indtil du ser trækmarkøren (firevejspil), og derefter klikke og trække som normalt. Hvis du klikker inde i rammen, som du ville gøre i et ikke-tekst-lag, vil du i stedet for aktivere tekstredigeringstilstand. Se “Tekst og tekstindstillinger” på side 170 for at få flere oplysninger.

Hvis du vil ændre størrelsen på et lag, men beholde dets proportioner, skal du klikke og holde i et hjørnepunkt af kontrolrammen og trække indad eller udad, indtil den ønskede størrelse opnås.

Hvis du vil ændre størrelsen på et lag og ændre dets proportioner, skal du klikke på et punkt på siden af kontrolrammen og trække. Ved at ændre størrelse med det centrale kontrolpunkt på to tilstødende sider efter hinanden kan du opnå enhver ønsket størrelse og proportion.

For at rotere et lag skal du klikke på rotationshåndtaget og trække. Hvis du ønsker en finere kontrol over rotationen, skal du flytte musepilen væk fra rotationens midte, mens du trækker. Den ekstra afstand gør det muligt at definere mindre vinkler mellem én museposition og den næste.

Hvis du vil ændre stakpositionen for et lag, skal du højreklikke på laget og vælge en af kommandoerne i undermenuen **Rækkefølge** i genvejsmenuen: **Flyt bagest**, **Flyt tilbage**, **Flyt forrest**, **Flyt frem**. Der findes nyttige tastaturgenveje for alle fire operationer, henholdsvis **Ctrl**+**Minus**, **Alt**+**Minus**, **Ctrl**+**Plus** og **Alt**+**Plus**.

En anden tilgang til at omarrangere lag, som kan være mere passende for titler, hvor flere lag overlapper hinanden, er at benytte listen over lag. Se “Lagslisten” på side 174 for at få flere oplysninger.

For at slette et lag skal du vælge kontrolrammen eller vælge det fra listen over lag, og derefter trykke på **Delete**. Du kan også bruge kommandoen **Slet lag** i genvejsmenuen. Hvis der er tale om et tekstlag i tekstredigeringstilstand, gælder kommandoen **Slet** (og tasten) **Delete** kun for lagets tekst og ikke for laget selv.

Tekst og tekstindstillinger

Trods de mange grafiske muligheder i titeleditoren er den primære grund til at anvende titler ofte den tekst, de indeholder. Editoren indeholder derfor flere specialiserede indstillinger til at hjælpe dig med at sikre, at du får din tekst til at se ud, præcis som du ønsker. Teksthandlingerne, som vi vil se på herunder, omfatter:

- Redigering af teksten
- Ændring af skrifttype, skriftstørrelse og format
- Indstilling af tekstjustering og tekstretning.
- Kopiering og indsættelse af tekstegenskaber

De mest interessante områder i titeleditoren, når det gælder arbejdet med tekst, er redigeringsvinduet og menuen Tekstindstillinger. Når du vil give et tekstlag stil, kommer afsnittet Udseender i forudindstillingsvælgeren og menuen Indstillinger for udseende også ind i billedet. Se “Forudindstillede udseender” på side 159 og “Indstillinger for udseende” på side 164.

Tekstredigeringstilstand

Når du trækker i et tekstlag, skal du, som beskrevet andetsteds, være omhyggelig med at klikke på kanten af kontrolrammen. Hvis du klikker inde i den, aktiverer du tekstredigeringstilstand. For de handlinger, der beskrives her, er tekstredigeringstilstanden dog netop det, vi ønsker. I et nyoprettet tekstlag vil tekstredigeringstilstanden være slået til. Du kan begynde at skrive med det samme, hvorved den nye tekst erstatter standardteksten.

Hvis du vil aktivere redigering i et eksisterende tekstlag, skal du klikke et vilkårligt sted i kontrolrammen. Tekstredigeringstilstanden bliver aktiv, og for at spare dig for et trin, der ellers ofte er nødvendigt, bliver al eksisterende tekst i laget automatisk markeret. Som sædvanlig er markeret tekst fremhævet.

Et tekstlag med al tekst markeret. Fra venstre mod højre giver redskaberne til tekstredigering, der vises i menulinjen ovenfor, mulighed for formgivning af bogstaver (fed, kursiv, understreget), tekstopstilling og tekstretning samt skrifttypenavn og -størrelse. I tekstredigeringstilstand har musemarkøren over laget "I-linje"-form som vist her.

Hvis du vil ændre selve teksten, skal du blot begynde at skrive. Den fremhævede tekst forsvinder, og teksten, som du skriver, overtager dens plads. Mens du skriver, angives det nuværende indsætningspunkt (stedet i teksten, hvor nye bogstaver indsættes) med en lodret linje.

Hvis du vil tilføje ny tekst uden at miste den, der allerede var der, skal du klikke på det ønskede indsætningspunkt efter at have anbragt laget i tekstredigeringstilstand eller benytte piletasterne til at manøvrere med det ønskede indsætningspunkt.

Du kan også nøjes med at fremhæve (og derved erstatte) dele af teksten, før du skriver. Træk hen over bogstaverne med musen, eller hold Skift nede, mens du bruger piletasterne. Du kan klikke tre gange for at vælge al tekst i laget eller dobbeltklikke på et ord for kun at vælge dette ord. Endelig kan du bruge musen eller piletasterne som netop beskrevet, hvis du vil markere al teksten i laget igen, eller benytte standardgenvejen **Ctrl**+**A**.

Tekstindstillinger

Den øverste undermenu, Indstillinger, er gruppen af kontrolknapper til redigering og formgivning af indholdet i det aktuelle tekstlag.

Brug af tekstfeltet

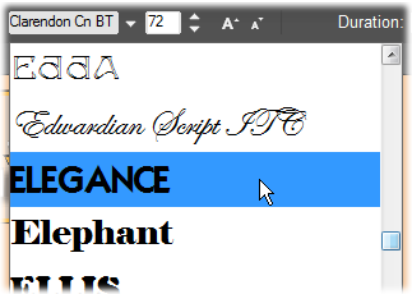
I tilfælde hvor det er svært eller umuligt at komme til at redigere teksten i redigeringsvinduet, giver tekstfeltet i menuen dig en anden nem måde at vælge og redigere din tekst på. Dette er fremgangsmåden, hvis teksten i markørpositionen er uden for skærmen, hvilket kan forekomme, når der er animationer involveret. Tekstfeltet kan udvides til at fylde op til tre linjer, mens du skriver, og tilføjer derefter et rullepanel, hvis du skriver flere linjer.

Formgivning af fremhævet tekst

Du kender sikkert de fleste af titeleditorens tekstkontroller fra lignende kontroller i andre programmer. De, der kun gælder for den fremhævede tekst, er følgende:

Formgivning af skrifttype: Hvis du vil aktivere eller deaktivere egenskaberne fed, kursiv eller understreget for den markerede tekst, skal du benytte kontaktknapperne på menulinjen eller standardgenvejene på tastaturet **Ctrl**+**B**, **Ctrl**+**I** og **Ctrl**+**U**. Knapperne lyser op, når deres respektive formatindstilling er aktiv.

Skrifttypenavn: Dine titler er det perfekte sted at eksperimentere med flotte skrifttyper til skærmen, så du vil sikkert benytte denne rulleliste ofte. Hvis du har mange skrifttyper på din computer, kan listen være ret lang. For at lette navigationen kan du trykke på det første bogstav i skrifttypenavnet, hvorved du kommer direkte til den tilsvarende alfabetiske position på listen. Klik på den ønskede skrifttype, eller gå til navnet ved hjælp af op- og ned-piletasterne, og tryk på **Enter**.



Hvis du vil vælge en skrifttype, kan du åbne rullelisten og klikke på den ønskede. Skrifttypen anvendes kun på den markerede tekst.

Skriftstørrelse: Titeleditoren har flere metoder til indstilling af skriftstørrelsen. Du kan skrive en ny værdi direkte i redigeringsfeltet for skriftstørrelse (op til 360) eller bruge rullepilen ved siden af for at få vist listen med størrelser. Længere til højre ændrer knapperne Formindsk skriftstørrelse og Forstør skriftstørrelse længden af de mellemrum, der øges, efterhånden som skriftstørrelsen vokser.

Kopiering og indsættelse af tekstformater

I både tekst- og formlag kan du kopiere udseender fra et lag til et andet uden at åbne afsnittet Udseender i forudindstillingsvælgeren. Dette gøres ved at højreklikke i kontrolrammen i redigeringsvinduet og bruge genvejsmenuens kommandoer **Kopiér egenskaber** og **Indsæt egenskaber**.

I et tekstlag kopierer denne handling også skrifttypenavnet, størrelsen og formatet fra ét lag til et andet. Den virker også på delvise markeringer inde i eller mellem tekstlag.

Tekstjustering

Titeleditoren indeholder en standardmenu med justeringsindstillinger for titler med flere linjer tekst. Standardindstillingen for nye tekstlag er midterjustering (Juster midt på rullelisten), hvor hver separat linje er centreret vandret på den ledige plads. De øvrige indstillinger er **Juster til venstre**, **Juster til højre** og **Lige margener**.

Tekstretning

For at tage hensyn til varierende konventioner inden for forskellige sprog med hensyn til skriveretningen for tekstlinjer og for at have den størst mulige fleksibilitet i det grafiske design har titeleditoren en menu med otte indstillinger for tekstretning. Disse indstillinger, som arbejder sammen med de netop beskrevne justeringsindstillinger, påvirker ikke blot måden, hvorpå teksten vises, men også betydningen af standardtaster som **Home** og **End**.

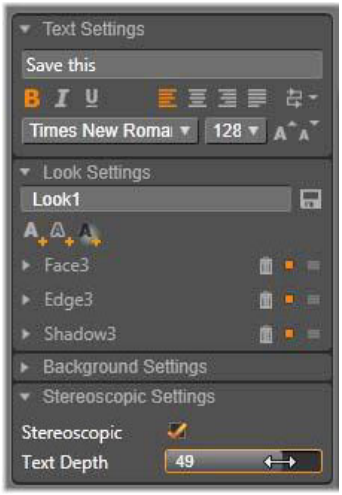
Formgivning med udseender

Som forklaret i emnet "Forudindstillede udseender" på side 159 kan fremstillingen af tekst- og formlag ændres ved at anvende udseender fra forudindstillingsvælgeren. I et delvist markeret tekstlag vil anvendelse af et udseende kun påvirke den fremhævede tekst. I princippet kan du give hvert enkelt tegn i din titel sit eget udseende.

Titler og stereoskopisk 3D

Hvis du arbejder på et stereoskopisk 3D-projekt, behøver du ikke nøjes med en 2D-titel. Biblioteket indeholder mange titler, der klassificeres som 3D, men alle tekster kan bruge stereoskopisk tekst.

Du kan gøre en 2D-titel stereoskopisk ved at vælge et tekstlag, markere afkrydsningsfeltet Stereoskopisk på undermenuen Stereoskopiske indstillinger. Herefter bliver indstillingen Tekstdybde tilgængelig, og her kan du ændre den tilsyneladende distance mellem teksten og seeren. Hvis du gemmer titlen i en overvågningsmappe, viser dens minivisning i biblioteket 3D-indikatoren.



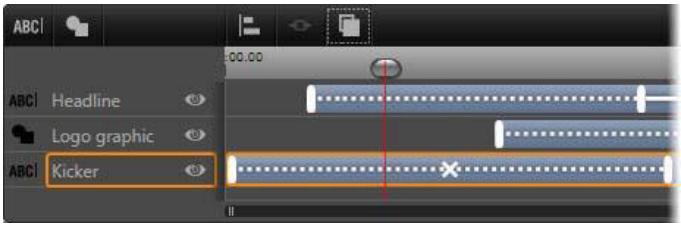
En stereoskopisk titel, som er blevet åbnet i biblioteket eller på 3D-tidslinjen, giver en stereoskopisk forhåndsvisning. En stereoskopisk titel på en 2D-tidslinje forhåndsvises kun i 2D. Tidslinjens indstillinger skal ændres til 3D, før der kan foretages stereoskopisk afspilning.

Tekstdybde: Hvis du vil ændre tekstens lag (dvs. den tilsyneladende afstand fra seeren), skal du vælge laget og åbne undermenuen **Stereoskopiske indstillinger**. Sørg for, at der er et orange flueben i afkrydsningsfeltet **Stereoskopisk**. Når du øger værdien på skyderen **Tekstdybde**, trækkes teksten længere væk fra synsfeltet. Hvis værdien mindskes, kommer teksten tættere på.

Mens du justerer tekstens dybde, skal du muligvis også justere skriftstørrelsen. Hvis du rykker teksten væk, risikerer du, at den bliver ulæselig, mens den kan blive for stor til rammen, hvis du rykker den tættere på.

Lagslisten

Listen over lag, som optager det meste af den nederste del af titeleditoren, har to kolonner: I hver række indeholder menulinjen navnet på laget og en knap for synlighed. Til højre for menulinjen fungerer tidslinjesporet som en grafisk editor til at kontrollere lagets levetid, deriblandt titlen som helhed og varighederne af eventuelle animationer, der er tildelt til laget.



Venstre side af listen over lag indeholder menulinjerne til lag.Til højre findes en animationstidslinje, hvor timingen for hvert lag og for anvendte animationer vises og redigeres. (Kun den yderste venstre del af tidslinjen er vist her).

Hvis den titel, du arbejder med, blev åbnet i filmeditoren eller diskeditoren, vil listen over lag repræsentere den aktuelle længde af klippet. For at ændre den skal du vende tilbage til projektets tidslinje og trimme titlen her.

Hvis titlen blev åbnet i biblioteket og derfor ikke er bundet til et af projektets klip, kan dets længde redigeres i titeleditoren. Indstil den ønskede længde ved at indtaste værdien direkte i varighedstælleren på højre side af tidslinjens værktøjslinje. Alle lag tilpasses i forhold til den nye varighed.

Værktøjslinjen med laglisten er hjemsted for flere vigtige knapgrupper (se "Værktøjslinjen" på side 176).

Arbejde med lagslisten

Listen over lag er en mangesporet tidslinje. Idéen bag den er stort set den samme som bag selve projektets tidslinje i filmeditoren og diskeditoren. Nogle handlinger kan dog kun udføres i teksteditoren, som f.eks. dem, der vedrører animationer.

Behandling af lag

De fremgangsmåder, der beskrives her, udføres alle i menulinjeområdet i Listen over lag.

Valg af lag

At klikke på en menulinje på listen over lag har samme effekt som at vælge laget i redigeringsvinduet (og omvendt). Lagets navn fremhæves, og dets kontrolramme vises. Det er også tilladt at foretage multivalg ved hjælp af standardkombinationerne for mus og tastatur i Windows **Skift**-klik (udvid dit valg), **Ctrl**-klik (slå valg af en enkelt komponent til/fra), og **Skift**+**Ctrl**-klik (udvid dit valg fra den sidste komponent, du klikkede på). Se "Arbejde med laggrupper" på side 178 for at få oplysninger om, hvordan du bruger multivalg.

Lagnavne og omdøbning

Når du opretter et nyt lag, giver titeleditoren det et standardnavn baseret på ressource- eller filnavnet. Da standardnavnene ofte ikke er så beskrivende i forhold til indholdet af lagene, kan det være en god idé for en titel med flere lag at give dem brugerdefinerede navne, der gør det lettere at se, hvilket navn der passer til hvilket lag.

Navnet for et nyt tekstlag er det samme som dets standardtekst, f.eks. ("Tekst"). Med mindre du giver laget et brugerdefineret navn, vil dets standardnavn fortsætte med at matche den tekst, som du skriver i laget. Så snart du omdøber et tekstlag, vil efterfølgende ændringer i teksten ikke påvirke lagets navn. Standardopførslen kan dog genindsættes ved at indsætte et tomt navn.

Klik på navnet for at omdøbe det primære lag. Der åbnes et redigeringsfelt med det eksisterende navn markeret. Skriv det nye navn, og tryk på Enter, eller klik uden for redigeringsfeltet for at afslutte.

Omarrangering af lag

Som vi så i emnet "Behandling af lag i redigeringsvinduet" på side 168, kan placeringen af et lag i lagstakken ændres med kommander i genvejsmenuens undermenu eller ved hjælp af tastaturgenveje, som f.eks. **Ctrl**+**Plus** (**Lag** > **Flyt forrest**).

Laglisten tilbyder ofte en mere direkte metode: Træk ganske enkelt lagets menulinje hen til den nye position på listen. Dette er især praktisk i situationer, hvor overlappende lag gør valg med musen vanskelig. Når du trækker laget, viser en indsættelseslinje, hvor laget vil blive placeret på listen, når det slippes.

Ved at bruge multivalg (se "Valg af lag" på side 175) kan du trække flere lag på én gang til en ny position.

Skjule og låsning af lag

En kompleks titel kan hurtigt blive overfyldt, efterhånden som du tilføjer lag til kompositionen og animationer til lagene. Knappen **Synlighed** til højre på lagets menulinje er en praktisk og enkel måde at klare dette på.

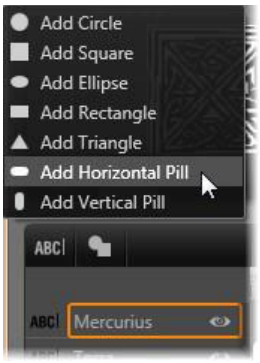
Klik på den øjeformede knap **Synlighed** for midlertidigt at fjerne et lag fra redigeringsvinduet. Lagets oplysninger og indstillinger gemmes, men du kan blive ved med at arbejde med andre lag, uden at det skjulte lag forstyrrer dit overblik eller dine musehandlinger. Klik igen for at gøre laget synligt igen.

Værktøjslinjen

Redskaberne og udlæsningerne på denne menulinje er inddelt i grupper. Fra venstre mod højre:

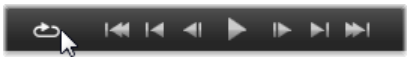
- Knapperne **Tilføj tekst** og **Tilføj form** giver dig mulighed for at oprette nye "vektorbaserede" lag, hvor du kan anvende udseender fra forudindstillingsvælgeren. Hvis du klikker på **Tilføj tekst**, tilføjes et nyt tekstlag med standardudseende og

standardtekst. Som en genvej til Tilføj tekst kan du blot dobbeltklikke på et tomt område i redigeringsvinduet. Hvis du klikker på **Tilføj form**, åbnes en genvejsmenu, hvorfra du kan vælge en bestemt form som indhold i det nye lag.



- Hver af knapperne **Juster**, **Grupper** og **Arranger** åbner en genvejsmenu med kommandoer, som kan påvirke flere lag. Disse kommandoer er beskrevet i "Arbejde med laggrupper" på side 178.

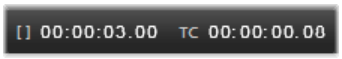
- Skifteren til 3D-visningstilstand vises, hvis du redigerer en titel, som er i stereoskopisk 3D. Se "Skift af 3D-visningstilstand" på side 28 for at få oplysninger om de tilgængelige formater.
- Transportknapperne giver dig mulighed for at forhåndsvise din titel uden at forlade titeleditoren. Knappernes funktioner er fra venstre mod højre: **Afspil i løkke**, **Gå til start**, **Gå et billede tilbage**, **Afspil/pause**, **Gå et billede frem** og **Gå til slutning**.



Når du klikker på knappen Afspil i løkke, afspilles filen igen og igen. For at stoppe den, kan du enten klikke et vilkårligt sted i redigeringsvinduet eller klikke på Afspil i løkke igen. Som sædvanlig kan mellemrumstasten på tastaturet benyttes som en nem genvej til at stoppe og starte afspilningen.

- Med knappen **Systemlydstyrke og mute** kan du justere din computers lydstyrke. Den ændrer ikke lydstyrken for nogen af dine klip på tidslinjen.

• Tællerne viser varigheden af titlen og den aktuelle position af markøren på tidslinjen i Listen over lag i det sædvanlige format med timer, minutter, sekunder og frames. For titler, der stammer fra dit projekt i stedet for fra biblioteket, er markørens position vist i forhold til begyndelsen af projektets tidslinje og ikke i forhold til begyndelsen af klippet.



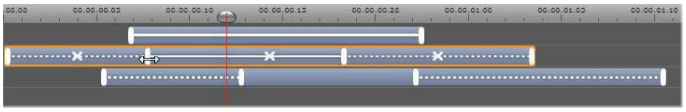
Redigering af lag og animationer

Når et lag er oprettet, angives dets varighed til den fulde længde af den titel, som det er en del af. Hvis du vil forsinke et lags første optræden i titlen eller holde et lag tilbage, mens andre fortsætter, skal du trække lagets ender langs tidslinjen på samme måde som i redigering af klip på projektets tidslinje.

En titel er ligesom en scene, hvor lagene er skuespillere, der kommer ind til deres store scene og derefter går igen. Trimning af lagene på tidslinjen i Listen over lag giver dig mulighed for at kontrollere den præcise timing for deres ind- og udgang.

Det er tilladt at bruge op til tre animationer – en af hver slags – i hvert lag. Disse vises også på tidslinjen, hvor du også kan redigere varigheden. Indgangs- og udgangsanimationer er hver især bundet til deres respektive ender af lagets levetid, men slutningen af indgangsanimationen og begyndelsen af udgangsanimationen kan frit redigeres med musen.

Hvis laget har en betoningsanimation, optager den al resterende tid (op til hele titlens længde).



Tre lag med animationer. Det øverste lag har kun en betoningsanimation (massiv linje), som derfor optager den fulde varighed. Det nederste lag har indgangs- og udgangsanimationer og et statisk interval imellem dem. Det midterste lag har animationer af alle tre typer. Indgangsanimationen beskæres (bemærk den vandrette pilemarkør). Efterhånden som dens længde ændres, justerer betoningsanimationen sig selv til at optage al ubrugt tid.

Hvis du vil erstatte en af animationerne i et lag, skal du tilføje den nye animation som normalt: En eksisterende animation af samme type vil blive overskrevet.

Hvis du vil slette en animation uden at erstatte den, skal du klikke på det lille "x" i midten af animationens tidslinjegraf.

Arbejde med laggrupper

Listen over lag i titeleditoren giver dig mulighed for at gruppere lag midlertidigt eller permanent.

Hvis du vil oprette en midlertidig gruppe, kan du bruge standardteknikker til multivalg i redigeringsvinduet eller i Listen over lag. Du kan så foretage ændringer, som f.eks. at anvende et udseende, for alle medlemmerne af gruppen på samme tid. Gruppen forbliver kun hel, indtil du klikker på et andet lag eller et tomt område i redigeringsvinduet, hvorefter lagene vender tilbage til deres individuelle eksistens. I en midlertidig gruppe er kontrolrammerne for hvert medlem alle synlige på én gang.

Hvis du vil oprette en permanent gruppe, skal du først oprette en midlertidig gruppe og derefter trykke på knappen **Grupper** på værktøjslinjen i Listen over lag (eller åbne genvejsmenuen fra et af de involverede lag og bruge kommandoen Gruppér i undermenuen Gruppering).

Når gruppen først er oprettet, forbliver den samlet, indtil du direkte bryder den op ved hjælp af knappen Ophæv gruppering eller menukommandoen eller ved at trække medlemslagene ud af gruppen i Listen over lag. Endnu en kommando, **Gendan grupper**, genopretter automatisk den sidste gruppe, der blev ophævet.

Når en permanent gruppe er markeret, har den en fælles kontrolramme, der indeholder alle medlemmer. Kontrolrammerne for de individuelle medlemmer er ikke synlige.

Permanente grupper har deres egne menulinjer og tidslinjespor i Listen over lag. Gruppens menulinje kan udvides og lukkes sammen for at afsløre eller skjule medlemslagenes menulinjer. Når gruppen er åben, er medlemslagene indrykket i forhold til gruppens menulinje.

Et almindeligt lag og en gruppe med tre medlemmer på listen over lag. Tidslinjegrafikken viser, at der er tilføjet animationer til selve gruppen og til et af medlemmerne. Musemarkøren er placeret, så den er klar til at lukke gruppen sammen og derved skjule navnene på medlemslagene.

Midlertidige og permanente grupper reagerer forskelligt på mange kommandoer som beskrevet mere detaljeret nedenfor.

Bemærk: Selv når et lag tilhører en permanent gruppe, kan det fortsat markeres individuelt i enten redigeringsvinduet (medmindre gruppen selv er markeret) eller på listen over lag. Et medlem af laget kan også tilføjes til en midlertidig gruppe med andre lag indeni eller uden for det permanente lag.

Multivalg af lag

Det første trin i at oprette en gruppe er at vælge de objekter, den skal bestå af. I redigeringsvinduet kan dette gøres på to måder:

- Ved at klikke og trække med musen for at danne et rektangel (en "markering"), der berører alle de objekter, som du vil gruppere.
- Ved at klikke på det første objekt, du ønsker i gruppen, og derefter holde **Ctrl** nede og klikke på hvert enkelt af de andre.

En anden fremgangsmåde for multivalg benytter listen over lag. Se “Arbejde med lagslisten” på side 175 for at få flere oplysninger.

Behandling af grupper i redigeringsvinduet

Du kan ændre position, størrelse og rotation for både midlertidige og permanente grupper.

Hvis du vil ændre position for en gruppe, skal du trække den til den nye position, som om den var et individuelt lag.

Hvis du vil rotere en permanent gruppe, skal du trække i rotationshåndtaget på den fælles kontrolramme. Alle medlemmer af gruppen vil dreje om deres fælles akse, ligesom planeter drejer rundt om solen.

Hvis du vil rotere en midlertidig gruppe, skal du trække i rotationshåndtaget for det ønskede medlem. Alle medlemmer af gruppen roterer om deres egen akse, ligesom planeter drejer om deres akser.

Hvis du vil ændre størrelse på en permanent gruppe, skal du trække i et kontrolpunkt på den fælles ramme. Størrelsen af hele gruppen ændres, som om du trak i et stykke gummi med alle lagene malet på.

Hvis du vil ændre størrelse på en midlertidig gruppe, skal du trække i et kontrolpunkt på et medlems kontrolramme. Hvert lag påvirkes individuelt og udvides eller sammentrækkes omkring dets eget centrum.

For gruppehandlinger, hvor størrelsen ændres, gælder der ligesom for individuelle lag, at lagets proportioner bevares ved at trække i et hjørnekontrolpunkt, hvorimod de kan ændres ved at trække i et sidekontrolpunkt.

Tilføjelse af egenskaber til en gruppe

Så snart en midlertidig gruppe er valgt, vil de indstillinger for egenskaberne, du foretager, påvirke alle de medlemmer af gruppen, hvor egenskaben kan anvendes:

- **Hvis du tilføjer et udseende**, vil alle tekst- eller formmedlemmer modtage det.

- **Hvis du tilføjer en animation** ved at højreklikke på et animationsikon og vælge Tilføj til valgt(e) lag vil resultatet blive det samme, som hvis du havde tilføjet det til hvert medlem individuelt.
- **Hvis du vælger en skrifttype** eller ændrer andre egenskaber for tekstformat, vil hvert tekstmedlem af den midlertidige gruppe blive opdateret.

Bortset fra det første tilfælde har permanente grupper deres egne regler for disse handlinger:

- **Hvis du anvender et udseende**, fungerer det på samme måde som med en midlertidig gruppe: Alle tekst- og formlag påvirkes.
- **Hvis du tilføjer en animation til en permanent gruppe**, vil gruppen, hvad animationer angår, blive behandlet som et enkelt grafisk objekt uden hensyntagen til de bogstaver, ord eller linjer, som medlemmerne kan indeholde. De individuelle animationer for gruppens medlemmer fortsætter dog sammen med dem, der gælder for hele gruppen.
- **Tekstformater** kan ikke anvendes på en permanent gruppe.

Justering af lag i midlertidige grupper

Den sidste type gruppehandling kan kun udføres på midlertidige grupper og sættes i gang, når du klikker på knappen **Gruppejustering** på værktøjslinjen på listen over lag. Der er tre kommandoer for vandrette justeringer og tre for lodrette, og de påvirker alle medlemmer af gruppen, bortset fra det først markerede, som bestemmer placeringen for de andre.

Lyd og musik

10

Man betragter tit video som et overvejende visuelt medie, men lydens rolle i dine film kan ofte være lige så vigtig som billederne på skærmen.

Spillefilm og tv-produktioner indeholder adskillige typer lyd, som f.eks. dialog og andre lyde, der skabes under optagelsen. I dine film importeres det rå lydspor – den originale eller samtidige lyd – sammen med videoen og forbliver knyttet til den, medmindre du selv går ind og skiller dem ad.

De fleste professionelle produktioner kræver også lydeffekter – døre, der bliver smækket, bilsammenstød, gøende hunde – og nogle gange musik, som kan være lavet specielt til produktionen, taget fra cd'er eller begge dele. Med værktøjet ScoreFitter kan du endda lave et spor med baggrundsmusik til hele videoen ved at trykke på en knap. Stemmeoverlægning og andre former for specialfremstillet lyd er også ofte nødvendige.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Lydfunktioner i Pinnacle Studio
- Redigering af lyd
- Kanalmikser
- Lydkorrektioner
- Lydeffekter
- Lyd på tidslinjen
- Tidslinjens lydfunktioner
- ScoreFitter-baggrundsmusik
- Stemmeoverlægningsværktøjet
- Brug af lyd-ducking til automatisk justering af lydstyrke

Lydfunktioner i Pinnacle Studio

På projektets tidslinje opfører lydklip sig næsten på samme måde som andre typer klip, men tidslinjen har også nogle særlige lydfunktioner.

I denne gruppe med knapper til tidslinjens værktøjslinje er de fremhævede knapper lydrelaterede. Lydmixer, Opret sang, Stemmeoverlægning og Lyd-ducking.

Lydspoling aktiveres af denne knap i den højre ende af værktøjslinjen.

Tidslinjens værktøjslinje har f.eks. en knap til en pop op-lydmixer, som giver dig mulighed for at styre klips dynamik med keyframes. En knap giver dig mulighed for at lave et ScoreFitter-baggrundsmusikklip. En anden knap gør det muligt at optage en stemmeoverlægning og giver dig mulighed for at anvende lyd-ducking. Et andet sted på værktøjslinjen er der en knap til at slå en lydmarkør til/fra, hvilket giver dig mulighed for at overvåge lyden i korte sekvenser, når du trækker markøren langs tidslinjen.

Biblioteket

Lyd- og musikklip kommer ind i din produktion via biblioteket, som kan håndtere lydfiler i wav, mp3 og andre standardformater. Når du ønsker at tilføje lydfiler til din produktion, kan du gøre det ved at trække den ønskede mediefil fra biblioteksbrowseren og direkte til projektets tidslinje.

Lydkorrektioner

Når du vælger et lydklip i tidslinjen og åbner panelet **Editor** > Korrektioner, kan du anvende forskellige reparationer og brugertilpasninger, herunder støjreduktion, komprimering og regulering. I modsætning til effekter (næste afsnit) kan disse værktøjer også anvendes på lydfiler i biblioteket. Når du senere anvender mediefilen i et projekt, følger rettelserne med. Du kan justere dem yderligere på tidslinjen, hvis du ønsker det. Korrektioner er ikke-destruktive, dvs. at de korrigerede lydfiler ikke ændres på nogen måde.

Lydeffekter

Når du vælger et lydklip i tidslinjen og åbner panelet **Editor** > Effekt, finder du forskellige metoder til at forbedre, ændre eller more dig med lydklip. I modsætning til de netop beskrevne korrektionsværktøjer kan effekter ikke anvendes direkte på medieindhold i biblioteket, men kun i et projekt. Effekterne har forudindstillede parameterkombinationer, som du kan redigere yderligere alt efter behov.

Redigering af lyd

Lydredigeringsfunktionerne i panelet **Editor** giver dig værktøjer til forhåndsvisning, analyse og håndtering af digital lyd i wav-, mp3- og andre filformater. Dette omfatter særlige funktioner til det originale eller samtidige lydspor, som skabes under optagelse af videoen.

Lydfunktionerne (Korrektioner > valgt støjreduktion) i panelet Editor.

Panelet **Editor** indeholder værktøjer til forskellige formål, herunder **Kanalmikser**, **Korrektioner** og **Effekt**. **Korrektioner** er både tilgængelige for medieindhold i biblioteket og for klip på projektets tidslinje. Effekter er kun tilgængelige for klip på tidslinjen.

Synkron video

Hvis der er synkron video for den aktuelt valgte lyd (hvis du, f.eks., har brugt **Frakobl Lyd** i tidslinjens indholdsmenu til at lave et lydspor fra et videoklip), vises videoen i afspillerpanelet mens du gennemgår og redigerer lyden i panelet **Editor**.

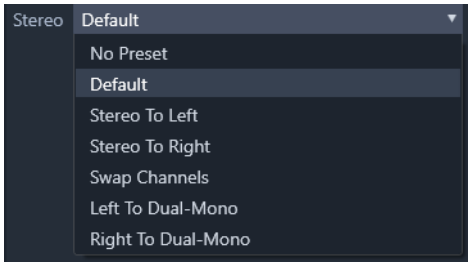
Kanalmikser

Kanalmixeren giver dig mulighed for at lave niveaujusteringer og omdirigere lydsignaler fra deres oprindelige kanaler til nye kanaler. Du kan f.eks. bruge mixeren til at komprimere separate stereokanaler til en venstre eller højre monokanal.

Hvis du skal bruge funktioner, som ikke findes i kanalmixeren, bør du overveje at anvende kanalværktøjseffekten på klippet. Se "Lydeffekter" på side 190 for at få oplysninger om kanalværktøjet.

Niveaujustering: Klik på skyderen under niveaumåleren for at indstille klippets afspilningsniveau. Det niveau, du angiver, vil blive brugt, hver gang klippet afspilles eller anvendes på en tidslinje. Det røde område på måleren repræsenterer overmodulation af lyden og bør undgås, hvis det er muligt. Klik på normaliseringsknappen for at bestemme det maksimale niveau, som det er sikkert at bruge.

Stereo: Denne rulleliste indeholder alle valgmuligheder til omdirigering af lydsignaler, som f.eks. en kanalomskifter (f.eks. udskiftes venstre med højre) eller en kombination af et to-kanals stereosignal på en monokanal.

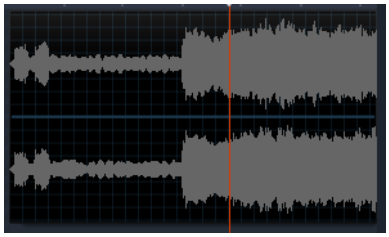


Rullemenuen for stereo med indstillingerne for kanal-routing.

Knappen **Normalisering**: Knappen Normaliser undersøger lydeksemplerne i den indlæste lyd for at bestemme, hvor meget amplituden kan forøges ensartet uden overmodulation (skinger digital klipning) af nogen af lydeksemplerne. I modsætning til komprimering og begrænsning, som justerer lydmaterialets dynamik, bevarer normalisering dynamikken ved at forøge (eller formindske) amplituden ensartet.

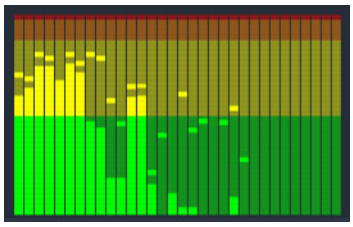
Bølgediagram og frekvensspektrum

Lydbølgediagrammet giver et statisk billede af, hvordan udsvinget for lyden ændrer sig over tid.



Bølgediagrammet viser, hvordan lydniveauet ændrer sig over tid. Ved stereooptagelser er diagrammet opdelt horisontalt med den venstre kanal øverst som vist her.

Frekvensspektrumvisningen er en alternativ, dynamisk visning af det samme lydmateriale. Den viser, hvordan lydens spektrum ændres, mens den afspilles.



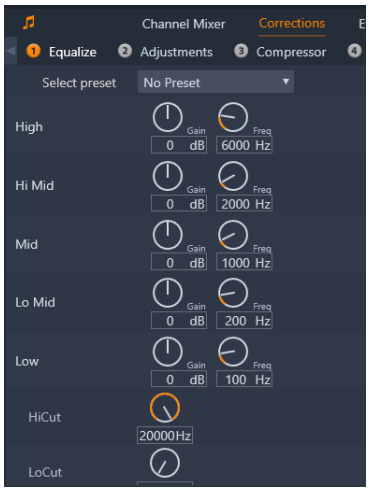
Frekvensspektret deler lydsignalerne op efter frekvensbånd og viser lydniveauet i hvert bånd. De laveste frekvenser er til venstre. Topniveauerne angives med et lille felt over hver af hovedlinjerne, hvor et topniveau er blevet registreret inden for de sidste få sekunder.

Lydkorrektioner

Korrektionsfunktionerne i panelet **Editor** er **Equalizer**, **Justeringer**, **Kompressor**, **Expander**, **De-esser** og **Støjreduktion**. Korrektionerne kan anvendes på medieindhold i biblioteket og på klip på tidslinjen. Mange knapper for Korrektioner bruges af flere forskellige funktioner.

Equalizer

Equalizere svarer i princippet til diskant- og baskontroller på lydudstyr, men giver bedre muligheder for at finjustere. Equalizeren deler lydspektret op i fem frekvensbånd, som er indstillet på hver deres særlige frekvens og har en justerbar mængde forstærkning.



Knapperne til Equalizerkorrektionsfunktionen. Med disse knapper kan du indstille Gain og Frekvens samt indstillingerne for HiCut og LoCut.

Vælg forudindstilling: Der kan vælges et antal faste forudindstillinger fra rullelisten. Du kan f.eks. vælge en "telefonstemme"-effekt.

Gain: Ved hjælp af parameteren Forstærkning kan du bestemme den værdi, som det respektive frekvensbånd bidrager med til den samlede lyd (fra -18 til +18).

Frekvens: Ved hjælp af parameteren Frekvens kan du vælge den centrale frekvens for hvert bånd.

LoCut og HiCut: Disse kontrolknapper fjerner fuldstændigt de frekvenser, som er under eller over den indstillede værdi. Standardværdierne tillader alle frekvenser.

Justeringer

Det eneste parameter, der kan vælges under justeringsværktøjet er LFE (Subwoofer), der gør det muligt enten at aktivere eller deaktivere et specifikt klips subwooferkanal eller beholde den importerede indstilling fra biblioteket.

Kompressor

En kompressor udjævner løbende dynamikken i et lydsignal ved at nedtone de høje sektioner og samtidig typisk styrke den samlede lyd. Dette får signalet til at virke stærkere, selv om topniveauet ikke er højere efter komprimeringen end før. Lette komprimeringer anvendes meget ofte på lydstyringen i musikspor. Komprimering kan også bruges på forskellige kreative måder afhængigt af materialet.

Vælg forudindstilling: Vælg mellem en række af forudindstillede parametersæt for komprimeringsfilteret.

Forhold: Denne funktion indstiller komprimeringsforholdet, som er den mængde komprimering, som anvendes på de dele af inputsignalet, der overstiger tærskelindstillingen. For eksempel betyder et komprimeringsforhold på 2:1, at en stigning på 2 dB over tærskelværdien i kilden kun giver en stigning på 1 dB i outputtet. Det tilladte interval går fra 1:1 (ingen komprimering) til 100:1 (skarp afgrænsning).

Tærskel: Alle niveauer over denne indstilling bliver dæmpet med den værdi, der er valgt i Forhold. Ved hjælp af funktionen Forstærkning kan du foretage en generel forøgelse for at kompensere for de tabte niveauer.

Attack og Release: Attack styrer, hvor hurtigt kompressoren reagerer på et lydsignal, der er nået over tærsklen. Højere værdier forsinker aktiveringen af komprimeringen, så (for eksempel) et kort tilfælde af en klavertone forbliver tydelig, mens komprimeringen anvendes som normalt på vedvarende lyde. Release styrer, hvor hurtigt komprimeringen slås fra, når signalet igen når ned under tærsklen.

Gain: Det er bedst at justere forstærkningen, efter den er komprimeret.

Knæ: En højere knæværdi får komprimeringen til at tage fat gradvist, når lydniveauet nærmer sig eller fjerner sig fra tærskelniveauet, i stedet for at slå helt til med det samme. Dette ændrer tonekvaliteterne i den komprimerede lyd.

Expander

Expanderen reducerer forstærkningen i de signaler, som falder under en valgt tærskel. Expandere er en blidere måde at formindske støjende lavniveausignaler på end den bratte afskæring ved en port.

Vælg forudindstilling: Vælg mellem en række forudindstillede parametersæt.

Forhold, **Tærskel**, **Attack** og **Release**: Disse parametre har samme betydning som i kompressoren (se ovenfor).

Interval: Denne funktion bestemmer den maksimale reduktion af forstærkningen (dæmpningen).

Hold: Dette angiver, hvor længe expanderen forbliver aktiv efter det første tilfælde af attack. Det er nyttigt at øge værdien, når der mellem højere signaler er små pauser eller meget stille passager, som ikke skal forstærkes. I den forbindelse fungerer expanderen som en støjport.

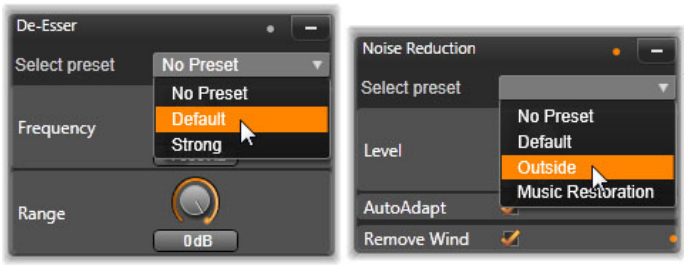
De-esser

Dette lydfilter fjerner diskret forstyrrende hvislelyde fra den optagede lyd. De tilgængelige parametre tillader individuel finjustering af effekten.

Vælg forudindstilling: Vælg mellem en række forudindstillede parametersæt.

Frekvens: Denne knap angiver den frekvens, hvorover de-esseren indsættes.

Interval: Denne knap styrer den maksimale dæmpning, der kan anvendes på den fundne hvislen.



Indstillinger og forudindstillinger for lydkorrektionerne De-esser og Støjreduktion.

Støjreduktion

Ved at bruge filtret til støjreduktion kan du reducere eller fjerne uønsket baggrundsstøj. Filteret reagerer dynamisk på ændringer i mængden og typen af støj i materialet.

Støjreduktion kan anvendes til en hel række problemer. De opnåede resultater kan dog variere afhængigt af kildematerialet og problemets årsag. I mange tilfælde kan resultatet forbedres, hvis du målrettet bruger parametrene Niveau og Finjustering.

Du bør foretage ændringer langsomt og i små skridt og inspicere resultatet nøje, da det kan tage nogle sekunder, før nye indstillinger træder i kraft.

Vælg forudindstilling: Vælg mellem en række forudindstillede parametersæt.

Niveau: Udendørs videooptagelser, hvor personerne er langt væk fra mikrofonen, lider ofte under for meget baggrundsstøj. Nogle gange kan det endda tilsløre vigtige lyde, som f.eks. personernes stemmer. Under de samme omstændigheder kan støjen fra kameraet selv eller ord fra personen bag kameraet forstærkes i forstyrrende grad. Prøv dig frem med forskellige niveauer af støjreduktion, indtil du opnår de bedst mulige resultater for kildematerialet.

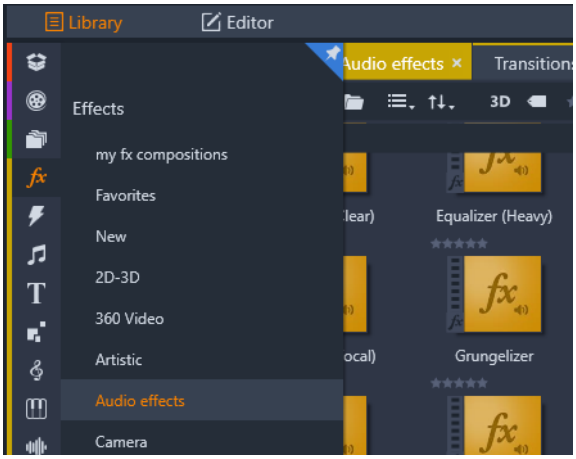
Tilpas automatisk: Når denne indstilling er aktiv, vil støjreduktion automatisk og dynamisk tilpasse sig typen og mængden af støj i materialet. Når **Tilpas automatisk** er slået til, ignoreres indstillingen **Finjustering**.

Finjustering: Denne funktion styrer graden af korrektion. Dens effekt er kun af betydning, når der anvendes lavere indstillinger for Niveau, og den har slet ingen effekt, når **Tilpas automatisk** er aktiv.

Fjern vind: Marker dette afkrydsningsfelt for at aktivere et filter, som reducerer vind og lignende baggrundsstøj i det aktuelle lydklip.

Lydeffekter

Lydeffekter findes i panelet **Bibliotek** panel under **Effekter** > **Lydeffekter**. En måde at tilføje en effekt til dit projekt på er at trække den fra biblioteket og hen på et lydklip (eller et videoklip med synkron lyd) i tidslinjen. En anden måde er at vælge et klip på tidslinjen og i panelet **Editor** vælge **Effekt** > **Tilføjelser** > **Lydeffekter**. Klik derefter på en effekt i minivisningslinjen.



Lydeffekter i Bibliotek.

Den generelle brugerflade for lydeffekter er præcis den samme som for videoeffekter. De generelle funktioner beskrives ikke her. (Se "Effekter" på side 117.) Nogle få lydeffekter, som f.eks. Equalizer og De-esser, findes også som korrektionsværktøjer. Disse er beskrevet i "Lydkorrektioner" på side 187. Lad os se engang på de andre lydeffekter.

Kanalværktøj: Den grundlæggende virkning af denne effekt er at route dit stereolydsignal. Værktøjet giver dig mulighed for at forbinde venstre eller højre indgangskanal eller dem begge to med den ene eller begge udgangskanaler. Derudover tilbyder kanalværktøjet forudindstillinger til specielle formål, herunder baglæns fase og fjernelse af stemme – "karaoke"-effekten.

Kor: Koreffekten skaber et rigere og dybere lydbillede ved løbende at lægge "ekkoer" ind i lydstrømmen. Ved at kontrollere egenskaber, som f.eks. frekvens, hvormed ekkoerne

gentages, og lydstyrkens svækkelse fra en gentagelse til den næste, kan man skabe en lang række resultater, herunder flanger-agtige lyde og andre specialeffekter.

Equalizer: Som i **Equalizer**-korrektionsfiltret giver **Equalizer** dig mulighed for at indstille **Gain** (vises som en knap) for et givent frekvensbånd (båndets start vises som tallet til venstre for knappen). Du finder flere oplysninger om lydregulering under “Equalizer” på side 187.

Grungelizer: Grungelizer tilføjer støj og "knas" til dine optagelser. Den kan få dit klip til at lyde som om, det blev hørt på en radio med dårlig modtagelse eller på en slidt og ridset vinylplade.

Udligner: Denne effekt hjælper med at kompensere for et almindeligt problem ved lydindspilning til videoproduktioner, nemlig ubalancen i den optagede lydstyrke mellem forskellige elementer i den oprindelige lyd. For eksempel kan dine kommentar fra optagelsen af videoen blive optaget i så høj styrke, at de overdøver andre lyde på stedet.

Når du anvender udligneren, er løsningen at finde en mållydstyrke et sted mellem den høje og den lave lyd i det oprindelige klip. Under dette lydniveau øger udligneren det oprindelige niveau med en bestemt faktor. Over mållydstyrken fungerer udligneren som en kompressor, der reducerer det oprindelige niveau. Med præcis justering af parametrene kan balancen mellem lydene forbedres betragteligt.

Rumklang: Rumklangseffekten efterligner den effekt, der opnås ved at afspille kilden i et rum med en given størrelse og refleksion af lyden. Intervallet mellem tidspunkterne, hvor den originale lyd og de første ekkoer når frem til lytterens ører, er større i stort rum end i et lille. Tempoet, hvormed ekkoet dør ud, afhænger både af rummets størrelse og væggenes refleksion.

Forudindstillingerne for **rumklang** er navngivet efter den slags rum, de efterligner – fra en bil til en kæmpestor, underjordisk hule.

Stereoekko: Denne effekt gør det muligt for dig at indstille forskellige udskydelser på venstre og højre kanal med feedback- og balancekontrol, der kan skabe en række interessante lyde.

Stereospredning: Denne effekt gør det muligt for dig at formindske eller forstørre bredden af stereolyttefeltet i lydklippet. Den bruges primært til at lave et mix, som lyder mere åbent og rummeligt.

Lyd på tidslinjen

Når du klikker på knappen **Lydmixer** på tidslinjens værktøjsbar, kan du få adgang til lydniveauerne og stereo- eller surroundplaceringen af individuelle klip, og justere disse på lydsporene vha. lydkeyframing. **Hovedvolumen** for al lyd i tidslinjen vises nederst i tidslinjeområdet.

Surroundsound

Pannerværktøjet kan lave fuld surroundsound. For at opnå maksimal fleksibilitet kan du placere lyden fra et vilkårligt klip, som du vil i et todimensionelt lytteområde – forfra til bagfra og fra venstre til højre.

Du kan åbne panoreringsbeskeden ved at klikke på værktøjsknappen Panorerer på lydsporet, når Lydmixer er aktiv.

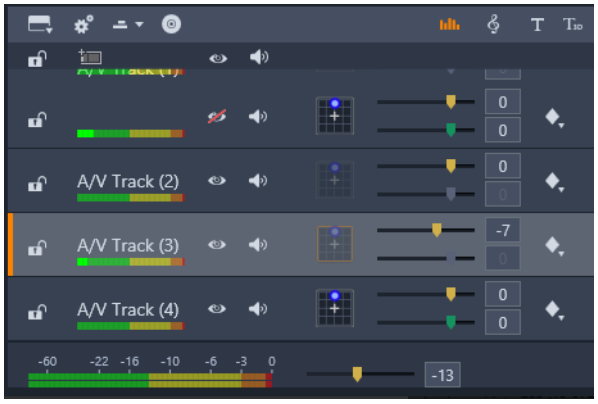
Selvom du mixer lyden for hvert klip, som om det var til surroundafspilning, kan du stadig lave en filmfil med stereolydspor ved kun at bruge informationen om venstre-højre-balancen. Hvis du derudover beslutter at lægge dit projekt over på en DVD, vil 5,1 surroundsound-produktionen allerede være fuldført. Du finder flere oplysninger om panoreringsværktøjet under "Panneren" på side 193.

Tidslinjens lydfunktioner

Tidslinjens menulinjeområde indeholder, ud over funktionerne for håndtering af spor også forskellige lydfunktioner.

Hovedafspilningsniveau

Over tidslinjesporenes menulinjer er der en indikator for hovedafspilningsniveauet. Når du ser en forhåndsvisning af dit projekt, viser den det samlede output fra alle sporene, som de er mixet.

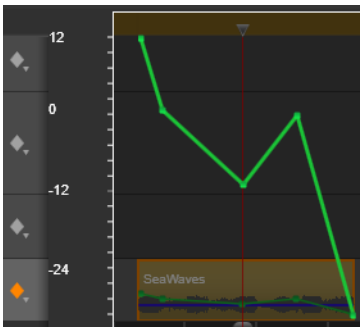


Over tidslinjesporenes menulinjer er der en indikator for hovedafspilningsniveauet.

Lydmixertilstand

Sporniveau: Den øverste skyder indstiller output-niveauet for hele sporet. Du kan gendanne standardværdien ved at dobbeltklikke på skyderen – der foretages ingen overordnet ændring af den oprindelige lydstyrke for klippene på sporet.

Klipniveau: Den anden skyder indstiller niveauet for det aktuelle klip ved tidslinjemarkørens placering. Hvis der på nuværende tidspunkt ikke er valgt noget klip på sporet, er denne skyder utilgængelig. Et klips lydstyrkekurve kan styres med keyframes, der er beskrevet nedenfor. Når du anvender keyframing, kan skyderniveauet medføre, at der oprettes nye keyframes, eller at eksisterende keyframes genplaceres.



Klik på diamantikonet for lydsporet for at aktivere keyframing af lyd.

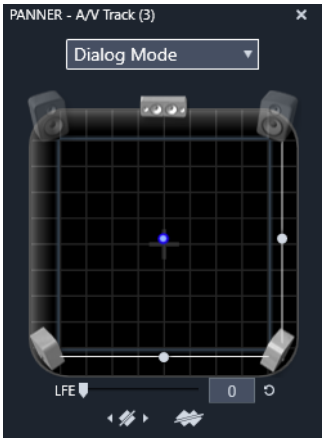
Panneren

Med dette værktøj kan du regulere den tilsyneladende placering af lydkilden i forhold til en lytter inden for et "surround"-lyttefelt. På samme måde som værktøjet for klippets lydstyrke bruger det keyframes, som er tildelt klippet, og er derfor kun aktivt, når tidslinjemarkøren er placeret på et lydklip eller et videoklip med synkron lyd. Kurven for panningændringer er blå.

Med henblik på tidslinjeredigering sker al panning i surroundtilstand, så du skal kun forholde dig til en enkelt udgave af pannerfunktionerne. Klip med surroundpanning kan ændres til andre output- indstillinger, når redigeringen af projektet er færdig. Dette betyder, at du kun skal arbejde med et enkelt sæt af valg inden for panning for alle de formater, du med tiden vil fremstille.

Ændringer, der foretages med dette værktøj, gælder kun for det aktuelle klip. De bliver hos klippet, selvom du flytter eller kopierer det til et andet spor.

For at åbne panneren skal du klikke på netikonet på sporets menulinje, når Lydmixertilstand er aktiv. Knappen bliver grå, hvis der ikke er noget klip på sporet ud for tidslinjemarkøren. Lydkilden angives med en blå prik i et todimensionelt net. Lytteren befinder sig i midten og kigger fremad.



Placering af klippets lyd ved hjælp af pannerens dialogtilstand. Bemærk, at ikonerne for højttalerne i de forreste hjørner er gennemsigtige for at indikere, at de ikke benyttes i denne tilstand. Med denne justering kommer sporets lyd fra tilhørerens højre side.

Valgliste

Rullelisten øverst i pannervinduet har tre metoder til at fordele lyden mellem de seks surroundhøjttalere.

5.1 er den bedste almindelige indstilling til at opnå en naturlig lydgengivelse. Brug den til generelle, stemningsfulde lyde, som f.eks. gøende hunde eller passerende biler. De fem hovedhøjttalere repræsenteres af ikoner i arbejdsområdet. Den sjette, LFE-højttaleren (lav-frekvens-effekter), er for dyb til at give signaler om placering. Dens niveau i surroundmixet styres af en skyder under arbejdsområdet.

Midterkanal fra er den foretrukne indstilling for et musikspor, som lytteren kan fordybe sig i.

Dialogtilstand kombinerer den midterste højttaler med de to bageste. Denne kombination er god til dialog, der involverer flere talende.

Pannerarbejdsområdet

Hoveddelen af pannervinduet afbilder et lytteområde skematisk med en typisk opstilling af højttalere. Krydsikonet i midten af området angiver tilhørerens position.

Et blåt kontrolpunkt angiver lydkildens placering. Højttalersymbolerne i kanten af arbejdsområdet angiver den mest almindelige opstilling af surround 5.1-højttalere med skærmen øverst.

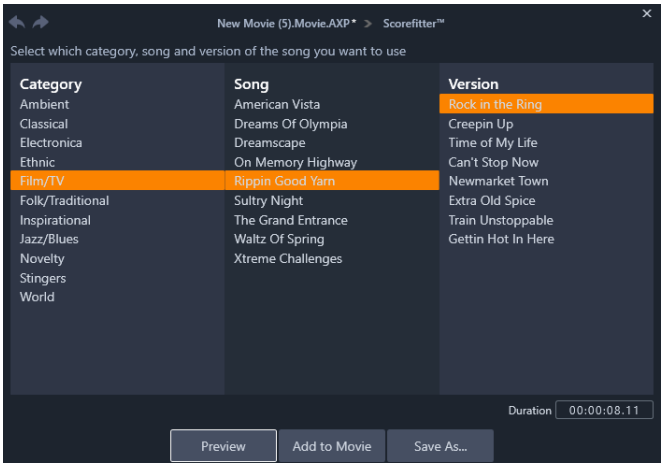
Hvis du vil styre placeringen af lydkilden i én dimension, vandret eller lodret, skal du bruge skyderne, som du finder henholdsvis neden for og til højre for arbejdsområdet.

LFE-kanal: Surround understøtter en særlig subwooferkanal (1-tallet i 5.1) som giver dig mulighed for at styrke eller fravælge de laveste frekvenser for specialeffekter. Du kan styre LFE-forbedringen med skyderen under arbejdsområdet. Da øret ikke kan udpege placeringen af disse lavfrekvenslyde, gives LFE-højttaleren ikke nogen særlig placering.

Keyframeknapper: Keyframeknapperne nederst i menuen giver dig mulighed for at tilføje, fjerne eller navigere imellem keyframes. Symbolet Tilføj skifter automatisk til Slet, når du holder musen over en eksisterende keyframe.

ScoreFitter-baggrundsmusik

ScoreFitter i Pinnacle Studio laver automatisk baggrundsmusik inden for netop den ønskede kategori. Inden for den valgte kategori vælger du ét blandt flere forskellige numre, og inden for det valgte nummer vælger du imellem flere versioner. Listen over disponible versioner afhænger af den varighed, som du ønsker, at baggrundsmusikken skal have.



Vinduet ScoreFitter Vælg en kategori, et nummer og en version, og klik derefter på knappen Tilføj til film.

For at lave musik til en bestemt række af klip skal du markere disse klip, før du klikker på knappen **Opret sang** for at åbne ScoreFitter. (Hvis du vil vælge hele filmen, skal du bruge **Rediger** > **Vælg alle** eller trykke på **Ctrl**+**A**.) Den samlede længde af de valgte klip afgør startindstillingen for musikkens varighed, men du kan altid ændre denne værdi ved at beskære klippet på projektets tidslinje eller ved at redigere tælleren Varighed i værktøjet.

Vælg en kategori, et nummer og en version fra listerne i ScoreFitter. I hver kategori findes en samling numre, og hvert nummer findes i et udvalg af forskellige versioner. Tryk på knappen Forhåndsvisning for at høre nummeret, mens værktøjet er åbent.

Indtast klippets navn i feltet Navn, og tilpas varigheden med tælleren Varighed, hvis det ønskes. Det musikklip, du laver, justeres, så det passer præcis til den valgte varighed.

Når du har foretaget dine valg, skal du klikke på knappen Tilføj til film. Studio sætter det nye klip ind på det aktive spor ved det aktuelle tidsindeks (som angives af tidslinjemarkøren og i afspillerens forhåndsvisningsramme).

Stemmeoverlægningsværktøjet

At lave en stemmeoverlægning i Studio er lige så let som at tale i telefon. Du skal blot åbne stemmeoverlægningsværktøjet, klikke på Optag og tale ind i en mikrofon, som er tilsluttet til computeren.

Du kan foretage din indtaling, mens du ser filmen blive afspillet, så dine ord passer til handlingen på skærmen. Du kan også bruge værktøjet som en genvej til at optage stemningsmusik eller hjemmelavede lydeffekter via din mikrofon.

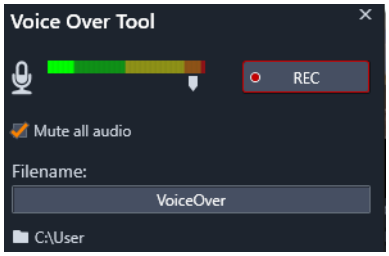
Før du kan optage lyd med stemmeoverlægningsværktøjet, er du nødt til at tilslutte en mikrofon til indgangsporten på computerens lydkort. Se scenerne i din film igennem, og beslut dig for, hvornår din stemmeoverlægning skal starte og slutte. Når du er klar, skal du åbne stemmeoverlægningsværktøjet.

Vælg dit startpunkt på projektets tidslinje. Du kan gøre dette ved at vælge et klip, afspille filmen og stoppe den ved det ønskede punkt eller ved at trække tidslinjemarkøren.

Gør mikrofonen klar til brug, og indtal en prøvesætning for at kontrollere optageniveuaet (se "Stemmeoverlægningsniveau" nedenfor). Når du er tilfreds, skal du klikke på knappen Optag (som bliver til en Stop-knap under optagelsen).

Der vises en nedtælling på tre sekunder, hvorefter din film begynder i afspilleren. Foretag din indtaling, og klik på knappen Stop, når du er færdig.

Derefter vil du blive spurgt, om du ønsker at gemme din optagelse. Hvis du bekræfter dette, vil stemmeoverlægningsklippet blive tilføjet til dit bibliotek og også automatisk blive placeret på stemmeoverlægningssporet på projektets tidslinje.



Stemmeoverlægningsværktøjet, klar til brug. Klik blot på knappen Optag, tæl til tre sammen med softwaren, start med at tale.

Yderligere funktioner

Stemmeoverlægningsniveau: Mens du optager, bør du se på visningen af topniveaumåleren for at sikre, at din mikrofon giver et kraftigt signal, men ikke overmodulerer. Hold øje med denne måler for at sikre, at optageniveauet hverken bliver for højt eller for lavt. Indikatoren skifter farve fra grøn (0-70 % modulation), over gul og til rød.

Filnavn: I dette tekstfelt kan du forudindstille filnavnet til stemmeoverlægningslydfiler. Den første fil får det navn, du skriver her, og hvis du ikke ændrer det, får de næste filer dette navn med en talendelse – f.eks. "Stemmeoverlægning (1)" – som stiger for hver optagelse.

Placering: Når du klikker på mappeikonet, kan du navigere hen til en ny filsystemmappe, hvor du kan gemme dine stemmeoverlægningsklip.

Juster om nødvendigt skyderen for optageniveau for at blive inden for det rigtige interval. Skyderen findes lige under topniveaumåleren. Generelt skal du prøve at lade lyden nå sit højdepunkt i det gule felt (71-90 %) og helt holde den ude af det røde felt (91-100 %).

Dæmp al lyd: De eksisterende lyde på din films lydspor kan indimellem være forstyrrende, når du forsøger at optage en stemmeoverlægning. Dette afkrydsningsfelt giver dig mulighed for at slå tidslinjens lyd helt fra under optagelsen.

Brug af lyd-ducking til automatisk justering af lydstyrke

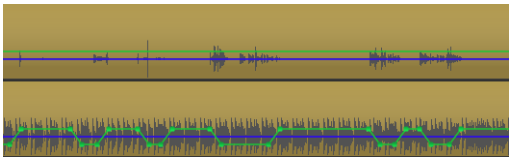
Lyd-ducking bruges til automatisk at reducere lydstyrken, så du bedre kan høre et andet spor. Hvis du f.eks. har et videoprojekt, der omfatter musik og stemmeoverlægning, kan du bruge lyd-ducking til automatisk at skrue ned for musiklydstyrken, når fortælleren taler. Du kan justere den grænse, som udløser "ducking", og du kan justere, hvor meget lydstyrken på baggrundssporet skal falde.

Anvendelse af lyd-ducking

1 Marker det spor på tidslinjen, som du ønsker at "ducke" (med henblik på selektivt at reducere lydniveauet), og klik på knappen **Lyd-ducking** på værktøjslinjen.
2 I dialogboksen **Lyd-ducking** skal du vælge det hovedspor i feltet **Master-spor**, som du vil høre.
3 Juster følgende knapper:

- **Ducking-niveau** – bestemmer reduktionen af lydstyrken. En højere værdi medfører en lavere lydstyrke.
- **Grænse** – bestemmer det lydstyrkeniveau på master-sporet, som vil udløse en reduktion af lydstyrken i de andre spor. Du vil sandsynligvis være nødt til at eksperimentere med forskellige indstillinger for at opnå de ønskede resultater.
- **Angreb** – bestemmer den tid, det tager at reducere volumen til **Ducking-niveau**, efter at **Tærskel** er nået.
- **Slutte langsomt** – bestemmer den tid, det tager at vende tilbage til det almindelige klipvolumen fra Ducking-niveau

Hvis du vil bruge ducking på alle lydspor, der ikke er master-spor, skal du aktivere **Anvend på hele tidslinjen**. Hvis du kun vil bruge ducking på det valgte spor, skal du aktivere **Anvend på udvalgte klip**.



I dette eksempel er det øverste spor et stemmeoverlægningsspor, som var angivet som master-spor. Der blev anvendt ducking på musiksporet nederst for selektivt at reducere musiklydstyrken, når fortælleren talte på stemmeoverlægningssporet, som angivet med den blå bølgeform. Den grønne linje repræsenterer lydstyrkeniveauet og viser, hvor ændringerne i lydstyrken forekommer.

Fjernelse af lyd-ducking

- Højreklik på et spor på tidslinjen, der anvender **lyd-ducking**, og vælg **Fjern ducking**.

11 Diskprojekter

I et diskprojekt kan du gå længere end til bare at lave en film i gammeldags forstand, hvor man ser en film i et fuldstændigt forløb fra start til slut. Nu kan seerne selv beslutte hvilke dele af en film, de vil se, og i hvilken rækkefølge.

Diskredigering er designet og oprettelsen af strukturen, der gør denne interaktion mulig. Pinnacle Studio har automatiske funktioner, der både gør redigering nem og samtidig giver dig fuld kontrol.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- MyDVD-diskprojekter
- Author-fane (kendt fra tidligere version)
- Menuskabeloner (kendt Author-fane)
- Diskmenuer (kendt Author-fane)
- Tilføjelse af diskmenuer (kendt Author-fane)
- Forhåndsvisning af diskmenuer (kendt Author-fane)
- Redigering af Menuer på tidslinjen
- Tidslinjemenumarkører (kendt Author-fane)
- Authoring-værktøjer (kendt Author-fane)
- Kapitelguide (kendt Author-fane)
- Menueditoren (kendt Author-fane)
- Menuknapper (kendt Author-fane)
- Disk Simulator (kendt Author-fane)

MyDVD-diskprojekter

Du kan lave dine Pinnacle Studio-projekter til en disk ved at eksportere til MyDVD. MyDVD er et brugervenligt program til diskauthoring, der benytter skabeloner for at hjælpe dig med at skabe professionelt udseende diskprojekter med menuer og musik. Se “Udkørsel til MyDVD” på side 249 for at få flere oplysninger.

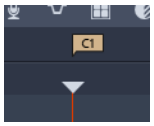
Du kan tilføje kapitelmarkører i Pinnacle Studio, som kan ses i dit MyDVD-projekt.

Sådan opretter du et diskprojekt

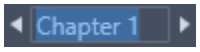
1 Gør ét af følgende:
   - Vælg **Fil** > **Ny** > **Disk** for at starte et nyt diskprojekt.
   - Når et eksisterende filmprojekt er åbent på tidslinjen, kan du i værktøjlinjen klikke på knappen **Lav en DVD**
2 Lav dit diskprojekt med samme knapper og teknikker, som du ville bruge til et filmprojekt.
3 Klik på knappen **Eksportér til MyDVD** under tidslinjens værktøjslinje for at eksportere dit diskprojekt.

Sådan føjer du kapitelmarkører til et diskprojekt

1 Sørg for, at projektet er åbent i tidslinjen, og at knappen **Åbn Author-værktøjslinjen** er aktiveret.
2 Brug markøren til at flytte den til den frame, hvor du vil føje en markør til et kapitel.
3 Klik på knappen **Opret kapitelmarkør** på tidslinjens værktøjsbar.
   Der vises en markør i linjen under tidslinjens værktøjsbar; over tidslinjemarkøren.



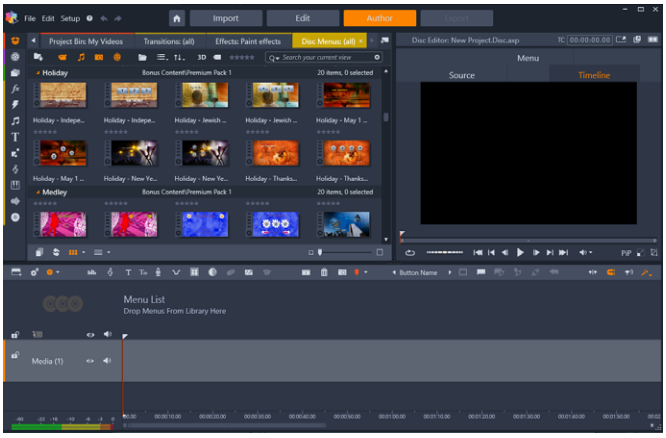
   Hvis du vil omdøbe kapitlet, skal du indtaste et nyt navn i kapitelfeltet i tidslinjens værktøjslinje.



   Hvis du vil slette en kapitelmarkør, skal du gå til markøren ved brug af piletasterne ved siden af kapitelnavnet og klikke på knappen **Fjern kapitelmarkøren**.

Author-fane (kendt fra tidligere version)

Selvom det anbefales, at du eksporterer dine diskprojekter til MyDVD, hvis du har brugt **Author**-fanen i forrige version af Pinnacle Studio og vil aktivere denne funktion igen, skal du vælge **Opsætning** > **Kontrolpanel** > **Kendte valgmuligheder**. Nederst på siden skal du klikke på knappen **Aktivér** for **Kendt Authoring-tilstand**.



Fanen Lav en DVD i Pinnacle Studio.

Menuskabeloner (kendt Author-fane)

Du kan vælge menuskabeloner fra panelet Bibliotek (kun under fanen **Lav en DVD**) ved at vælge kategorien **Diskmenuer** fra navigationslinjen Bibliotek. Du kan se forhåndsvisninger af menuer og andre medier i panelet Afspiller, og du kan redigere menuinteraktioner.

Under disse finder du tidslinjeværktøjslinjen med alle knapperne fra fanen Rediger og de øvrige knapper til oprettelse af diskmenuer. Området under tidslinjens værktøjslinje deles af tre separate navigationsværktøjer: Menulisten, hvor dit projekts menuer gemmes, mappetræet og storyboardet.

Kun ét af disse tre værktøjer kan være synligt. Alternativt kan området skjules fuldstændigt. Navigationsvælgerværktøjet, som findes næsten til venstre på tidslinjens værktøjslinje, styrer dette område. Under navigationsområdet ses tidslinjen for mediet, som bliver diskens primære indhold. Alle disse udnytter vinduets fulde bredde.

Diskmenuer (kendt Author-fane)

Det primære funktion, som gør diskauthoring mulig, er menuen. En bestemt disk kan have én, et par eller mange menuer, som hver især består af et stillbillede eller et kort videoloop. Områderne inden for menuerne, kaldet knapper, kan vælges af fremviseren til at aktivere andet indhold på disken.

Nogle knapper kan få afspilningen til at fortsætte fra angivne placeringer, kaldet kapitler, på tidslinjen for din produktion. Disse kapitelknapper viser ofte en minivisning eller et videoloop

for at beskrive deres indhold. Hvis der aktiveres en returmarkør under afspilningen, dirigeres seeren tilbage til menuen ved det pågældende punkt.

Andre knapper kan give adgang til en anden menu eller til en anden side på den samme menu. Menuer med mange sider, hvor hver side viser flere kapitelknapper sammen med automatisk styrede navigationsknapper, gør alle produktioner lettere, uanset størrelse. Grænsen for det samlede antal kapitler og returmarkører i en enkelt produktion er dog på 99.

Menulisten

I modsætning til tidslinjeklip er menuerne i din produktion ikke bestemt til at begynde på et særligt tidspunkt. I stedet vil diskafspilleren afspille menuen igen og igen, indtil den får en anden besked.

Eftersom menuer eksisterer "uden for tid", har Pinnacle Studio en menuliste i det særlige område over diskeditorens tidslinje, så du kan inkorporere menuerne i dit projekt. Når du trækker en menu fra biblioteket og slipper den på menulisten, bliver den tilgængelig for dit projekt.

Design af menuinteraktion

En diskproduktion kan indeholde en enkelt menu, eller den kan indeholde mange. Hver menu indeholder grafisk adskilte områder, der under ét kaldes knapper, og som kan aktiveres af seeren, f.eks. ved at bruge navigationspilene på dvd'ens fjernbetjening.

Disse menuknappers opførsel kan konfigureres ved hjælp af funktionerne i diskeditorens vindue. Du kan også åbne kapitelguiden for automatisk at oprette og konfigurere et sæt knapper efter dine valgte indstillinger.

Når du klikker på en knap, vil dette aktivere afspilningen af din film fra et udvalgt sted eller give dig adgang til en anden menu med egne knapper. De mulige mål for menuknapper er:

- **En position på tidslinjen:** Når knappen aktiveres, begynder afspilningen fra en udvalgt frame. Positionen og det indhold, der findes der, omtales som et "kapitel" i din film.
- **En anden menu:** Knapper kan linke til en vilkårlig menu på menulisten.
- **En anden side i samme menu:** Menuer med flere sider indeholder altid knapperne Næste og Forrige til navigation mellem siderne.

Automatisk oprettelse af side

Når du indsætter nye kapitellinks i din menu med flere sider, tilføjes der automatisk ekstra sider, når der er behov for det. Disse vises på menulisten sammen med dem, der allerede findes i projektet. En forbindelsesgrafik linker siderne, der hører til samme menu. Når du vil

indsætte nye linkede kapitler, skal du enten bruge knappen Indsæt link på værktøjslinjen eller kapitelguiden.

Hovedmenu og matchende menu med mange sider i bibliotekets afspiller.

Næste og Forrige: Knapperne Næste og Forrige gør det muligt for menuen at understøtte flersidefunktionen. For at lave en eksisterende hovedmenu om til en menu med flere sider kan du ganske enkelt tilføje knapper af begge slags. På samme måde vil sletning af en eller begge af de nævnte knapper fra en menu med flere sider fjerne de automatiske funktioner.

Menuer med flere sider på menulisten

En særlig grafik på menulisten forbinder ikonerne i menuer med flere sider. Den viser, at menuerne er linkede, hvilket betyder, at du kan navigere fra en side i menuen til en anden ved hjælp af knapperne Næste og Forrige.

Opdeling og sammenføjning: For at fjerne linket mellem to nabosider i menuen skal du trykke på forbindelsesgrafikken imellem dem. Grafikken fjernes. Siderne til venstre for musen forbliver sammen med den originale menu, mens de til højre danner en ny, separat menu (med en ny baggrundsfarve i sine menuikoner). Klik på mellemrummet mellem to nabomenuer med flere sider for at sætte dem sammen til én menu igen.

Sortering af kapitler: Knappen Sortér er et tidsbesparende værktøj, hovedsageligt til brug i menuer med flere sider, som vises sammen med knappen Kapitelguide til højre på menuens sidste side. Når du har arbejdet et stykke tid med en menu – tilføjet, slettet og omarrangeret kapitler og måske endda redigeret i selve filmen samtidigt – er dine kapitelknapper sandsynligvis ikke længere ordnet efter tidslinjen på alle siderne. Medmindre du af en eller anden grund ønsker en brugertilpasset rækkefølge, er det en enkel løsning at klikke på knappen Sortér.

Sider fra en menu med flere sider. Forbindelsesgrafikken viser, at navigationen i disse sider styres af knapperne Næste og Forrige. Knappen Sortér (øverst til højre, under markøren) ordner kapitelknapperne i den rækkefølge, der passer til tidslinjen.

Tilføjelse af diskmenuer (kendt Author-fane)

Diskmenuafsnittet i biblioteket indeholder en samling af menuer til forskellige lejligheder og i et bredt spektrum af visuelle formater. Hver menu består af et baggrundsbillede, en overskrift og et sæt navigationsknapper, der passer til menuens formål.

For at tilføje en diskmenu til din produktion skal du vælge kategorien **Diskmenuer** og trække den til menulisten. For at redigere de handlinger, som er knyttet til menuens knapper, kan du bruge de authoringværktøjer, som findes på tidslinjen i sammenhæng med afspilleren, eller få automatisk hjælp fra kapitelguiden. For at ændre en menus udseende (eller lave en fra bunden) kan du bruge menueditoren.

Menutyper

Hvert menudesign i biblioteket findes i to udgaver:: **Hovedmenu** and **Flere sider**.

Hovedmenu: I de fleste produktioner er den første menu, man får øje på, af denne type. Hovedmenuer indeholder sædvanligvis knapper med standardtekster som Afspil film og Scenevalg. Disse kan ændres efter behov. Selvom de destinationer, som knapperne linkes til, også kan bestemmes af dig, hjælper du dit publikum ved at holde dig til konventionerne. For eksempel er knappen Afspil film normalt indstillet til at begynde at afspille din film fra begyndelsen, og Scenevalg vil normalt åbne en undermenu med links til "kapitler" i din film.

Menu med flere sider: I en scenevalgsmenu skal man ofte bruge flere af disse kapitelknapper, end der er plads til på en enkelt skærm. For at løse dette problem understøtter Pinnacle Studio menuer med flere sider, som har ekstra knapper til navigation mellem menuerne. Denne funktion er indbygget. Knapperne Næste og Forrige lader visningen skifte mellem sider i den samme menu, mens knappen Hjem skifter visningen til projektets første menu.

> **Tip:** For at få vist hovedmenuerne side om side med deres tilsvarende menuer med flere sider skal du højreklikke på det grå område ved siden af en menu og vælge **Sortér efter** > **Navn**.

Menuknapper

Antallet af kapitelknapper pr. side varierer fra menu til menu, så et af dine kriterier for at vælge en bestemt menu bør være, hvor mange klip du vil have, at den skal kunne håndtere. Men hvis du ønsker et andet antal knapper i en bestemt menu, kan du tilføje eller slette knapper i menueditoren, som du åbner ved at klikke på knappen Rediger i afspilleren. Se “Menueditoren (kendt Author-fane)” på side 211 for detaljer.

Menuer med færre knapper har ofte mere plads til tekst, mens menuer med mange knapper kræver forkortet eller ingen tekst. Om du har brug for tekst, og om den så i givet fald skal være simpel ("Kap.1") eller beskrivende ("Kagen skæres ud"), afhænger af din authoringstil og indholdet af din film.

Ikke-linkede menuer og knapper

Det er kun den første menu i menulisten, der automatisk er tilgængelig for brugeren (og kun i det tilfælde, hvor der er indhold på tidslinjen, som kan bruges som indledende kapitel). Menuer, der bliver tilføjet senere, bliver ikke en del af din produktion, før du linker dem til den første menu. Det kan sagtens være et indirekte link, der involverer en eller flere mellemliggende menuer, men indtil det findes, er menuen en utilgængelig ø. En sådan menu angives af symbolet nederst til højre på miniatureikonet på menulisten.

En særlig angivelse ses også i afspilleren til menuknapper, som endnu hverken er linket til et sted på tidslinjen (et kapitel) eller til en anden menu. En linket knap viser, hvilket kapitel (f.eks. "C1") eller menu (f.eks. "M1"), den er forbundet til. En menuknap, der ikke er linket, viser i stedet et spørgsmålstegn. (Hvis indikatorerne for knappen ikke er synlige, skal du klikke i afkrydsningsfeltet Vis/skjul kapitelnummer under afspilleren).

Forhåndsvisning af diskmenuer (kendt Author-fane)

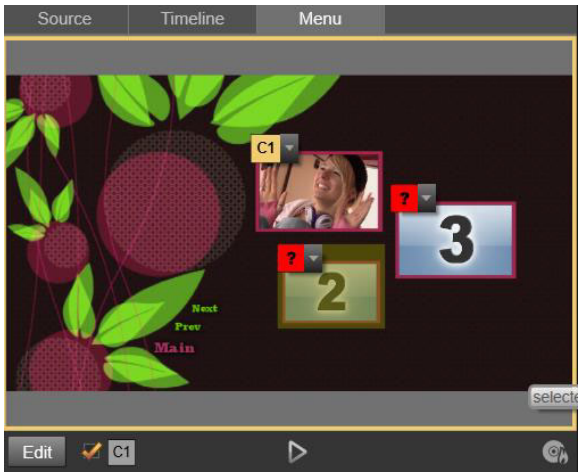
Diskeditoren indeholder ligesom filmeditoren en afspiller, hvor man kan se forhåndsvisninger af mediefiler fra biblioteket og klip fra tidslinjen. Se “Forhåndsvisning af redigeringer i afspilleren” på side 43 for at få en generel introduktion til afspilleren.

Afspilleren giver dig nogle særlige menufunktioner, som beskrives i det følgende: Ved at klikke på en menu på menulisten sættes afspilleren i tilstanden menuindlæsning og viser en

forhåndsvisning af den valgte menu. Du kan også gå direkte til denne tilstand, når en menu er markeret, ved at klikke på fanen Menu over afspilningsskærmen i diskeditoren.

Der vises også særlige kontrolknapper nederst i diskeditorens afspiller.

Knappen **Menueditor:** Oprettelse og ændring af designet og layoutet i diskmenuer er en opgave for menueditoren.



Når du har markeret en menu i menuindlæsningstilstand (øverst), indeholder afspilleren interaktive zoner på forhåndsvisningsskærmen, som kan bruges ved tildeling af kapitellinks. Her viser "C1" et kapitellink, som er blevet tilknyttet til knappen Afspil film. Spørgsmålstegnet over knappen Scenevalg viser, at den i øjeblikket ikke har nogen tilknytning.

Afkrydsningsfeltet Vis linknumre : Marker dette felt for at få vist linknumrene over de forskellige knapper i menuen i forhåndsvisningen. Linknumrene har samme format og farve som kapitelflagene på tidslinjen.

Knappen Disksimulator : Denne knap åbner vinduet Disksimulator, hvor du kan få vist en forhåndsvisning af projektet med fuld interaktivitet, så du kan kontrollere, at menuerne opfører sig som forventet.

Knappen Brænd medie : Når du er klar til at teste dit projekt på en rigtig disk, skal du trykke på denne knap (eller på Eksportér øverst på skærmen) for at åbne eksportøren, som vil guide dig igennem den proces, hvor din film "brændes" på en optisk disk.

Linkindikatorer

Når en menu med ikke-linkede kapitelknapper ses som forhåndsvisning, angives disse knapper med et rødt spørgsmålstegn i stedet for et kapitelnummer, som vist i illustrationen ovenfor. Alle kapitelknapperne i din menu bør linke til din film, bortset måske fra et sæt ubrugte knapper på den sidste side i en menu med flere sider.

Redigering af Menuer på tidslinjen

Når du udvikler til et projekt til en optisk disk, som f.eks. en dvd, giver diskeditoren i Pinnacle Studio dig en mængde muligheder for at sætte et kreativt præg på din produktion.

Alle aspekter af en diskmenu – detaljerne i den visuelle fremstilling, links til skærmknapperne, den præcise timing af kapitlerne – kan redigeres i Pinnacle Studio. De visuelle aspekter skal redigeres i menueditoren, mens links til knapper og timingen af kapitler styres i selve diskeditoren.

Se “Diskprojekter” på side 199 for at få et overblik over diskeditorens brugerflade.

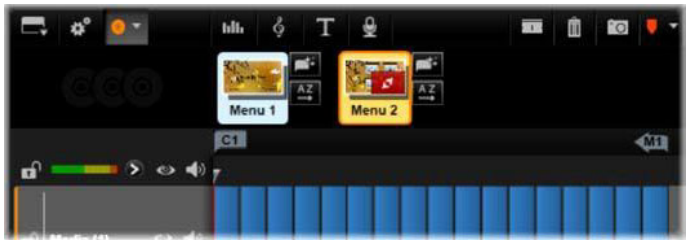
Tidslinjemenumarkører (kendt Author-fane)

Kapitelknapperne i en diskmenu kan linkes individuelt til et vilkårligt punkt på din films tidslinje. I diskeditoren er disse punkter angivet på tidslinjen ved hjælp af kapitelmarkører på kapitelsporet, som er et specialiseret tidslinjespor, der vises over andre spor, når den første menu tilføjes til din film. (Sporet fjernes igen, hvis alle menuer slettes). Teksten på en kapitelmarkør består af bogstavet "C" efterfulgt af det nummer, kapitlet har i menuen.

Returmarkører, som markerer automatiske udgangspunkter fra tidslinjen tilbage til en diskmenu, vises også i kapitelsporet. Teksten på en returmarkør er bogstavet "M" efterfulgt af nummeret, der hører til den valgte menu.

Uanset længden på din produktion er du begrænset til 99 kapitelknapper og returmarkører i alt.

Farven på kapitel- og returmarkørerne matcher farven på ikonet for den menu, som markørerne hører til. Du kan ændre markørernes placering på tidslinjen ved at trække. Se “Redigering af kapitel- og returmarkører på tidslinjen” på side 209 for detaljer.



Når du slipper en menu på en tom menuliste, indsættes der en kapitelmarkør i begyndelsen af din films første klip (forudsat, at den har et) som destination for menuens Afspil film-knap. En returmarkør, som markerer en udgang tilbage til menuen, placeres i slutningen af filmen.

Authoring-værktøjer (kendt Author-fane)

I diskeditoren har tidslinjens værktøjslinje forskellige værktøjer til authoring, som kan anvendes direkte uden at skifte vindue eller visning.

Værktøjer på værktøjslinjen i diskeditoren.

Opret link: Denne knap indsætter et link fra den markerede kapitelknap i afspilleren til det sted, hvor tidslinjens markør er placeret.

Indsæt link: Denne knap gør det lettere at arbejde med menuer med flere sider ved at flytte alle eksisterende knaplinks (begyndende med den markerede knap i afspilleren) en plads længere frem mod slutningen.

I en menu med flere sider kan indsættelse af et link sætte en kædereaktion i gang ved at tvinge et eksisterende link om på næste side, et link fra denne side hen til den følgende side osv. indtil den sidste side, som så selv skal oprettes, hvis det er nødvendigt.

Fjern link: Når du klikker på denne knap, vil linket, der forbinder knappen på menuen med kapitelmarkøren på kapitelsporet, blive fjernet. En "ikke-linket" kapitelmarkør vil forblive på kapitelsporet. Dette ikke-linkede kapitel kan linkes manuelt ved at trække det hen til og slippe det på en anden knap i menuens forhåndsvisning. Det kan også forblive et ikke-linket kapitel, så du kan bruge det til at zappe igennem din disk under afspilning ved at bruge jumpknappen på din fjernbetjening. Du kan også højreklikke på én eller flere kapitelmarkører og vælge Fjern valgte link.

Knapskifte: Du kan rulle igennem de tilgængelige knapper og gøre dem aktive til redigering ved at klikke på venstre- og højrepilene på denne knap. Tryk på knappens titel for at redigere den. Du kan også vælge knapper ved at klikke på knaplinks i afspilleren, når en menu vises i forhåndsvisningen.

Indstilling af minivisning: Hvis knappen er af minivisningstypen, oprettes der ved et klik på den et miniaturebillede af framen ud for tidslinjens markørposition. Minivisningen vises på den menuknap, der vælges i kontrolmenuen Knapskifte. Se “Menuknapper (kendt Author-fane)” på side 212 for at få flere oplysninger om menuknaptyper.

Opret ikke-linket kapitel: Hvis tidslinjemarkøren ikke er placeret præcis på en kapitel- eller returmarkør, vil et klik på denne knap tilføje en kapitelmarkør til kapitelsporet, men ikke linke til nogen menu. Et ikke-linket kapitel kan også oprettes ved at dobbeltklikke på kapitelsporet over de øverste tidslinjespor.

Hvis du vil, kan du linke et ikke-linket kapitel manuelt ved at trække og slippe det på en knap i forhåndsvisningen af menuen. Det ikke-linkede kapitel har dog også en anden brugbar funktion i sig selv: Under afspilning angiver det et af de punkter, hvor der skal holdes pause, når man gennemser en dvd med fjernbetjeningens jumpknap.

Fjern kapitel: Når tidslinjemarkøren placeres ved et kapitel, antager knappen Opret ikke-linket kapitel den modsatte funktion og et nyt symbol. Når du klikker på dette, fjernes både kapitelmarkøren og det link, der forbinder den til en menu, hvis den har et

sådant. Du kan også fjerne kapitler med kommandoen Slet valgte kapitel i genvejsmenuen, når der vælges én eller flere kapitelmarkører. For at fjerne links fra kapitelmarkører og efterlade dem ikke-linkede på kapitelsporet kan du bruge Fjern valgte links fra samme menu.

Opret returmarkør: Medmindre der allerede er en markør ved tidslinjemarkørens position, vil denne knap tilføje en returmarkør til kapitelsporet.

En returmarkør er kun aktiv under visning, hvis afspilningen begynder fra samme menu, som markøren er knyttet til. (På tidslinjen burde markørens farve passe til farven på ikonet for den menu på menulisten, som den er knyttet til). Når afspilningen når den frame, der er knyttet til den aktive returmarkør, vil den vende tilbage til den tilknyttede menu.

Slet returmarkør: Hvis der er en returmarkør ved tidslinjemarkørens position, vil knappen Opret returmarkør ændres til Slet returmarkør med et tilsvarende ændret symbol.

Du kan desuden bruge kommandoerne Fjern kapitel og Slet valgte kapitel i genvejsmenuen til at slette returmarkører med.

Redigering af kapitel- og returmarkører på tidslinjen

Kapitel- og returmarkører er tilknyttet til bestemte frames på din tidslinje, hvor afspilningen påbegyndes fra en diskmenu (kapitel), eller hvor afspilningen afsluttes til fordel for en visning af den oprindelige menu (retur). Begge slags markører kan trækkes med musen for at ændre den placering i filmen, hvor de skal bruges.

Når der vises en forhåndsvisning af en menu, kan du oprette et nyt link til en knap i afspilleren ved at trække en kapitelmarkør hen på den fra kapitelsporet. For at opnå den modsatte handling kan du trække en knap fra afspilleren til et sted på kapitelsporet og derved oprette en ny kapitelmarkør.

Et projekt med en eller flere diskmenuer skal have en permanent returmarkør placeret i slutningen af kapitelsporet. Dette er for at garantere, at ethvert kapitel, der afspilles på disken, har en gyldig returmarkør. Den sidste returmarkør kan derfor ikke slettes.

Kapitelguide (kendt Author-fane)

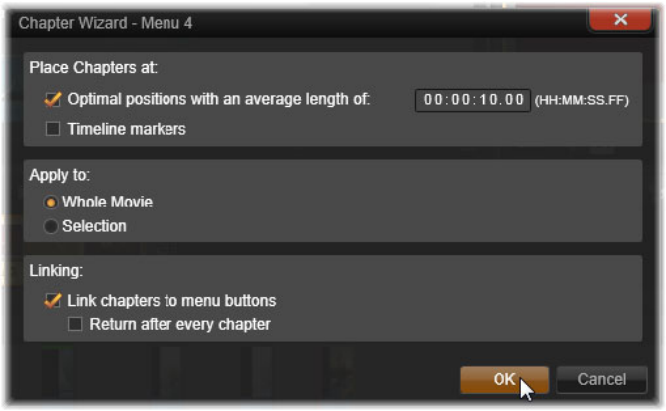
Når en diskmenu med flere sider trækkes fra biblioteket til menulisten, vises en kapitelguideknap øverst til højre på menuikonet. Når du klikker på denne knap, åbnes vinduet Kapitelguide.

Hvorfor bruge kapitelguiden?

Kapitelguiden er en hurtigt måde at oprette kapitler til din film på. Der tilføjes kapitelmarkører til kapitelsporet på diskeditorens tidslinje for at markere, hvor hvert kapitel

begynder. Når du vælger indstillingen Link kapitler til menuknapper (se nedenfor), repræsenteres hvert kapitel af én kapitelknap i en serie af automatisk oprettede menusider. Disse sider forbindes i en serie med knapperne Næste og Forrige.

Når du aktiverer kapitelknapperne under menuvisningen, kan seeren afspille filmen fra ethvert af de givne begyndelsespunkter.



Kapitelguiden er fantastisk til at arrangere diasshow og scenevalgsmenuer. Når du gemmer en video på en disk, kan du bruge kapitelguiden til at oprette en menu, der kan fungere som sceneoversigt. Serien af oprettede menusider kan have en vilkårlig længde. Længden afhænger af, hvor mange kapitler, der oprettes, og hvor mange kapitelknapper, der findes i menuens sidedesign.

I øvrigt gør kapitelguiden ikke noget, du ikke selv ville kunne gøre ved hjælp af de tilgængelige værktøjer til diskauthoring i diskeditoren (som du stadig kan anvende til senere justering af den oprettede menu). Formålet med den er at sætte fart i din kreative proces ved at overtage meget af det rutinearbejde, der er forbundet med at oprette en menu med flere sider.

Brug af kapitelguiden

Indstillingerne for Kapitelguide er grupperet i tre vandrette paneler. Når du har konfigureret indstillingerne, som du vil have dem, skal du klikke på OK. Derefter vil kapitelguiden udføre sin funktion og oprette nye kapitler sammen med markører på tidslinjen og (som standard) et automatisk oprettet sæt menusider med så mange knapper som nødvendigt.

Placér kapitler ved

Dette er den øverste menu i kapitelguiden. Menuens to indstillinger kan bruges sammen eller hver for sig.

Optimale positioner: Når du har markeret dette felt, vil kapitelguiden oprette kapitler med valgte intervaller langs tidslinjen og justere kapitlerne efter eventuelle klipgrænser i nærheden, hvis sådanne findes. Den ønskede gennemsnitslængde af et kapitel angives i sekunder. Begyndelsesværdien er baseret på længden af din film. For at justere den skal du enten klikke direkte på tallet og typen eller trække vandret inde i tekstfeltet.

Tidslinjemarkører: For denne indstilling antages det, at du har forberedt tidslinjemarkører, der fortæller kapitelguiden, på hvilke udvalgte steder i din film den skal oprette et kapitellink.

Anvend på

Den anden menu i kapitelguiden giver dig mulighed for at vælge, i hvilket omfang hjælperen skal udføre sin funktion.

Hele filmen: Der oprettes kapitelmarkører igennem hele filmen.

Valgt: Der anbringes kun kapitelmarkører i området mellem begyndelsen af det første og slutningen af det sidste klip, du vælger.

Indstillinger

Denne tredje menu giver har to indstillinger, som kan angives uafhængigt af hinanden.

Link kapitler til menuknapper: Når denne indstilling er aktiveret, tilføjes der det nødvendige antal sider til menuen for at få plads til knapperne til alle de oprettede kapitler. Når indstillingen er deaktiveret, vil de markører, der oprettes på tidslinjen, få tilstanden "ikke-linket", og der oprettes ingen menusider.

Hvis du ønsker at linke en ikke-linket markør til en menuknap, skal du trække den hen på knappen, mens der vises en forhåndsvisning af menuen i afspilleren. Selvom du efterlader en kapitelmarkør ikke-linket, vil den stadig fungere som et muligt genoptagelsespunkt, når der zappes igennem disken ved hjælp af fjernbetjeningens jumpknap.

Gå tilbage efter hvert kapitel: Når du vælger denne indstilling, tilføjes en returmarkør i slutningen af hvert kapitel. Som standard placeres markørerne, så hvert kapitel afspilles til begyndelsen af det følgende kapitel, hvorefter det vender tilbage til den oprindelige menu. Du skal trække markøren til et menuikon på menulisten for at ændre, hvilken menu en returmarkør er linket til. Husk dog, at returmarkøren kun er aktiv, når afspilningen påbegyndes i den menu, som markøren er linket til.

Menueditoren (kendt Author-fane)

De fleste af menueditorens funktioner og anvendelser er de samme som i titeleditoren (se “Titeleditoren” på side 155). Dette afsnit fokuserer på de funktioner, der vedrører menueditoren.

Start af editoren

For at åbne en menu i menueditoren skal du enten klikke på knappen **Rediger**, når der vises en forhåndsvisning af menuen i afspilleren, eller dobbeltklikke på den i menulisten.

Når menueditoren åbnes, er der ligesom i titeleditoren en markeret tekstlinje. For at redigere den skal du bare begynde at skrive. For at begynde at redigere en anden linje, skal du klikke inde i dens tekstfelt og markere de tegn, du vil ændre. For at afslutte tekstredigering skal du klikke på et tomt område uden for vinduet.

Knapskifte

En funktion, som adskiller menueditoren fra titeleditoren, er Knapskifte, som også findes i diskeditoren. I begge tilfælde findes den på højre side af værktøjslinjen lige over tidslinjen. Klik på højre- og venstrepilene i funktionen for at rulle igennem de aktive knapper i menuen og gøre én tilgængelig for redigering.

> **Bemærk:** Hvis du kun ønsker at redigere tekst for knapperne i menuen, behøver du slet ikke at skifte til menueditoren. I stedet for kan du redigere knapnavnet direkte i kontrolmenuen Knapskifte i diskeditoren.

Menuknapper (kendt Author-fane)

Alle visuelle elementer i din diskmenu kan bruges som en "knap", der linker til andet indhold i din film. Dog kan elementer, der er angivet som "Ikke en knap", ikke linke til noget.

Knaptyper

En menuknaps type er den eneste faktor, der bestemmer, hvordan den fungerer. I en diskproduktion med god authoring stemmer tekst og udseende altid overens med denne knapfunktion, men de har ingen indvirkning på den. Der er fem tilgængelige typer af knapper.

Normal: Denne knaptype lader tekst, billede eller form fungere som link til en kapitelmarkør på tidslinjen for dit diskprojekt eller til en menu på menulisten.

Minivisning: I denne udgave af knaptypen Normal vises en miniature fra din tidslinje på knappen.

Forrige og **Næste:** Disse knaptyper styrer normalt navigationen mellem siderne i menuer med flere sider på menulisten. Under afspilning skjules knapperne automatisk, når deres mål ikke eksisterer (på første og sidste side i en menu med flere sider). Da deres opførsel er fastsat, kan disse knapper ikke linkes til kapitelmarkører.

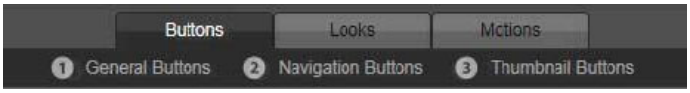
Rod: Knapper af denne typer linker til den første menu på menulisten. Dens funktion kan ikke ændres.

Knapper for menuer med flere sider

Hvis du tilføjer både knappen **Næste** og **Forrige** til en menu, kan den fungere som en menu med flere sider. Hvis en af knapperne mangler, kan menuen ikke bruges i tilstanden Menu med flere sider.

Forudindstillinger af knapper

Klik på fanen Knapper øverst i menueditoren for at få vist de tilgængelige kategorier af menuknapper, der er lavet på forhånd. Vælg en knap, hvorefter den vises i midten af forhåndsvisningsområdet, hvorfra du kan trække den til den ønskede position.



De tre kategorier afspejler de knaptyper, som blev beskrevet tidligere. Kategorien Navigation indeholder alle knapper af typerne Næste, Forrige og Rod.

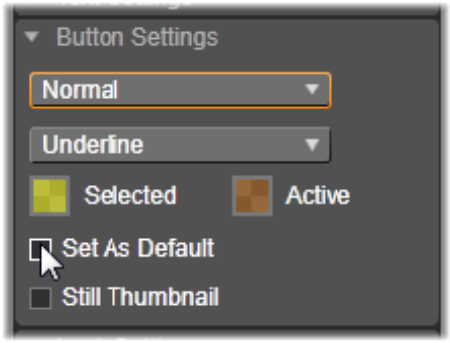
Generelle knapper: Disse billeder bruges sammen med knapper af typen Normal, som kan linkes til alle kapitelmarkører på din tidslinje.

Navigationsknapper: Disse design er tiltænkt knapperne Næste, Forrige og Rod med fastlagt navigation.

Minivisningsknapper: Disse indeholder et miniatureområde, hvor du kan se en forhåndsvisning af et klip på tidslinjen.

Knapindstillinger

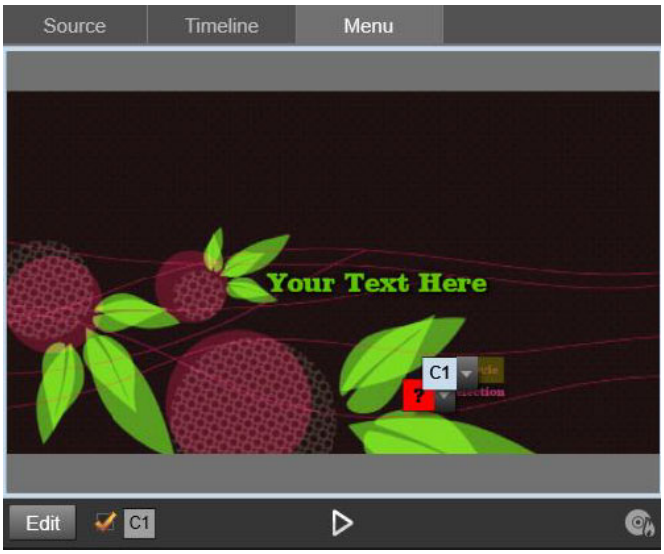
Menuen Knapindstillinger findes til højre for forhåndsvisningsområdet i menueditoren.



Menuen Knapindstillinger er en del af menueditoren.

Disk Simulator (kendt Author-fane)

Klik på knappen Afspil nederst i afspilleren for at få vist en forhåndsvisning af dit projekt, når menuerne er konfigureret. Dette aktiverer vinduet Disksimulator.

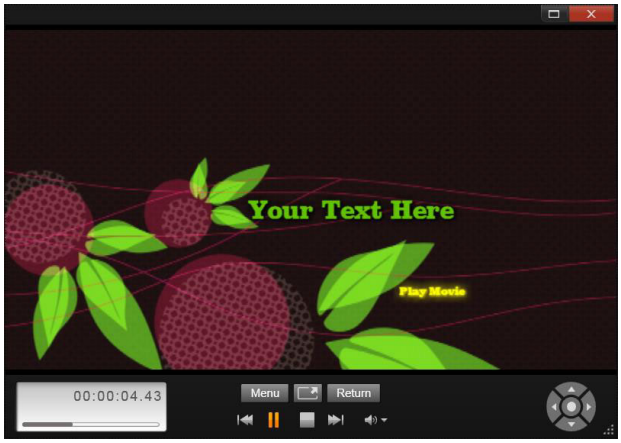


Når der vises en forhåndsvisning af en menu fra dit projekts menulinje i diskeditorens afspiller, kan du teste dit projekt i disksimulatoren ved at klikke på en knap nederst i midten.

Hvis dit projekt er opbygget korrekt, åbner simulatoren en hovedmenu med links til "Afspil film" og "Scenevalg", som seeren kan vælge.

For at navigere fra link til link i forhåndsvisningen skal du bruge knapperne til dvd-navigation nederst til højre eller klikke på linkene direkte i forhåndsvisningen.

Tag dig tid til at efterprøve alle de kapitel- og menulinks, som din produktion indeholder. Du bør tjekke alle brugerinteraktioner. Fejl er frustrerende for seeren og lette at undgå.



I disksimulatoren kan du bruge et sæt kontrolknapper mage til dem, du finder på en dvd-fjernbetjening. Du kan finindstille og gennemteste menuernes interaktioner og afspilning, før du brænder projektet på en disk.

Når du er tilfreds med projektet, kan du eksportere det som en filmfil, gemme det i en diskbilledefil eller brænde det på en disk. Se “Eksportøren” på side 241 for at få flere oplysninger.

Importøren 12

Du kan inkorporere mange slags medier i dine videoproduktioner med Pinnacle Studio. Hvis disse er gemt eksternt i forhold til din computer – f.eks. på en kassette fra et kamera eller på en hukommelsesnøgle fra dit digitalkamera – skal de overføres til en lokal lagerenhed, før du kan bruge dem.

Filbaseret medieindhold, som du kan bruge i Pinnacle Studio – herunder video-, fotografiske og lydbaserede medier og selve Pinnacle Studio-projekterne – skal importeres fra kilden (f.eks. en lokal harddisk) til biblioteket, før de kan bruges.

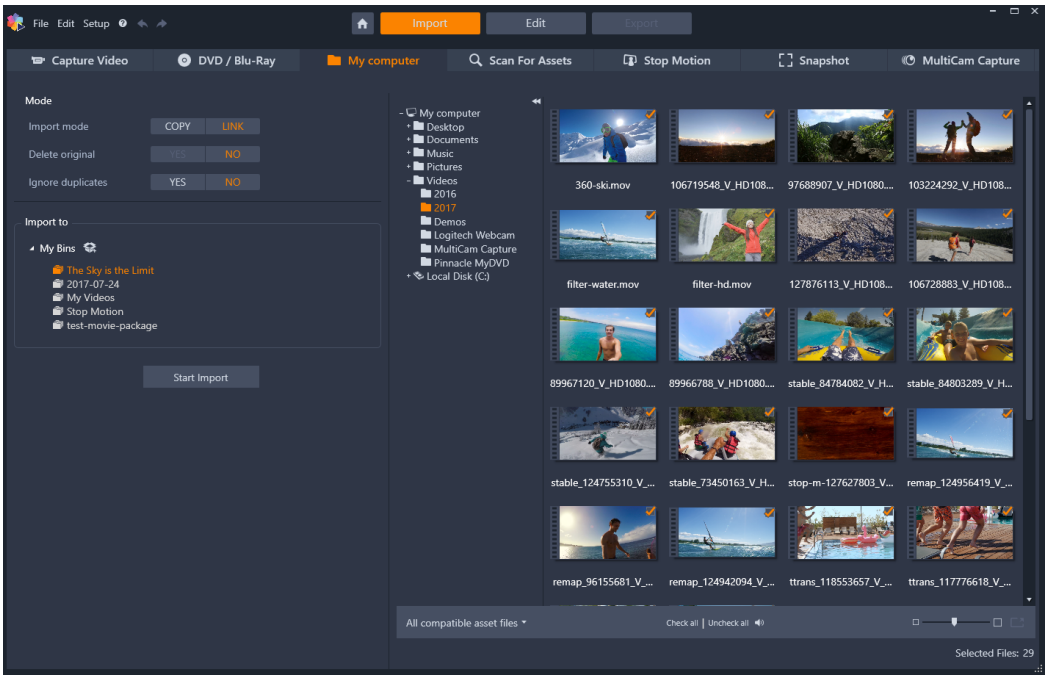
Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Brug af importeren
- Importkilder
- Området Tilstand
- Komprimeringsindstillinger for Optag video
- Scenegenkendelsesindstillinger for Optag video
- Filnavn for importerede filer
- Valg af mediefiler til import
- Valg af filer til import
- Tilpasning af browseren
- Scan efter Aktiver
- Import fra DV- eller HDV-kamera (Optag video)
- Import fra analoge kilder
- Import fra dvd- eller Blu-ray-diske
- Import fra digitalkameraer
- Stop bevægelse
- Snapshot
- MultiCam Capture

Brug af importeren

Det første trin i importen er at åbne importøren i Studio ved at klikke på knappen Import øverst til venstre på skærmen.

Importer består af et stort hovedområde, som indeholder kildefaner langs toppen, samt et antal mindre områder. Dit valg af inputkilde afgør derefter resten af importørvisningen. Først og fremmest afhænger sættet af værktøjer og visninger i hovedforhåndsvisningsområdet, søgning samt valg af materiale af den valgte importtype.



Importøren i Studio

Import kan opdeles i fire trin:

1 Vælg importkilden på fanerne i toppen af siden.

2 Bekræft eller justér importindstillingerne.

3 Vælg materialet, der skal importeres fra den valgte kilde.

4 Start importen.

Studio begynder nu at flytte det valgte lyd-, video- og billedmateriale fra kildeenheden til din harddisk (om nødvendigt) ved hjælp af de destinationer, der er angivet i området **Importer til**. Medierne tilføjes til dit bibliotek med det samme. (Se “Biblioteket” på side 13.)

Denne overførselsproces kaldes "optagelse", "import" eller "download", afhængigt af det aktuelle medie og overførselsmetoden. Da de fleste audio-visuelle optagelser fra begyndelsen nu lagres digitalt, kan overførslen normalt foregå uden tab af kvalitet. Kun i forbindelse med overførsler fra analoge kilder (som VHS-, Hi8- eller DV-bånd) finder der stadig en "optagelsesproces" sted, der ofte involverer en konvertering til digital form. Vi vil oftest benytte udtrykket "import" til at betegne alle metoder for overførsel af billeder og lyd til biblioteket, som du kan bruge i dine produktioner.

Import af stereoskopisk 3D-indhold

Pinnacle Studio genkender indhold som stereoskopisk 3D og markerer det som sådan for filer med følgende egenskaber:

- **MTS:** MVC, SBS50, SBS100 (hvis H264-streammarkører er til stede)
- **WMV:** Multistream, SBS50, SBS100, TAB50, TAB100 (hvis metadata-tags er til stede)
- **MP4, MOV med H264:** SBS50, SBS100 (hvis H264-streammarkører er til stede)
- **MPO:** Multistream
- **JPS, PNS:** SBS50, SBS100

Hvis Studio ikke identificerer dine 3D-medier korrekt, skal du vælge den korrekte indstilling på rullelisten Stereoskopisk 3D i gruppen af rettelsesværktøjer med navnet Justeringer. Se “Justeringer” på side 112 for at få flere oplysninger.

Importkilder

Det egentlige valg af materiale, der skal importeres, foregår i hovedområdet i Importer. Hver importkilde bruger hovedområdet på forskellig måde.

De billeder, musikfiler og videooptagelser eller projekter, du vil importere, kan komme fra mange forskellige typer enheder og teknologier. Understøttede importkilder omfatter:

- Alle typer af hjælpefilbaserede lagringsmedier, herunder optiske drev, hukommelseskort og USB-nøgler (se “Import fra fil” på side 225). Klik på fanen **Computer** for at vælge individuelle filer til import fra drev, som er sluttet til computeren.
- Klik på **Søg efter mediefiler** for at importere alle filer af en bestemt type fra en samling af en eller flere mapper.
- DV- eller HDV-videokameraer med en IEEE-1394 (FireWire)-forbindelse. Se “Import fra DV- eller HDV-kamera (Optag video)” på side 229. Enheder er sorteret efter navn på siden Importer efter deres enhedsnavne (f.eks. "DV-enhed"). Vælg den relevante enhed.
- Analoge videokameraer og optagere (se “Import fra analoge kilder” på side 232). Al analog optagelseshardware på din computer er sorteret efter navn (f.eks. "Pinnacle Systems 710-USB").
- DVD og Blu-ray-diske. Se “Import fra dvd- eller Blu-ray-diske” på side 233.
- Digitale still-kameraer. Se “Import fra digitalkameraer” på side 234.

Nogle kilder er valgt fra en underliste af faktiske enheder, der vises, når du klikker på hovedkildeposten.

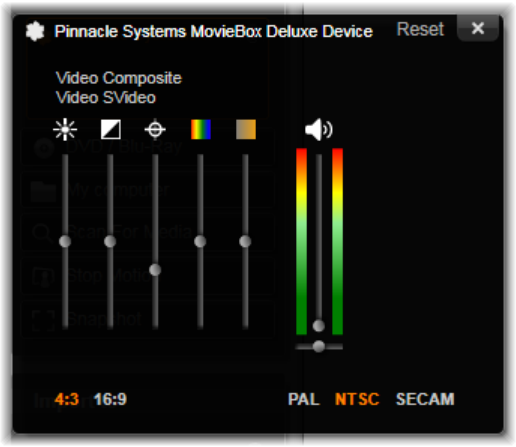
Import af enkeltbilleder

Studio tilbyder to specielle indstillinger til import af enkeltbilleder i forhold til fortløbende optagelser. Disse indstillinger er:

- **Stop-motion:** Opret en animeret film ved at importere ét billede ad gangen fra en live videokilde. Se "Stop bevægelse" på side 234.
- **Snapshot:** Importer individuelle billeder fra et bånd eller fra en live kilde, som f.eks. et webkamera. Se "Snapshot" på side 238.

Justering af lyd- og videoniveauer

Vælg kilden, og klik på knappen **Mere** ved siden af kildenavnet for at få adgang til indstillingerne. Dette åbner vinduet Inputniveauer.



Vinduet Inputniveauer giver dig mulighed for at justere et antal video- og lydparametre. Farvetoneskyderen (nummer fire fra venstre) bruges ikke til PAL-kilder.

Selvom du også kan justere disse niveauer med passende korrektioner i fanen **Rediger**, kan en korrekt indstilling ved optagelse spare dig for bekymringer om farvekorrektioner senere hen.

En korrekt indstilling af lyd ved optagelse vil hjælpe med til at opnå ensartet lydniveau og -kvalitet.

De aktuelle optageenheder kan have færre indstillinger end vist og beskrevet her. For eksempel vil lydbalancekontrol ikke vises for hardware, der ikke understøtter optagelse i stereo.

Video: Vælg den type video, du vil digitalisere, ved at klikke på den relevante kildeknap (Komposit eller S-Video). De fem skydere lader dig indstille lysstyrken (videoforstærkning), kontrast (forholdet mellem lysest til mørkest), skarphed, farvetone og farvemætning for den indgående video.

- Skyderen for farvetone kan være praktisk til at rette uønskede farveskift i NTSC-materiale. Den kan dog ikke anvendes til optagelser fra en PAL-kilde.
- Skyderen for mætning regulerer "farvemætningen", dvs. mængden af farve, i billedet. (Et billede uden farvemætning har kun sorte, hvide og grå toner).

Lyd: Ved hjælp af skyderne i højre side af panelet kan du kontrollere inputniveauet og stereobalancen for den indgående lyd.

Arbejde med import- og undermapper

Indtil du angiver andet, vil importøren benytte standarddokumentmapperne til video, musik og billeder i din brugerkonto i Windows og en standardmappe til dine Pinnacle Studio-projekter.

De mapper, du vælger for hver type mediefil, uanset om de er standard eller brugerdefinerede, fungerer som basisplaceringer for dine importerede filer. Du kan også angive enten et brugerdefineret undermappenavn eller en metode til automatisk at generere et navn baseret på enten den aktuelle dato eller datoen for oprettelsen af det importerede materiale.

Hvis du f.eks. indstiller din hovedvideomappe til "C:\vid" og din metode til navngivning af undermapper til "Aktuel måned", flyttes alle importerede videoer til en mappe med et navn, som f.eks. "C:\vid\2017-10".

Indikator for ledig plads Denne søjlegraf viser den ledige plads på lagringsenheden for hver importdestination. Den første del af grafen viser den allerede anvendte plads på enheden. Den farvede forlængelse viser, hvor meget plads den i øjeblikket valgte medie- eller projektfil kræver.

> **Bemærk:** Hvis destinationsenheden når 98 % under import, stopper handlingen på dette sted.

Sådan vælger du en importmappe og en undermappe

1. I fanevinduet **Import** i området **Gem til** skal du klikke på mappeikonet ved siden af feltet **Gem til**.
2. I vinduet **Vælg mappe** skal du gå til den ønskede mappe og klikke på **OK**.
3. I feltet Undermappe skal du vælge én af følgende muligheder:
   - **Ingen undermappe:** Med denne indstilling bliver dine importerede filer gemt i basismappen.
   - **Brugerdefineret:** Når du vælger denne indstilling, vises et redigeringsfelt. Indtast navnet på undermappen, hvor din næste importerede medietype skal gemmes.

- **I dag:** Dine importerede filer gemmes i en undermappe navngivet efter dags dato i formatet "25-10-2017".
- **Oprettelsesdato:** Hver importeret fil gemmes i en undermappe navngivet efter mediets oprettelsesdato i samme format som ovenfor. Hvis der importeres flere mediefiler som del af en enkelt importproces, vil dette kræve oprettelse eller opdatering af flere undermapper.
- **Aktuel måned:** Denne indstilling svarer til indstillingen I dag, men uden dage, f.eks. "2017-10".

Bemærk: Hvis du vil nulstille din mappe eller undermappe til standardindstillinger, skal du klikke på knappen **Nulstil til standard**.

Området Tilstand

Området Tilstand i importøren giver dig mulighed for at justere de indstillinger, som tilbydes af forskellige importkilder.

DV-/HDV-importindstillinger

Importindstillingerne for DV og HDV er inddelt i tre grupper.

Forhåndsindstillinger: Gruppen Forhåndsindstillinger tilbyder to standardkonfigurationer til video- og lydkompression, og en brugerdefineret indstilling giver dig mulighed for at finjustere komprimeringsparametrene. Se “Komprimeringsindstillinger for Optag video” på side 223 for at få flere oplysninger.

De faste forhåndsindstillinger er:

- **DV:** Optagelse i fuld DV-kvalitet, der bruger omkring 200 MB diskplads pr. minut video.
- **MPEG:** MPEG-komprimering genererer mindre filer end DV, men kræver mere computerkraft til kodning og afkodning. Dette kan resultere i en langsommere ydeevne på ældre computere.

Scenegenkendelse: Når scenegenkendelse er aktiveret, bliver din optagelse ved import delt op i "scener", der kan vises og redigeres separat i biblioteket. Dette forenkler i høj grad arbejdet med at finde ønsket materiale under redigeringen. Se “Scenegenkendelsesindstillinger for Optag video” på side 224 for at få flere oplysninger.

Stop ved enden af båndet: Denne indstilling fortæller Pinnacle Studio, om optagelsen skal stoppes automatisk, når der findes et tomt område på båndet. Et tomt område – et uden en tidskodestrimmel – indikerer et nyt bånd. Hvis du ikke har efterladt nogen huller under filmoptagelsen (ved at lade efterfølgende optagelser overlappe hinanden ganske lidt), vil denne indstilling give mulighed for optagelse uden overvågning.

Importindstillinger for analoge medier

Indstillingerne for analog import svarer til dem, der lige er blevet beskrevet for digitale kilder.

Importindstillinger for filbaserede medier

Importtilstand: Denne indstilling bestemmer, om medie- eller projektfilen skal kopieres fysisk fra kildeplaceringen til destinationsmappen på den lokale harddisk (som beskrevet i området **Importer til**). Hvis Kopier vælges, kopieres filen. Hvis Link vælges, kopieres filen ikke, men der oprettes et link i biblioteket til filen på dens oprindelige placering.

Det anbefales kraftigt, at filer på netværksdrev kopieres til lokale harddiske.

Slet original: Når denne indstilling er aktiveret, vil de originale kopier af filerne, som du importerer, blive slettet efter kopieringen. Denne indstilling er praktisk, hvis du benytter importøren til at sikre dine mediefiler og ikke vil have fyldt din harddisk med overflødige kopier.

Ignorér duplikater: Denne indstilling hjælper dig med at håndtere overflødige mediefiler eller projektfiler, som du allerede har, ved at bede importøren om ikke at importere ekstra kopier af filer, som måske har et andet navn, men tilsyneladende er ens.

Importindstillinger for optagelse af stop-motion

I stop-motion-animation optages en række individuelle billeder fra en live videokilde. Afhængig af dine planer for stop-bevægelse-sekvensen kan du indstille importøren til enten at integrere de individuelle billeder i en film (**Stop-bevægelse-projekt**), eller blot importere hvert billede som et enkeltbillede (**Foto**) – eller begge dele.

Komprimeringsindstillinger for Optag video

Indstillingerne for både DV-/HDV- og analog import omfatter foretrukne indstillinger for komprimering. Hvis du vælger forudindstillingerne DV eller MPEG, kan du gennemse de faktisk benyttede indstillinger. Ved ændring af indstillingerne i dette vindue vælges forudindstillingen "Brugerdefineret" automatisk.

Da nogle indstillinger er afhængige af andre, er de ikke alle synlige på samme tid.

Sådan vælger du komprimeringsindstillinger til Optag video

1 Klik på **Optag video** i fanen **Import**.
2 Vælg en indstilling under **Forhåndsindstillinger** i området **Indstillinger**.
3 Klik på pilen til venstre for **Forhåndsindstillinger** for at udvide indstillingsområdet.

4 Vælg en hvilken som helst af følgende **Videoindstillinger**:
   - **Komprimeringscodec:** Brug denne rulleliste til at vælge det codec, du vil benytte.
   - **Framestørrelse:** Denne linje viser størrelsen af den optagede video.
   - **Kvalitet, datahastighed:** Nogle codecs viser kvalitetsindstillinger ud fra en komprimeringsprocent (Kvalitet) og andre ud fra den påkrævede datahastighed i KB/sek.
5 Vælg en hvilken som helst af følgende **Lydindstillinger**:
   - **Optag lyd:** Ryd dette afkrydsningsfelt, hvis du ikke vil benytte den optagede lyd i din produktion.
   - **Komprimering:** Denne rulleliste viser det codec, der skal bruges for at komprimere de indgående lyddata.

Scenegenkendelsesindstillinger for Optag video

Indstillingerne for både DV-/HDV- og analog import omfatter adgang til dette vindue, hvor du kan konfigurere præferencer for scenegenkendelse.

Automatisk scenegenkendelse er en nøglefunktion i Studio, når man arbejder med DV- og HDV-kilder. Som videooptagelsen skrider frem, opdager Studio naturlige pauser i videoen og inddeler den i scener.

Scener kan ses og håndteres hver for sig i visningen Scener i biblioteket.

Afhængig af hvilken optageenhed du benytter, bliver den automatiske scenegenkendelse udført enten i realtid under optagelsen, eller som et separat trin umiddelbart efter optagelsen er fuldført.

Sådan vælger du indstillinger for Scenegenkendelse

1 Klik på **Optag video** i fanen **Import**.
2 I området **Scenegenkendelse** skal du trykke på **TIL**, hvis du vil bruge scenegenkendelse.
3 Klik på pilen til venstre for **Scenegenkendelse**for at udvide indstillingsområdet, og vælg mellem en af følgende muligheder:
   - **Automatisk, baseret på optagetid og -dato:** Denne indstilling er kun til rådighed, når du optager fra en DV-kilde. Studio holder øje med tidsstempeldata på båndet under optagelsen og starter en ny scene, når der registreres en afbrydelse.
   - **Automatisk, baseret på indhold:** Studio registrerer ændringer i videoindholdet og starter en ny scene, når der er en større ændring i billederne. Denne indstilling virker muligvis ikke så godt, hvis lyset ikke er stabilt. Et ekstremt eksempel kunne være en video optaget på et diskotek, hvor en stroboskoplampe ville starte en ny scene, hver gang den blinkede.

- **Automatisk, hvert X. sekund:** Studio starter nye scener med et interval, du vælger. Dette kan være brugbart til at opdele optagelser, der indeholder lange, fortløbende sekvenser.
- **Manuelt, ved at trykke på mellemrumstasten:** Vælg denne indstilling, hvis du vil overvåge hele optagelsesprocessen og selv vælge, hvor nye scener skal starte. Tryk på **mellemrumstasten**, hver gang du vil starte en ny scene under optagelsen.

Filnavn for importerede filer

I feltet **Filnavn** kan du angive navnene, hvorunder dine importerede mediefiler eller projektfiler gemmes.

Hver type inputkilde har et standardfilnavn angivet af Studio. For eksempel er standardfilnavnet ved import af et snapshot "Snapshot". Hvis du vil ændre dette, skal du klikke på navnet og indtaste det ønskede navn.

Importøren overskriver aldrig en eksisterende fil under importen. Hvis en fil med det samme navn allerede findes, tildeles den indgående fils navn også et sekvensnummer.

Når du importerer fra filbaserede medier, er der flere filnavngivningsfunktioner til rådighed. Som standard er navngivningsformlen for filbaseret input angivet symbolsk som "[original].[ext]", hvilket betyder, at de oprindelige filnavne og endelser benyttes.

Valg af mediefiler til import

Hver kilde, der understøttes af importøren, har sit eget passende sæt af funktioner til at vælge importmaterialet med. Når du klikker på kildetypen, konfigurerer det centrale område af Importør sig selv hensigtsmæssigt med de funktioner, du har brug for.

Import fra fil

Der er to metoder til import af mediefiler fra filbaserede lagringsmedier, herunder lokale harddiske, optiske drev, hukommelseskort og USB-nøgler.

- Vælg fanen **Computer** for at vælge bestemte mediefiler eller grupper af filer til import.
- Vælg fanen **Scan efter Aktiver** for at vælge en eller flere mapper og importere alle medier af en valgt type fra disse mapper.

Valg af filer til import

Opgaven at vælge filerne, der skal importeres, ligger hos mappe- og mediefilbrowseren i hovedområdet af displayet, når du vælger **Computer**.

Mappe- og filbrowseren

Venstre kolonne i browseren er en hierarkisk opbygget visning af alle mapper på alle fillagringsenheder, der er tilsluttet til computeren. Disse enheder omfatter harddiske, optiske diskdrev, hukommelseskort og USB-nøgler.

Navigation i dette "mappetræ" foregår ligesom i Windows Stifinder og andre programmer. Der kan kun markeres ét element ad gangen i mappetræet. Alle medie- eller projektfiler i denne mappe vises straks i den større, højre halvdel af browseren. Du kan se en forhåndsvisning af filer på stedet og bogmærke dem, du vil importere, ved at markere feltet øverst til højre på hvert filikon.

Forhåndsvisning af medie- og projektfiler

Forhåndsvisning af lyd og video: Mediefilbrowseren omfatter en indbygget forhåndsvisning af alle understøttede medietyper. Klik på knappen Afspil i midten af video-, lyd- og projektfilikonerne for at få vist en forhåndsvisning af de medier, som de repræsenterer. For en hurtig visning afspilles videofiler i selve ikonrammen. Klik et vilkårligt på ikonet for at stoppe afspilningen. Ellers vises en forhåndsvisning af hele filen.

Forhåndsvisning af billeder i fuld skærm: For at få vist et digitalt billede eller en anden billedfil i fuldskærmsopløsning skal du enten dobbeltklikke på ikonet eller klikke på fuldskærmsknappen på værktøjslinjen under browseren.

Forhåndsvisning med tidslinjemarkør: Lyd- og videoklip og projektfiler har begge en tidslinjefunktion placeret lige under filikonet. Klik og træk i tidslinjemarkøren for at gennemse dele af filen manuelt. Musemarkøren skifter til en todelt horisontal pil, når den placeres korrekt til denne type forhåndsvisning.

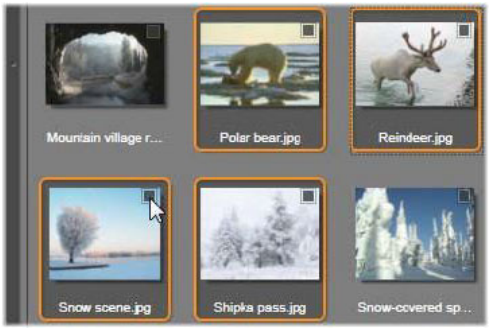
Valg af mediefiler til import

For at markere filer enkeltvis til import, skal du klikke i afkrydsningsfeltet øverst til højre på filikonet. Feltet markeres automatisk, når du går til en ny mappe for alle de viste filer.

Klik i afkrydsningsfeltet for at vælge eller fravælge filen.

Markering af flere filer: Browseren giver også mulighed for at vælge (eller fravælge) en gruppe af fremhævede filer på samme tid. For at fremhæve en enkelt fil skal du klikke på filens navn eller ikon. Den fremhævede status angives med en orange kant. Hvis du vil fremhæve yderligere filer, skal du klikke på deres ikoner mens du holder en af tasterne **Skift** eller **Ctrl** nede som følger:

- Klik, mens du holder Ctrl nede, for at tilføje eller fjerne fremhævningen af en fil uden at påvirke de andre i gruppen.
- Klik, mens du holder Skift nede, for at fremhæve det valgte ikon og alle ikoner imellem det og det forrige markerede ikon, inklusive ikonet selv. Fremhævningen fjernes fra alle andre ikoner uden for dette område.



En gruppe af fire fremhævede billedfilikoner. Hvis du vælger eller fravælger en vilkårlig af dem, vil det påvirke hele gruppen.

Du kan også fremhæve en række ikoner direkte med musen ved at trække en firkant omkring de ikoner, som du vil inkludere. Klik på det første ikon, og flyt musen til det sidste, før du slipper museknappen.

Når du har fremhævet nogle ikoner, som du vil importere, kan du klikke i afkrydsningsfeltet for en vilkårlig af dem for at vælge eller fravælge hele gruppen på én gang.

Vælg alle og Fravælg alle: Klik på disse knapper langs bunden af filbrowseren for at vælge enten alle eller ingen af mediefilerne i den aktuelle mappe til import. Det påvirker ikke valgte filer i andre mapper.

Benyt knappen Vælg alle for at vælge alle mediefiler i den aktuelle mappe.

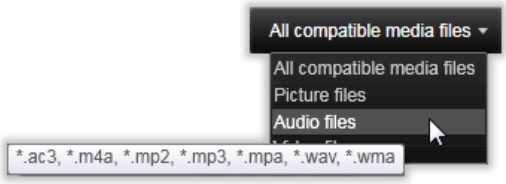
Hver gang en fil føjes til eller fjernes fra listen over filer, der skal importeres, opdaterer filbrowseren tallet i valgstatusindikatoren nederst til højre i visningen.

Tilpasning af browseren

Adskillige funktioner giver dig mulighed for at konfigurere filbrowseren, så den passer til din displayhardware og dine behov.

Luk mappetræet: Hvis du vil maksimere pladsen til filvisning, skal du klikke på det venstrepegende dobbeltpilikon øverst på mappetræets rullepanel. Dette vil minimere mappetræet til en lodret linje langs venstre side. I toppen af linjen er der en højrepegende dobbeltpil, der kan genåbne træet. Navnet for den aktuelle mappe er også vist.

Filtrer fillisten: En anden metode til at optimere brugen af filområdet er at begrænse de viste filer til kun en enkelt medietype. Denne funktion findes på rullelisten for mediefiler til venstre i browseren. Som standard vises alle understøttede mediefiltyper i browseren, men du kan begrænse visningen ved at vælge billed-, lyd- eller videofiler her. Hvis du vil se præcis, hvilke filer der er inkluderet i et valg, kan du holde musen hen over elementet i et sekund eller to, hvorefter listen vises.



Ved at holde musen hen over indstillingen Lydfiler vises en liste med filtyper, der er understøttet af lydimport.

Zoomskyder: Et sidste værktøj til at håndtere skærmpladsen er zoomskyderen nederst til højre i browseren. Flyt skyderen mod venstre for at formindske eller mod højre for at forstørre forhåndsvisningen i filbrowseren.

Fuldskærmsbillede: Klik på knappen **Fuldskærm** for at se en forhåndsvisning af et valgt foto i fuld skærm .

Indstil lydstyrke for forhåndsvisning: Hvis du vil indstille lydstyrken for lyd- og videoklip i forhåndsvisningen, skal du flytte musen hen over knappen lyd/slå lyd fra på den nederste linje i filbrowseren. Der vises en lydstyrkeskyder ved siden af knappen. Træk knappen op og ned for at justere lydstyrken. Klik på knappen for at slå lyden til og fra.

Scan efter Aktiver

Når du vælger **Scan efter Aktiver**, vises en hierarkisk opbygget mappevisning, som minder om den i Computer.

Eftersom du søger i mapper og ikke i filer, vises mediefilerne i mapperne ikke. Der vises et afkrydsningsfelt ved siden af hvert navn i mappetræet, og der kan vælges på fire rullelister på værktøjslinjen.

Disse lister har en menu for filtyper til import i hver af kategorierne: **Video**, **Billede**, **Lyd** og **Projekter**. I standardindstillingen er alle filtypenavne i menuen valgt, og derfor inkluderes alle tilstedeværende filtyper i importen. Fravælg filtypenavnene på de filtyper, som du ikke ønsker at importere.

Marker alle de mapper, som du vil importere mediefiler fra, for at begynde importen. Hvis du vil, kan du bruge listen over filtyper, som beskrevet ovenfor, til at begrænse mængden af indgående filer.

Når du har foretaget dine valg, skal du klikke på knappen **Scan and Import**. Dette vil importere alle filer af de valgte typer i de valgte mapper.

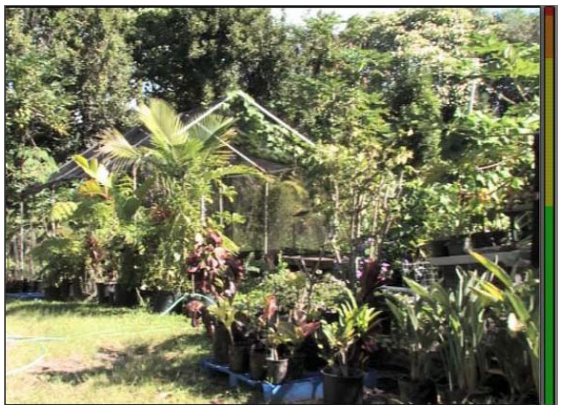
Import fra DV- eller HDV-kamera (Optag video)

Tænd din DV- eller HDV-enhed i afspilningstilstand, klik på **Optag video**, og vælg din enhed i Kilde-rullemenuen for at forberede import af digital video.

Du skal også sørge for, at din destinationsmappe, forudindstillinger for komprimering og andre indstillinger er tilpasset, som du ønsker dem, i de andre menuer. (Se “Importkilder” på side 219.)

Forhåndsvisning af video

Videoen, der afspilles på kildeenheden, burde nu være synlig i skærmens forhåndsvisningsområde. Langs den højre kant af videoens forhåndsvisning viser en skala det aktuelle lydniveau.



Når en DV- eller HDV-kilde er valgt, giver det centrale område i importøren dig nogle kontrolknapper til at kontrollere forhåndsvisningen og importere det optagede materiale.

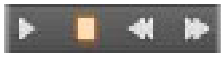
Under forhåndsvisningen er der en række indstillinger til automatisk optagelse ved hjælp af indstilling af markér- ind- og markér-ud-punkter. Se "Optagelse af video og lyd" på side 231 for at få flere oplysninger.

En anden række indstillinger, transportlinjen, er dit navigationskonsol til kildeenheden.

Transportlinjen til DV- og HDV-import med (fra venstre) jog-kontrol og tidskodeudlæsning, transportknapper, et spolehjul og en lydknap med en pop-ud-skyder til kontrol af lydstyrken i forhåndsvisningen.

Den **aktuelle tidskodeindikator** viser

din afspilningsposition i forhold til den tidskode, som blev registreret på båndet under optagelsen. De fire felter repræsenterer henholdsvis timer, minutter, sekunder og frames. Til venstre for indikatoren er der to pileknapper. Brug disse til at skubbe positionen én frame frem eller tilbage ad gangen.

Fra venstre mod højre findes transportknapperne  **Afspil/pause**, **Stop**, **Tilbagespoling** og **Fremadspoling**. Disse knapper videresender kommandoer til dit kamera. Brugen af dem svarer til at bruge kameraets indbyggede knapper, men er ofte mere bekvem.

Træk den orange nål på **spolehjulet** til venstre eller højre for at ændre afspilningspositionen til henholdsvis frem og tilbage. Hastigheden stiger, jo længere væk fra midten du trækker nålen. Når du slipper nålen, vender den tilbage til midten og sætter afspilningen på pause.

Indstil lydstyrke for forhåndsvisning: Hvis du vil indstille lydstyrken for afspilning i forhåndsvisningen, skal du flytte musen hen over knappen lyd/slå lyd fra på den nederste linje i filbrowseren. Der vises en lydstyrkeskyder ved siden af knappen. Træk knappen op og ned for at justere lydstyrken. Klik på selve knappen **lyd/slå lyd fra** for at slå lyden til og fra.

Startpunkt/slutpunkt: Tidskodefelterne markér-in og markér-ud over transportlinjens ender angiver det planlagte begyndelses- og slutpunkt i en videooptagelse.

Bemærk: DV- og HDV-kilder egner sig også til snapshots.

Optagelse af video og lyd

Importøren understøtter to metoder til at vælge en række videoer, der skal importeres.

Med den manuelle metode ser du blot afspilningen af forhåndsvisningen og trykker på **Start optagelse** ved starten af den ønskede optagelse. Når du når enden af sekvensen, trykker du på **Stop optagelse**. Hvis du har fortløbende tidskode på kildeoptagelsen og har sat Stop ved enden af båndet til "Ja" i tilstandsmenuen, kan du lade importøren slå automatisk fra, når der ikke er mere input.

Den automatiske metode til optagelse er velegnet til at indstille slutpunkterne for dine optagelsespunkter ("markér-ind" og "markér-ud") med en præcision ned til et enkelt billede og til ubemandet import, der skal stoppe før slutningen af det optagede materiale.

Nogle gange vil du muligvis indstille markér-ind-tiden og efterlade markér-ud tom. Når du klikker på **Start optagelse**, vil importøren finde din starttid og optage, indtil du stopper den (eller båndet slutter).

Du kan også indstille en markér-ud-tid og efterlade markér-ind-tiden tom. Når du trykker på **Start optagelse**, vil importen begynde med det samme og automatisk slutte ved markér-ud-tiden. Du får det samme resultat, uanset om du indtaster en varighed eller en markér-ud-tid. Uanset hvilken du indstiller, udregner og viser importøren den anden automatisk.

Bemærk: Før du starter importen, skal du kontrollere, at indstillingerne i området Indstillinger og andre indstillinger (se “Importkilder” på side 219) er konfigureret korrekt.

Manuel optagelse med knapperne Start optagelse og Stop optagelse:

1. Sørg for, at markér-ind- og markér-ud-punkterne ikke er angivet. Om nødvendigt kan du benytte knappen, som er tilknyttet til feltet, for at tømme det med et klik.
2. Start afspilningen af kildebåndet manuelt før det ønskede startpunkt af optagelsen.
3. Klik på knappen **Start optagelse**, når startpunktet nås. Knappens navn skifter til Stop optagelse.
4. Klik på knappen igen ved slutningen af sekvensen. Det optagede materiale gemmes i biblioteket.

5 Stop afspilningen manuelt (med mindre automatisk stop er aktiveret som beskrevet ovenfor).

Optag automatisk ved at angive markér-ind- og markér-ud-punkter:

1 Benyt tidskontrollen til at angive markér-ind- og markér-ud-værdierne, dvs. start- og slutpunkterne for den ønskede optagelse.

   For at indstille markér-ind-punktet skal du enten indtaste en værdi direkte i startfeltet eller gå til det ønskede punkt og klikke på knappen **Start**. En lignende fremgang kan bruges til at indstille markér-ud- punktet.

2 Klik på Start optagelse. Studio placerer kildeenheden ved markér-ind-punktet og starter automatisk optagelsen.
3 Når markér-ud-punktet nås, afsluttes importen, og kildeenheden stoppes.
4 Det optagede materiale gemmes i biblioteket.

Import fra analoge kilder

For at indspille analog video (f.eks. VHS eller Hi8) skal du bruge en omformer, som du kan tilslutte til din computer, og som har de relevante video- og lydtilslutninger. Dette er også tilfældet, når du optager fra analoge lydkilder, som f.eks. en pladespiller. Aktuelt understøttede enheder omfatter Pinnacle-produkter, som f.eks. USB 500/510, USB 700/710 og DVC 100 samt webkameraer baseret på DirectShow-teknologi.

Tænd for enheden, og marker den ved hjælp af navnet i Kilde-rullemenuen over forhåndsvisningsområdet for at forberede import fra en analog enhed. Vælg også det relevante input (f.eks. "Video Composite" eller "Video SVideo"). Hvis du ønsker at ændre det indgående analoge signal, før det digitaliseres, skal du klikke på knappen Mere ved siden af Kilde-rullemenuen. Dette giver adgang til vinduet Inputniveauer. (Se “Justering af lyd- og videoniveauer” på side 220.)

Før du starter optagelsen, skal du sørge for, at din destinationsmappe, forudindstillinger for komprimering og andre indstillinger er tilpasset efter behov i de andre menuer. (Se “Importkilder” på side 219.)

Optagelse fra en analog kilde:

1 Sørg for, at den korrekte inputenhed er tilsluttet (f.eks. "Video S-Video").
2 Start afspilningsenheden lige før det punkt, hvor du ønsker, at optagelsen skal begynde.

   Forhåndsvisningen af video og lyd burde nu være aktiv. (Hvis ikke, skal du undersøge kablerne og installationen af omformeren).

3 Klik på **Start optagelse** for at indlede optagelsen.

Knappens navn skifter til **Stop optagelse**.

4 Klik på knappen igen ved slutningen af sekvensen. Det optagede materiale gemmes i biblioteket.

5 Stop kildeenheden.

Optagelse med en valgt varighed:

1 Sørg for, at det korrekte input er tilsluttet (f.eks. "Video S-Video").

2 Indtast den ønskede optagelsesvarighed i tidstællerkontrollen Varighed under videoforhåndsvisningen.

3 Start afspilningsenheden lige før det punkt, hvor du ønsker, at optagelsen skal begynde.

Forhåndsvisningen af video og lyd burde nu være aktiv. (Hvis ikke, skal du undersøge kablerne og installationen af omformeren).

4 Klik på knappen Start optagelse for at starte optagelsen.

Knappens navn skifter til Stop optagelse.

5 Optageprocessen stopper automatisk, efter at den valgte varighed er blevet optaget. Du kan også stoppe optagelsen manuelt ved at klikke på knappen Stop optagelse.

Import fra dvd- eller Blu-ray-diske

Importøren kan importere video- og lyddata fra dvd'er og BD'er (Blu-ray-diske).

Bemærk: Blu-ray-authoring er ikke omfattet som standard. Hvis du vil tilføje den, skal du vælge **Hjælp** > **Køb Blu-ray** og følge trinene for at fuldføre købet. Se "Geninstaller køb" på side 260, hvis du allerede har købt Blu-ray-authoring, men skal genaktivere det.

Sådan importerer du fra en disk

1 Klik på **DVD** på fanen **Import**.

2 For at starte skal du indsætte kildedisken i drevet og vælge den i Kilde-rullemenuen over forhåndsvisningsområdet.

Hvis du har mere end ét optisk drev, skal du vælge den korrekte enhed blandt de viste.

Bemærk: Kopibeskyttet indhold kan ikke importeres.

3 Før du starter optagelsen, skal du sørge for, at destinationsmappen og filnavnet er konfigureret som du vil have dem (se "Importkilder" på side 219).

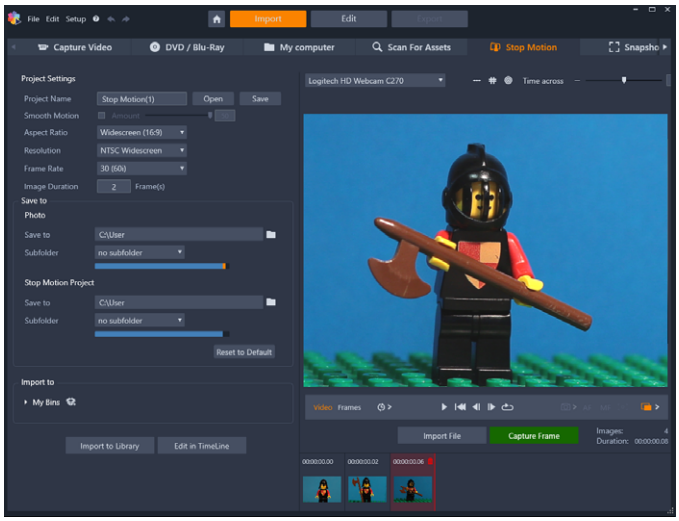
Bemærk: Da det kan dreje sig om store filer, når man importerer fra optiske diske, er det vigtigt at vælge den korrekte importmappe. Sørg især for, at den angivne lagerdestination har nok ledig plads (se "Importkilder" på side 219).

Import fra digitalkameraer

Ligesom med optiske diskdrev får man adgang til medier på digitalkameraer via computerens filsystem. Kameraet vises muligvis på kildelisten som et flytbart diskdrev. Forhåndsvisning, valg og import fungerer på samme måde som med almindelige filbaserede mediefiler (bortset fra, at mappevisningen begynder i den lukkede position).

Stop bevægelse

Stop-motion-funktionen i Studio Importer giver dig mulighed for at skabe animerede film ved at sammensætte enkelte frames fra en live kilde, som f.eks. et videokamera, et webkamera eller et DSLR. Resultatet af din Stop Motion-import bliver en samling optagne billeder og en projektfil, der er oprettet ud fra billederne.



For at forberede Stop-motion-importen skal du sørge for, at kameraet er tændt og sluttet til din computer, hvorefter du skal vælge fanen **Stop bevægelse** på fanen **Importer** fra panelet i Studio Importer. (Se "Importkilder" på side 219.) Før du starter optagelsen, skal du sørge for, at destinationsmappen, indstillingerne og filnavnet er konfigureret korrekt i de øvrige menuer.

Hvis dit kildeudstyr virker korrekt, bør der være en live forhåndsvisning i det centrale område af importørvinduet.

Når du er klar til at optage et billede, skal du klikke på knappen **Konverter billede**. En minivisning af den optagede frame tilføjes til billedbakken nederst i vinduet. Da dette er en stop-motion-sekvens, vil du som regel foretage små ændringer i scenen, efter hvert billede er optaget, for at skabe en illusion om bevægelse fra billede til billede.

Du kan bruge justeringsværktøjerne (linje, net eller cirkler) til at gøre arbejdet med at måle bevægelserne lettere. Du kan bruge tilstanden Løgskind, der benytter en spøgelsesagtig virkning, hvorved billeder, der kommer lige efter hinanden, bliver vist på samme tid i gennemsigtige lag, så forskellene tydeligt kan ses.

Antallet af billeder, der er taget indtil videre, og videoens varighed (baseret på det afrundede antal billeder) vises til højre under værktøjslinjen.

Du kan også importere billeder, som du allerede har optaget med henblik på stop-motion, ved at klikke på knappen Importér fil under værktøjslinjen.

Projektindstillinger

Du kan vælge blandt følgende indstillinger til dit stop-motion-projekt:

- **Billedforhold**: Indstil til **Standard** (4:3) eller **Widescreen** (16:9)
- **Opløsning**: Indstil til **NTSC standard** eller **PAL standard**
- **Billedhastighed**: Højere billedhastigheder giver bedre kvalitet, men det kræver også flere optagne billeder.
- **Billedets varighed**: Indstil varigheden for ethvert billede, du optager, så det passer til billederne. Jo større værdien er, jo færre billeder skal du optage, men resultaterne kan blive mere ujævne.

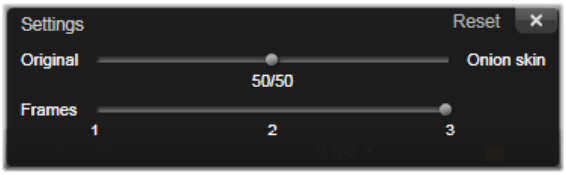
Værktøjslinjen for Stop-motion

Denne værktøjslinje indeholder transportknapper og andre funktioner til import af stop-motion. Fra venstre mod højre:

- **Video**- og **Frames**-indikatorerne: Disse giver dig mulighed for at skifte imellem forhåndsvisning af den live videoforbindelse og forhåndsvisning af de optagede frames i billedbakken. Du kan gennemse - og om nødvendigt erstatte – bestemte frames uden at skulle slette andet materiale.
- **Automatisk optagelse**: Knappen **Automatisk optagelse** slår funktionen til (orange ikon) eller fra (hvidt ikon). Klik på pilen for **Automatisk optagelse** for at angive indstillingerne (**Optagelsesinterval** og **Varighed**).
- **Navigationsknapper**: Disse knapper er til forhåndsvisning af animationen. Du kan bruge disse knapper til at afspille, gå til start eller gå ét billede frem eller tilbage. Med knappen **Afspil i løkke** kan du gentage animationen kontinuerligt.
- **DSLR-optagelse**: Disse valgfrie kontrolelementer kan bruges, når du har et kompatibelt DSLR-kamera sluttet til din computer (de fleste Canon DSLR'er understøttes på nuværende tidspunkt). Ikonet **DSLR-optagelse** er orange, når dit DSLR-kamera er tilsluttet. Med pileknappen kan du få adgang til dialogboksen **DSLR-indstillinger**. Her kan du styre dit DSLR-kamera. Dette sikrer ensartede resultater på tværs af billederne. Indstillingerne kan variere alt efter dit kamera og kameratilstanden. Det anbefales, at du indstiller dit kamera til manuel tilstand.
- **Autofokus (AF)**, **Manuel fokus (MF)** og **Vis fokus**: Disse valgfrie kontrolelementer kan bruges til at justere fokus for dit kamera i Pinnacle Studio, når du har et kompatibelt DSLR-kamera sluttet til din computer (de fleste Canon DSLR'er understøttes på

nuværende tidspunkt). Dit kamera skal være indstillet til AF, for at du kan benytte disse fokuskontrolelementer på skærmen.

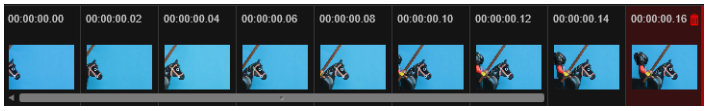
- **Tilstanden Løgskind**: Knappen **Tilstanden Løgskind** slår funktionen til (orange ikon) eller fra (hvidt ikon). Klik på pilen for **Tilstanden Løgskind** for at angive indstillingerne. Den første skyder (**Oprindeligt løgskind**) viser forskellen i gennemsigtighed mellem det oprindelige billede og de efterfølgende billeder. Skyderen **Rammer** styrer det antal af billeder, ud over det aktuelle billede, der bliver vist på skærmen. Eksperimentér med at finde frem til de indstillinger, som fungerer bedst til din film.



Antallet af billeder, der er taget indtil videre, og filmens varighed (baseret på det afrundede antal billeder) vises til højre under værktøjslinjen.

Brug af billedbakken sammen med stop-motion

Når du klikker på Konverter billede (knappen er placeret under Stop-motion-værktøjslinjen), åbnes billedbakken, og den viser de billeder, som du optager. Du kan se starttidspunktet for hvert billede (tiden bliver vist oven over minivisningen). Du kan klikke på minivisningen for at vælge billedet. Du kan slette billedet ved at klikke på det røde skraldespandsikon oven over minivisningen. Du kan også indsætte et billede til højre for den valgte minivisning ved at klikke på Konverter billede. Bemærk: Du skal være i videotilstand for at kunne optage billeder (klik på Video til venstre for værktøjslinjen).



Justeringsværktøjer

Det kan være vanskeligt at måle bevægelserne i stop-motion-projekter. Ud over Tilstanden Løgskind, som er beskrevet ovenfor, kan du bruge følgende værktøjer:

- **Linje**: Træk tværs over skærmen for at oprette en linje med noder, der markerer intervaller. Se efter den lyserøde node for at finde den foreslåede justering for din næste optagelse.
- **Net**: Viser et overliggende net på skærmen
- **Cirkler**: Viser et cirkelmønster på skærmen

Intervallet af noder, netlinjer og cirkler fastsættes af indstillingen Krydsningstid. Værdien (sekunder) fastsætter, hvor mange foreslåede optagelser, der skal udføres, hvilket er angivet af tidsrummet mellem intervallerne. Du kan bruge justeringsværktøjerne til at skabe jævne bevægelser eller som hjælp til at måle, hvor meget du skal bevæge emnet for at gøre bevægelsen hurtigere eller langsommere.

Eksport af animationen

Når du har tilføjet alle de ønskede billeder i animationen, skal du klikke på én af følgende indstillinger.

- **Eksporter til biblioteket**: Konverterer billederne til en .axps-fil og importerer både .axps-filen og billedsamlingen til biblioteket. En .axps-fil er – på samme måde som en .axp-fil – en projektfil, som gør det nemt at genåbne et projekt i **Stop-motion**-tilstand i importøren, så du kan fortsætte med at arbejde på projektet på et andet tidspunkt. Det henviser til projektfiler.
- **Rediger i tidslinjen**: Importerer billeder til biblioteket og føjer projektet til tidslinjen (redigeringstilstand) med henblik på yderligere redigering.

Sådan oprettes et stop-motion-projekt i Pinnacle Studio

Trinene nedenfor leder dig gennem den grundlæggende arbejdsgang i forbindelse med et stop-motion-projekt. Før du går i gang, er det bedst, hvis du har alle dine materialer parat, og at optagelsesområdet er klargjort med den ønskede lyssætning. Hvis du bruger et DSLR-kamera, der understøttes af Pinnacle Studio, skal du indstille kameraet til **Manuel** tilstand. Det anbefales, at du bruger et stativ.

Sådan oprettes et stop-motion-projekt

1. Hvis du bruger et eksternt kamera til at optage dit stop-motion-projekt, skal du sørge for, at kameraet er sluttet til din computer, og at det er tændt og klar til at optage fotos. Indstil kameraet til manuel tilstand.
2. I Pinnacle Studio skal du klikke på knappen **Importer** (til højre for knappen **Author**). Studio Importer-vinduet åbnes.
3. Klik på **Stop bevægelse**.

   Understøttede kameraer, der er sluttet til computeren og tændt, er angivet under **Stop bevægelse**. Klik på et kameranavn, og gør ét af følgende:
   - På kameraet skal du manuelt vælge de bedste indstillinger til din stop-motion-scene og justere fokus (du kan indstille linsen til MF for at fokusere manuelt).
   - Hvis du har et kompatibelt kamera (de fleste Canon- og Nikon DSLR'er understøttes), skal du klikke på pilen ved siden af knappen **Kamera** på værktøjslinjen under forhåndsvisningsområdet. I dialogboksen **DSLR-indstillinger** skal du vælge dit kamera på rullelisten og vælge indstillingerne for dit kamera ved at bruge

forhåndsvisningsskærmen som vejledning. Foretag eventuelle justeringer, og klik på **OK**. Du kan derefter fokusere kameraet manuelt eller indstille linsen til AF-tilstand, og i Pinnacle Studio kan du aktivere **Vis fokus** for at vise kontrolelementerne på skærmen. Klik på **Autofokus** eller **Manuel fokus**. For **Autofokus** skal du trække rektanglet til fokusområdet. Kameraet justerer automatisk fokus. For **Manuel fokus** skal du klikke på plus- eller minussymbolet på forhåndsvisningsskærmen, indtil emnet er i fokus.

4 Vælg dine **Projektindstillinger**, og naviger dem til den ønskede placering, hvis du ønsker at ændre standarddestinationen for dine projektfiler i **Gem til**-området.

5 Når du ved, hvilken type bevægelse du ønsker at skabe, kan du vælge blandt forskellige typer justeringsværktøjer og definere indstillingen **Krydsningstid** (værdien er tidsmarkeret i sekunder).

6 Når du har klargjort dit emne, skal du klikke på **Konverter billede**.

7 Bevæg dit emne, som du ønsker det, og fortsæt med at optage et billede for hver bevægelse. Hvis du vil optage en serie simple bevægelser, kan du benytte **Automatisk optagelse**.

8 Når du er klar til at gennemse billederne, skal du klikke på knappen Afspil på værktøjslinjen for at vise filmen. Hvis du vil genaktivere knappen **Konverter billede** for at optage flere billeder, skal du klikke på **Video** i værktøjslinjen.

9 Når du er færdig, skal du klikke på knappen **Importer til biblioteket** eller **Rediger i tidslinjen**.

Hvis du ønsker at gemme projektet uden at eksportere det til Bibliotek, skal du klikke på knappen **Gem** i ved siden af **Projektnavn**. Du kan klikke på knappen **Åbn** (ved siden af **Gem**) for at få adgang til det gemte projekt.

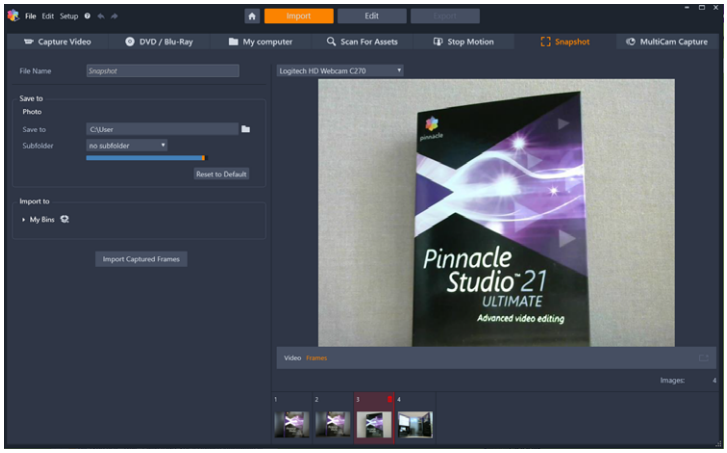
Snapshot

Funktionen Snapshot i fanen **Importer** bruges til at optage individuelle frames (stillbilleder) fra kameraer eller afspillere, som er tilsluttet systemet. Kontrollér, at kildeenheden er tændt, klik derefter på **Snapshot** på fanen Importer, og vælg enheden på Kilde-rullemenuen over forhåndsvisningsområdet.

Før du starter optagelsen, skal du sørge for, at destinationsmappen og filnavnene er konfigureret korrekt i de øvrige menuer. Se "Importkilder" på side 219 for at få flere oplysninger. Start kameraet, eller afspil båndet, og overvåg den indlagte forhåndsvisning i det centrale område af importørvinduet. Klik på knappen for fuldskærm til højre på transportlinjen for at få vist en forhåndsvisning, der fylder hele skærmen.

Hvis du vil optage et billede, når det passerer, skal du klikke på knappen **Optag frame**.

En minivisning af den optagede frame tilføjes til billedbakken nederst i vinduet.

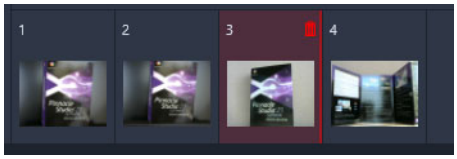


Optagelse af snapshots i importøren. Når du ser en forhåndsvisning af live eller optaget video i det centrale område af vinduet, kan du benytte knappen Optag frame til at optage stillbilleder. Optagede billeder samles i billedbakken nederst i vinduet, indtil du klikker på knappen Importer optagne frames for at flytte dem til biblioteket.

Optag så mange ekstra frames som nødvendigt. Importøren tilføjer hvert af dem til den voksende samling i billedbakken. I løbet af optagelsen kan du skifte bånd, rette dit kamera osv., som du ønsker. Kildevideoen behøver ikke at køre uafbrudt, så længe der er et signal, når du trykker på knappen Optag frame.

Brug af billedbakken

Hvis du ønsker at gennemse et optaget billede på stedet, skal du klikke på minivisningen for ethvert andet end det nyeste billede i billedbakken. Dette skifter forhåndsvisningen fra videokilden til den optagede fil og aktiverer filindikatoren. Du kan også aktivere indikatoren ved at klikke direkte på den.



Klik på en vilkårlig minivisning i Billedbakken for at gennemse billeder, der allerede er optaget.

For at slette en optaget frame skal du vælge den i billedbakken og klikke på papirkurvsikonet, der vises øverst til højre i minivisningen.

For at skifte tilbage til forhåndsvisning af video efter at have gennemset filer i billedbakken skal du klikke på live- indikatoren under forhåndsvisningen.

Import af frames

Når du har optaget alle de frames fra videokilden, som du ønsker, skal du klikke på knappen **Importer optagne frames**. Importøren tilføjer de optagede billeder til stillbilledeafsnittet i biblioteket.

MultiCam Capture

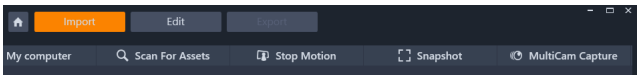
MultiCam Capture er videooptagelsessoftware, som gør det nemt at optage dig selv, optage fra skærmen og præsentere demonstrationer eller produkter – alt sammen på samme tid. Tilslut dine kameraer, tryk på optag, og lad MultiCam Capture forvandle din computer til en optagelsesstation, som synkroniserer alle kilder automatisk og giver professionelle resultater.

Sådan bruger du MultiCam Capture i Pinnacle Studio

1 Klik på fanen **Import** i Pinnacle Studio.

2 Klik på **MultiCam Capture**.

Bemærk: Du skal måske rulle ned for at finde valgmuligheden **MultiCam Capture**, hvis programmets vindue ikke er indstillet bredt nok til at vise alle valgmuligheder.



MultiCam Capture starter.

3 Følg instruktionerne til **MultiCam Capture**-programmet for at klargøre dit projekt (klik på the spørgsmålstegnikonet og derefter fanen **Hjælp** for at se brugervejledningen).

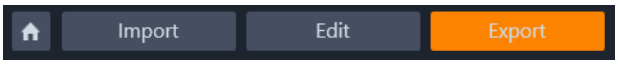
4 I området **Gem som** skal du sikre dig, at du markerer afkrydsningsfeltet **Pinnacle Studio-projekt**, og optager dit projekt.

5 Gå til bibliotekskategorien **Projektbakker** i Pinnacle Studio for at finde dit projekt.

6 Højreklik på projektet, og vælg **Åbn i Multi-Camera Editor**. Få mere at vide om **Multikameraeditor** i "Multikameraredigering" på side 267.

Eksportøren 13

En af de fantastiske ting ved digital video er det stigende antal enheder, der kan benytte det. Studio giver dig mulighed for at skabe versioner af din film til alle de videoafspillere, dit publikum kan gøre brug af, lige fra håndholdte DivX-afspillere og mobiltelefoner til HDTV-hjemmebiografer.



Dette afsnit indeholder følgende emner:

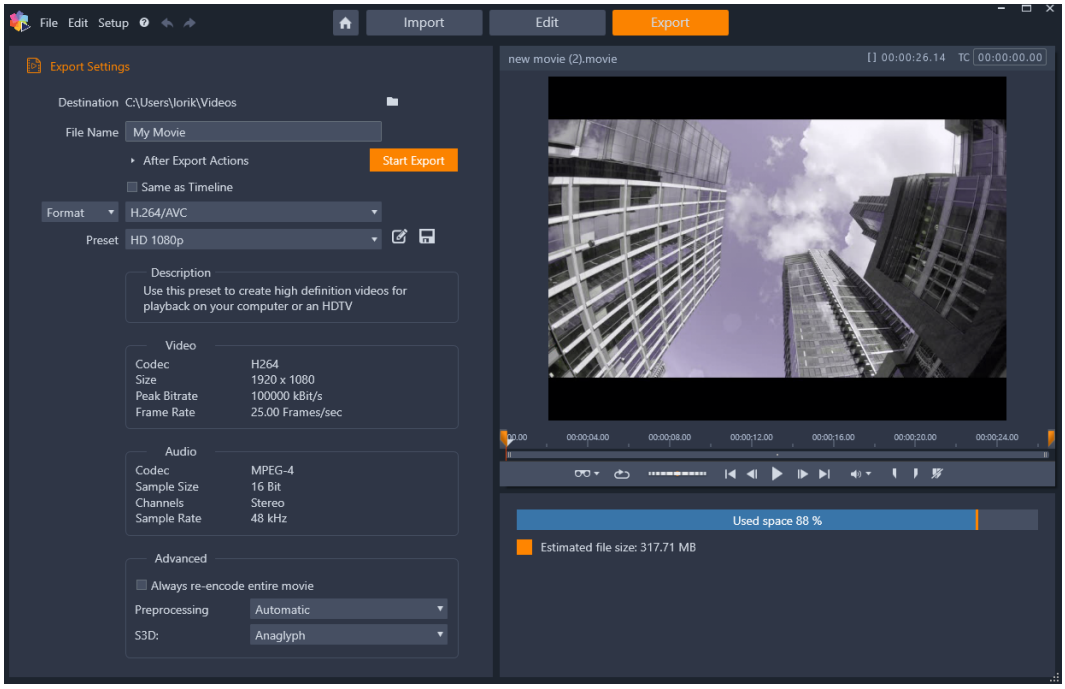
- Exporting your project
- Eksportfunktioner og -indstillinger
- Udkørsel til disk eller hukommelseskort
- Udkørsel til fil
- Udkørsel til web
- Udkørsel til en enhed
- Udkørsel til MyDVD
- Eksportér til animeret GIF
- Eksportér film med gennemsigtighed til alfa-kanal-video

Exporting your project

Når du er færdig med at redigere dit projekt, skal du åbne eksportøren ved at trykke på fanen **Eksport** øverst på skærmen. Med nogle få klik kan du give eksportøren de oplysninger, den skal bruge, for at udkøre din film eller din mediefil i det format, som passer bedst til dine behov.

> **Bemærk:** Se "Eksport direkte fra biblioteket" på side 22, hvis du vil eksportere direkte fra biblioteket uden at bruge eksportøren.

Eksportøren sørger for at afslutte projektet, før det eksporteres. I tilfælde af manglende medier kan dit projekt ikke eksporteres, indtil mediefilerne enten genforbindes eller slettes fra projektet. Se "Manglende medier" på side 16 for at få flere oplysninger.



Fanen Eksport giver dig mulighed for at vælge udkørselsfunktioner efter behov for den valgte udkørselstype. Navnet på projektet vises over afspilleren, og du kan se den estimerede filstørrelse og resterende plads derunder i eksempelområdet.

Sådan eksporterer du fra fanen Eksport

1 Vælg en **Destination** til dine eksporterede filer ved at klikke på gennemsynsknappen og vælge en placering.

2 I feltet **Filnavn** skal du angive et filnavn.

Hvis du vil angive nogle automatiske handlinger, som skal finde sted efter eksporten, skal du klikke på **Handlinger efter eksportering** og vælge dine indstillinger.

3 Gør ét af følgende:

- Du kan eksportere projektet med tidslinjeindstillingerne ved at markere afkrydsningsfeltet **Samme som tidslinje**.
- Du kan vælge nye indstillinger for eksporten i rullemenuen til venstre ved at vælge **Format**, **Udvidelse**, **Enhed** eller **Web**.

4 Vælg dine ønskede indstillinger i rullemenuerne, som vises for dit eksportprojekt. **Forhåndsindstillinger** er tilgængelige i de fleste tilfælde, men ellers kan du tilpasse indstillingerne ved at klikke på knappen **Rediger forhåndsindstilling**. Du kan klikke på knappen **Gem forhåndsindstilling** for at gemme dine tilpassede indstillinger som en ny forhåndsindstilling.

5 Hvis du vil eksportere et udsnit af filmen, skal du bruge trimmefunktionerne i afspilningsområdet i afspillervinduet.

6 Klik på **Start eksportering** for at eksportere dit projekt.

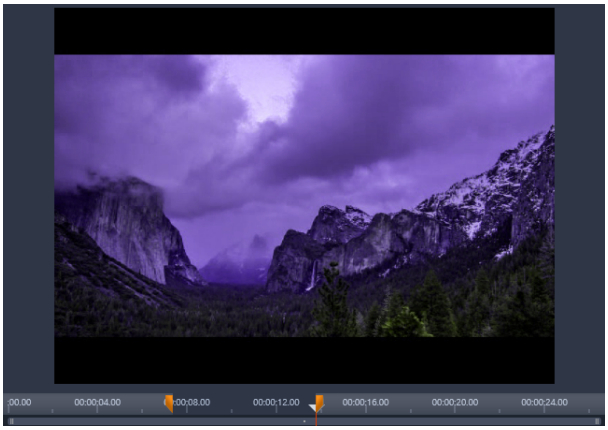
Eksportfunktioner og -indstillinger

Klargøring af din film til udkørsel

Før din film er helt klar til at blive udkørt, er det tit nødvendigt med noget forbehandling. Generelt må Pinnacle Studio "beregne" (generere videoframes i udkørselsformatet til) alle overgange, tekster, disk- menuer og videoeffekter, som du har lagt ind på din film. Alle filer, der genereres under beregningsprocessen, gemmes i hjælpefilmapper, som du kan indstille placeringen af i vinduet for indstillinger af applikationer.

Oprettelse mellem markører

Når du vil lave udkørsel til fil eller til Cloud, kan du vælge kun at eksportere en udvalgt del af din film. I området med eksportørindstillinger skal du justere trimningsmarkørerne for at vælge den del af filmen, som du vil eksportere.



Angiv markér ind- og markér ud-skydere for at eksportere et segment af tidslinjen.

Udkørsel til disk eller hukommelseskort

Du finder oplysninger om oprettelse af diske i “Diskprojekter” på side 199. Selvom du ikke har en brænder, kan Studio lave et "diskbillede" – et sæt filer, der indeholder de samme oplysninger, som ville blive gemt på en disk – i et bibliotek på din harddisk. Dette billede kan senere brændes over på en disk eller overføres til et flash-hukommelseskort. Bemærk, at hvis du aktiverer fanen **Author** i Pinnacle Studio, føjes der en **Disk**-side til fanen **Eksport**.

> **Bemærk:** Blu-ray-authoring er ikke aktiveret som standard. Hvis du vil aktivere det, skal du vælge **Hjælp** > **Køb Blu-ray**.

SD-kort, hukommelseskort og indbyggede medier

AVCHD 2.0-diskstrukturer kan skrives til flash- hukommelseskort, som f.eks. SD-kort eller hukommelsesnøgler eller endda til enheder med indbygget mediesupport (f.eks. videokameraer der understøtter AVCHD 2.0).

Udkørsel til fil

Vælg det format, der bedst matcher dit publikums behov og deres afspilningshardware.

Udkørselsfilens størrelse afhænger af både filens format og de komprimeringsparametre, der er angivet for formatet. Selvom komprimeringsindstillingerne nemt kan ændres til at skabe små filer, så bør man bemærke, at man mister kvalitet til fordel for høj komprimering.

De detaljerede indstillinger for de fleste formater kan justeres ved at vælge forudindstillingen Brugerdefineret og trykke på knappen **Avanceret**. Andre forudindstillinger henter indstillinger, som er beregnet til typiske situationer.

Hvis du eksporterer et stereoskopisk 3D-projekt, vises en S3D-menu, hvor du kan vælge flere 3D-formater eller muligheden for at eksportere projektet i 2D.

Når udkørslen er fuldført, opretter eksportøren genveje til Windows Media Player og Quicktime Player. Du kan se din udkørselsfil, så snart du har lavet den, ved at trykke på ikonet, der repræsenterer din valgte afspiller.

Herunder findes en liste over nogle af formaterne.

3GP

Pinnacle Studio kan generere film i dette meget anvendte filformat ved at anvende dit valg af MPEG-4- eller H.263-videokomprimering sammen med AMR-lydkomprimering. Formatet er tilpasset de relativt mere beskedne processorer og lagringsmuligheder, som findes i mobiltelefoner.

Listen af forudindstillinger for denne filtype giver dig mulighed for at vælge mellem to billedstørrelser i hver encoder. Vælg Lille ved 176 x 144 eller Meget lille ved 128 x 96.

Kun lyd

Nogle gange kan en films lydspor stå alene uden tilhørende billeder. Optagelser af liveunderholdning og videoindspilninger af interviews og taler er eksempler, hvor lyd uden billeder måske kunne være at foretrække.

Med Pinnacle Studio kan du gemme dit lydspor i formaterne wav (PCM), mp3 eller mp2.

Klik på den forhåndsindstilling, der bedst opfylder dine behov, eller vælg **Brugerdefineret**, og klik derefter på knappen **Avanceret** for at åbne menuen til avancerede indstillinger.

Transport Stream (MTS)

Transport Stream (MTS) kan indeholde video i MPEG-2- eller H264/AVC-komprimering. Applikationerne omfatter HD-afspilning på AVCHD-baserede videokameraer, AVCHD-disk eller Blu-ray-disk.

Klik på den forudindstilling, der bedst opfylder dine behov, eller vælg Brugerdefineret, og klik derefter på knappen **Avanceret** for at åbne menuen til avancerede indstillinger.

AVI

Selvom AVI-filtypen til digital video understøttes vidt og bredt, så udføres den egentlige kodning og afkodning af video- og lyddata i en AVI-fil af separat codec-software.

Med Studio følger et DV- og et MJPEG-codec. Hvis du ønsker at udkøre din film som en AVI i et andet format, kan du benytte et vilkårligt DirectShow-kompatibelt codec, som er installeret på din pc, hvis det pågældende codec også er installeret på den pc, der skal afspille din film.

Klik på den forhåndsindstilling, der bedst opfylder dine behov, eller vælg Brugerdefineret, og klik derefter på knappen Avanceret for at åbne menuen til avancerede indstillinger.

DivX

Dette filformat, som er baseret på MPEG-4 videokomprimeringsteknologi, bruges oftest til videofiler, som lægges ud på internettet. Det understøttes også af mange DivX-kompatible hardwareenheder, lige fra dvd-afspillere til håndholdte og bærbare enheder.

Klik på den forudindstilling, der bedst opfylder dine behov, eller vælg **Brugerdefineret**, og klik derefter på knappen Avanceret for at åbne menuen Avancerede indstillinger.

DivX Plus HD

Dette filformat, som er baseret på H264 videokomprimeringsteknologi, bruges oftest til HD-videofiler, som lægges ud på internettet.

Klik på den kvalitetsforudindstilling, der matcher dine behov, eller vælg Brugerdefineret, og klik derefter på knappen **Avanceret** for at åbne menuen Avancerede indstillinger.

Flash-video

Studio understøtter udkørsel i Flash-videoformat (flv), version 7. Næsten alle eksisterende internetbrowsere vil være i stand til at vise dette populære format, som har vundet stor udbredelse på mødesteder og nyhedssider på internettet.

Klik på den kvalitetsforudindstilling, der matcher dine behov, eller vælg Brugerdefineret, og klik derefter på knappen Avanceret for at åbne menuen Avancerede indstillinger.

Billede

Du kan eksportere en frame i dit projekt som et billede, en JPG, TIF eller Brugerdefineret. Hvis du vælger **Brugerdefineret**, skal du bruge knappen Avanceret for at åbne vinduet Avancerede indstillinger.

Du kan også vælge **GIF** for at oprette en animeret GIF-fil. Se "Eksportér til animeret GIF" på side 250 for at få flere oplysninger.

Billedsekvens

Du kan eksportere en sekvens i dit projekt som et serie af billeder – ét pr. frame. Den valgte video skal vare mindst ét sekund. Hvert sekund i videoen genererer mellem 25 og 60 billeder, afhængigt af indstillingerne for billedhastighed.

Billederne kan være af typen TIP, JPG, TGA eller BMP i en række forskellige størrelser. Hvis projektet er i stereoskopisk 3D, får du mulighed for at vælge S3D-formater til udkørsel.

QuickTime Movie (MOV)

Dette er QuickTime-filformatet. Det er særligt anvendeligt, når filmen skal afspilles i QuickTime-afspilleren.

Forudindstillingerne indeholder en række valgmuligheder for størrelse og indkodning.

MPEG

MPEG-1 er det oprindelige MPEG-filformat. MPEG-1- videokomprimering benyttes på video-cd'er, men er i andre sammenhænge blevet afløst af nyere standarder.

MPEG-2 er efterfølgeren til MPEG-1-formatet. Hvor MPEG-1-filformatet understøttes på alle pc'er med Windows 95 og nyere pc'er, så kan MPEG-2 og MPEG-4-filer kun afspilles på pc'er, hvor der er installeret det tilhørende afkodningssoftware. Flere af MPEG-2-forudindstillingerne understøtter afspilningsudstyr med HD (High Definition).

MPEG-4 er endnu et medlem af MPEG-familien. Her opnår man en billedkvalitet, som er tæt på MPEG-2, men med endnu større komprimering. Den er særligt velegnet til internetbrug. To af forudindstillingerne til MPEG-4 (QCIF og QSIF) opretter "quarter-frame"- videostørrelse til mobiltelefoner, mens to andre (CIF og SIF) opretter "full-frame"-video til håndholdte afspillere.

Brugerdefinerede forudindstillinger: Med Brugerdefineret kan du konfigurere filmudkørsler for alle MPEG-varianter i detaljer ved at klikke på knappen Avanceret, som åbner menuen Avancerede indstillinger.

Real Media

Real Media-filmfiler er beregnet til afspilning på internettet. Real Media-film kan afspilles af enhver i hele verden, som har RealNetworks RealPlayer-softwaren, som gratis kan hentes fra www.real.com.

Tryk på knappen **Avanceret** for at konfigurere dine udkørsler med menuen Avancerede indstillinger.

Windows Media

Windows Media-filformatet er også beregnet til streaming på internettet. Filerne kan også afspilles på alle computere, hvor Windows Media-afspilleren – et gratis program fra Microsoft – er installeret.

Tryk på knappen **Avanceret** for at konfigurere dine udkørsler med menuen Avancerede indstillinger.

Udkørsel til web

Eksportøren i Pinnacle Studio lader dig dele dine filmkreationer med dit sociale netværk på Facebook, med dine faglige kammerater på Vimeo, og med potentielt hele verden på YouTube.

Lagring af dine medier og projekter i Box betyder, at de også er tilgængelige fra din smartphone eller tablet og nemt kan overføres mellem computere i forbindelse med samarbejde og bekvem adgang.

Hvis du ikke allerede er logget ind på udbyderens hjemmeside, vises en logonside.

Facebook

Når du er logget ind på din Facebook-konto, kan du indtaste en ny titel, eller beskrivelse til din film og vælge format og indstillinger for privatliv i rullemenuerne.

Vimeo

Når du er logget ind på din Vimeo-konto, kan du ændre filmens titel, beskrivelse og tags. Vælg det fortrukne format i rullemenuen.

YouTube

Når du er logget ind på din YouTube-konto, kan du indtaste en ny titel, beskrivelse eller nye tags. Vælg format, kategori og fortrolighedsindstillinger i rullemenuerne.

Efter upload

Når overførslen er færdig, har du mulighed for at åbne en webbrowser for at se din kreation, eller vende tilbage til Studio. For Facebook, YouTube og Vimeo, skal din fil behandles, før den kan ses online, og er derfor måske ikke umiddelbart tilgængelig.

Udkørsel til en enhed

Studio kan oprette filmfiler, som er kompatible med en række enheder, herunder dem, som er vist herunder.

- Apple
- Microsoft Xbox og Xbox One
- Nintendo Wii
- Sony PS3 og PS4
- Sony PSP

Hvis du eksporterer et stereoskopisk 3D-projekt, får du vist de 3D-formater, der er kompatible med den valgte enhed.

Apple

Studio understøtter eksport af filer, der er kompatible med populære Apple-enheder, som f.eks. iPod, iPhone og iPad samt Apple TV.

Filformatet, der anvendes til iPod- og iPhone-kompatible enheder, er baseret på MPEG-4-videokomprimeringsteknologi. Kombinationen af avanceret komprimering og en lille billedstørrelse på 320 x 240 giver meget små udkørselsfiler i forhold til andre formater. De tre forudindstillinger for kvaliteten har forskellige datarater, der hver balancerer kvalitet med filstørrelse forskelligt.

Apple TV- og iPad-kompatible filer er baserede på videokomprimeringsstandarden H.264. Udkørslens billedstørrelse er enten 960 x 540 til Apple TV (første generation) eller 720p (nyere generationer).

Microsoft Xbox og Xbox One

Med forudindstillinger til Microsoft Xbox kan du oprette filer til afspilning i fuld skærm på din Xbox. Du kan vælge to formater: DivX SD, som er baseret på videokomprimeringsteknologien MPEG-4, og WMV HD.

Nintendo Wii

Pinnacle Studio kan oprette filer, der kan afspilles på din Nintendo Wii med understøttelse af filformaterne AVI og FLV.

Sony PS3 og PS4

Du kan eksportere filerne til din PlayStation ved at vælge eksportformatet Sony PS3 eller Sony PS4. Studio understøtter følgende filformater: Fuld størrelse, som er i DivX-filformatet (720 x 400), og HD (1080/60i).

Sony PSP

Studio gør det muligt at eksportere filer, som er kompatible med Sony PlayStation Portable-enheder. Udkørselsfiler er baseret på videokomprimeringsteknologien MPEG-4.

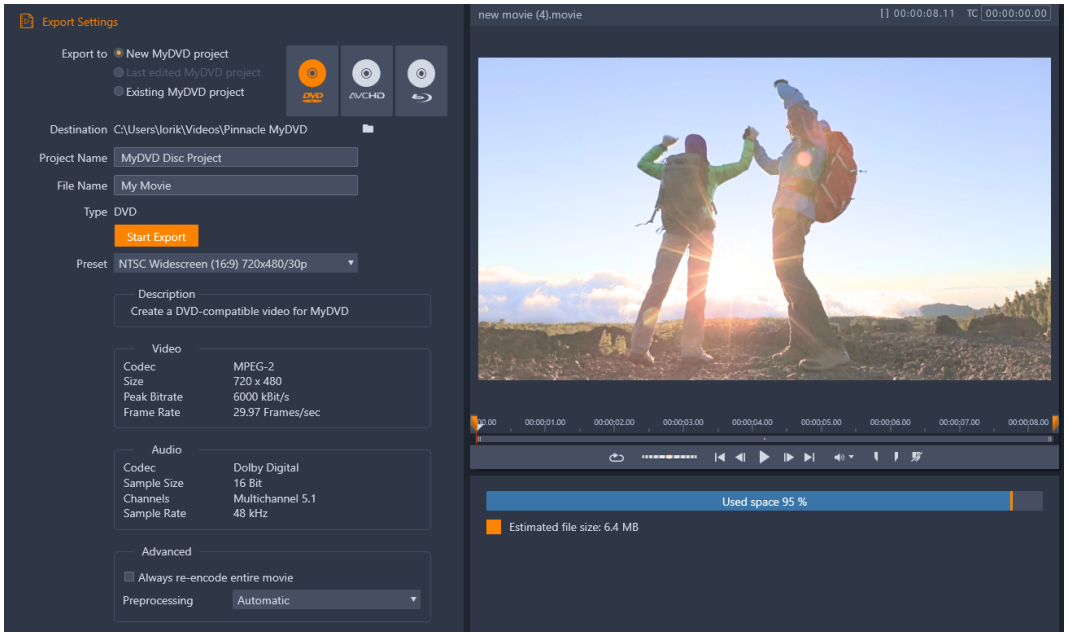
Ligesom med den iPod-kompatible type giver kombinationen af avanceret komprimering og en lille billedstørrelse på 320 x 240 meget små udkørselsfiler i forhold til andre formater.

Udkørsel til MyDVD

MyDVD er et brugervenligt program til diskauthoring, der benytter skabeloner for at hjælpe dig med at skabe professionelt udseende diskprojekter med menuer og musik. Du finder yderligere oplysninger om MyDVD under Hjælp i MyDVD-programmet.

MyDVD åbnes automatisk, når du eksporterer til et MyDVD-projekt. Du kan også åbne MyDVD ved at klikke på genvejen **Pinnacle MyDVD** på skrivebordet eller søge efter **Pinnacle MyDVD** på skærmbilledet **Start** eller menuen **Start**.

For at få adgang til eksportmuligheder for MyDVD-projekter skal du først vælge **Eksportér til MyDVD** på tidslinjen i fanen **Rediger**.



Eksportindstillingerne for MyDVD-projekter.

Eksport til en MyDVD-fil

1 Når du har oprettet og redigeret dit projekt på tidslinjen i fanen **Rediger**, skal du klikke på knappen **Åbn Author-værktøjslinjen** i tidslinjens værktøjsbar.

   Brug kapitelknapperne i tidslinjens værktøjsbar, hvis du vil tilføje kapitler før eksport. Se "Sådan føjer du kapitelmarkører til et diskprojekt" på side 200 for at få flere oplysninger.

2 Klik på knappen **Eksportér til MyDVD** over tidslinjesporenes menulinjer.

   Fanen **Eksport** bliver aktiv.

3 I området **Eksportindstillinger** skal du vælge dine ønskede indstillinger og klikke på **Start eksportering**.

   Projektet renderes, og **Pinnacle MyDVD** åbner din projektfil.

Eksportér til animeret GIF

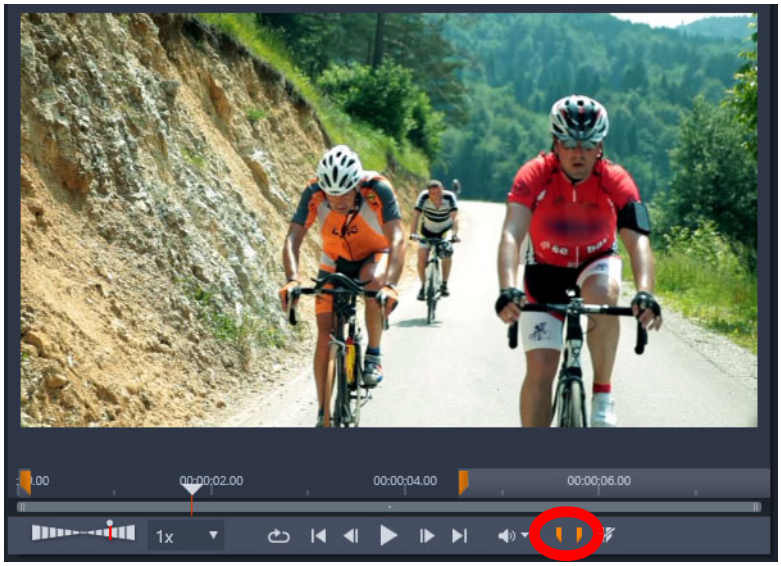
Du kan bruge Pinnacle Studio til at oprette animerede GIF'er med præcisionsværktøjer. Animerede GIF'er er enkle, webvenlige animationer, der varer typisk under 10 sekunder. Selvom deres begrænsede farvepalet (256 farver) traditionelt henviser dem til enkel grafik, så kan farvespektret optimeres til et bredere favn af billeder (Pinnacle Studio bruger dithering (farvesuperposition) til farveoptimering). GIF'er understøtter også gennemsigtighed.

I Pinnacle Studio opretter du nemmest og hurtigst en animeret GIF ved at bruge markører i fanen Eksport til nøjagtig valg af den del af projektet (en enkelt video eller et mere komplekst projekt), du vil konvertere til GIF. Vælg derefter de rette indstillinger til den størrelse og

kvalitet, du har brug for, og eksportér. Titler eller effekter, som du eventuelt har tilføjet den del af projektet, eksporteres med til den endelige GIF-fil. Den resulterende enkelte fil består af en række GIF-billeder, der skaber animationseffekten.

At eksportere til en animeret GIF

1 Når du har oprettet og redigeret dit projekt i tidslinjen fra fanen **Redigér**, skal du klikke på **Eksportér**.
2 Vælg en **Destination** til de filer, du vil eksportere, efter et klik på filviseren.
3 I feltet **Filnavn** skal du angive et filnavn.
4 Sørg for, at **Samme som tidslinje** afkrydsningsfeltet ikke er markeret.
5 Fra rullemenuerne vælg fra venstre til højre først **Udvidelse**, derefter *** .gif**, og så **Billede**.
6 Fra rullemenuen **Forhåndsindstilling** vælg den ønskede mulighed. Du kan tilpasse indstillingerne (inklusive **Billedestørrelse**, **Rammer/sek**, **GIF-kvalitet**, og **Sløjfe**) ved at klikke på **Redigér forhåndsindstilling**. Ved at klikke på **Gem forhåndsindstilling** kan du gemme dine tilpassede indstillinger som den nye forhåndsindstilling.
7 Hvis du kun vil eksportere et udsnit af dit projekt, skal du trimme afspilningsafsnittet i afspillervinduet ved hjælp af (**Markér ind** og **Markér ud**).



8 Klik på **Start eksport** for at eksportere dit projekt.

Bemærk: Anslået filstørrelse vises under afspillervinduet. Justér indstillinger og sekvenslængde for at sikre, at filens størrelse passer til det sted, hvor du vil placere den animerede GIF-fil.

Eksportér film med gennemsigtighed til alfa-kanal-video

Alfakanal-video understøtter gennemsigtighed, så du kan gemme animerede logoer, nedre tredjedels grafik og andre objekter og animationer i videoformat, som du kan dele og genbruge til overlægninger i andre videoprojekter. For eksempel kan du oprette en række videoer, hvor starten overlægges med en animeret titel, der identificerer dig eller dit firma som skaberen af serien. Pinnacle Studio anvender formatet CineForm MOV til understøttelse af alfakanaler.

Sort repræsenterer det gennemsigtige område i denne alfakanal-video.

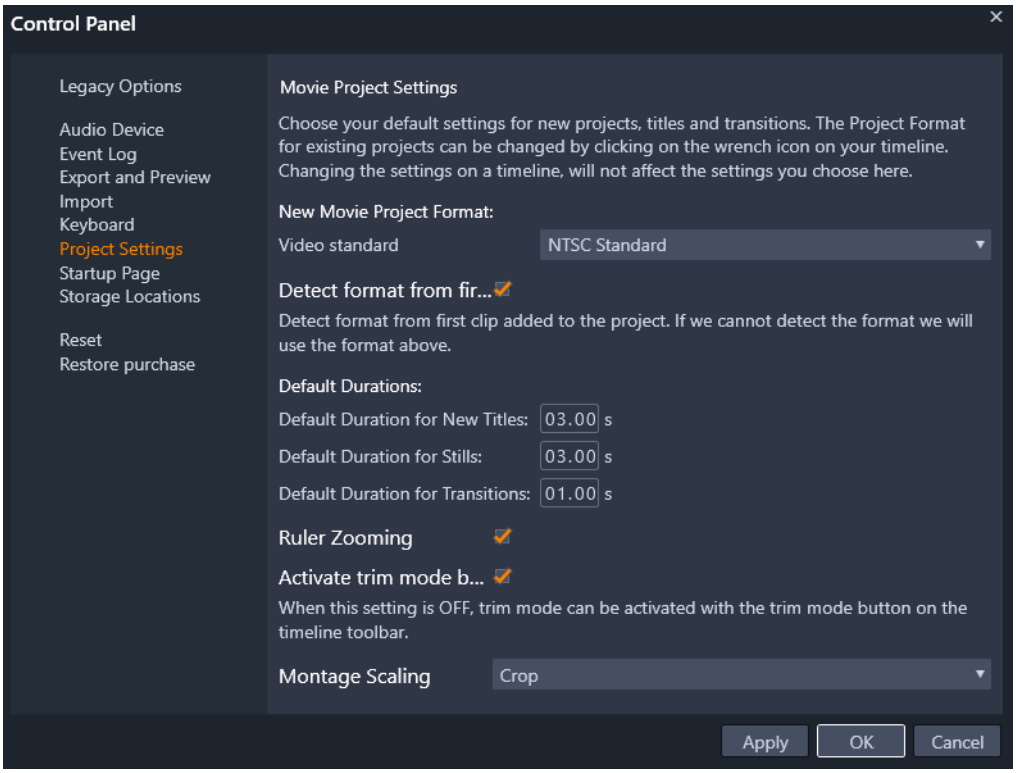
Sådan eksporterer du til en alfakanal-video

1. Når du har oprettet og redigeret dit projekt med gennemsigtige område i tidslinjen fra fanen **Redigér**, skal du klikke på **Eksportér**.
2. Vælg en **Destination** til de filer, du vil eksportere, efter et klik på filviseren.
3. I feltet **Filnavn** skal du angive et filnavn.
4. Sørg for, at **Samme som tidslinje** afkrydsningsfeltet ikke er markeret.
5. Fra rullemenuerne vælg fra venstre til højre først **Format** og derefter **CineForm**.
6. Fra rullemenuen **Forhåndsindstilling** vælg en **MOV**-option. Du kan tilpasse indstillingerne (inklusive **Størrelse**, **Rammer/sekund**, og **Kvalitét**) ved at klikke på **Redigér forudindstilling**. Du kan klikke på knappen **Gem forhåndsindstilling** for at gemme dine tilpassede indstillinger som en ny forhåndsindstilling.
7. Hvis du kun vil eksportere et udsnit af dit projekt, skal du trimme afspilningsafsnittet i afspillervinduet ved hjælp af (**Markér ind** og **Markér ud**).
8. Klik på **Start eksportering** for at eksportere dit projekt.

14 Opsætning

Det centrale konfigurationsvindue i Pinnacle Studio kaldes kontrolpanelet.

Vælg **Opsætning** > **Kontrolpanel** i hovedmenuen i Pinnacle Studio. Når kontrolpanelet vises, skal du vælge en side fra mappen i venstre side af vinduet.



Kontrolpanelet i Pinnacle Studio er et centralt konfigurationsvindue i programmet.

Siderne i kontrolpanelets indstillinger beskrives her efter tur.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Legacy Options
- Lydenhed
- Hændelseslog
- Eksport og forhåndsvisning
- Importindstillinger i kontrolpanelet
- Tastaturindstillinger i kontrolpanelet
- Projektindstillinger

- Startside
- Placering af lager
- Nulstilling af Pinnacle Studio
- Geninstaller køb

Legacy Options

Siden med kendte valgmuligheder omfatter indstillinger for Overvågningsmapper og Kendt Authoring-tilstand.

Overvågningsmapper

Overvågningsmapper er mapper på en harddisk eller et andet opbevaringsmedie, som overvåges af Pinnacle Studio. Når indholdet i en overvågningsmappe ændres, opdateres biblioteket automatisk.

Når du bruger overvågningsmapper, tilføjes et niveau for **biblioteksmedier** til mappetræet i biblioteket. Du finder også et niveau for **biblioteksmedier**, hvis Pinnacle Studio registrerer et bibliotek fra en tidligere version af Pinnacle Studio (du skal aktivere overvågningsmapper, hvis du fortsat ønsker at udfylde dette niveau).

Du kan oprette så mange overvågningsmapper, som du vil, og vælge at indstille dem til kun at overvåge én type medier (video, billede eller lyd) i stedet for standardindstillingen, hvor alle tre typer overvåges.

For at angive en mappe på din computer som overvågningsmappe skal du klikke på knappen Aktiver og derefter knappen Tilføj mappe under listen over overvågningsmapper og navigere til den mappe, du ønsker at tilføje. For at annullere overvågningen af en mappe skal du vælge mappen på listen og klikke på knappen Fjern mappe.

Klik på knappen Anvend for at få biblioteket til at opdatere kataloget i forhold til ændringerne i overvågningsmapperne.

Kendt Authoring-tilstand

Du kan aktivere eller deaktivere fanen for kendt **Author** for Pinnacle Studio. Fanen **Author** giver disk-authoring-funktioner og giver adgang til bibliotekets indhold i **Diskmenuer**. Klik på knappen **Aktivér** for at gendanne fanen **Author**.

Lydenhed

På denne konfigurationsside finder du de parametre, der er til rådighed for enheder (som f.eks. en mikrofon), der er tilsluttet til computeren. Klik på enhedens navn for at få adgang til dialogboksen med Windows-indstillinger for enheden.

Hændelseslog

Meddelelser logføres i dette vindue ved særlige hændelser, som f.eks. import af flere filer. Her kan du se detaljer om et hvilket som helst problem, der måtte være opstået under disse handlinger.

Eksport og forhåndsvisning

Disse indstillinger påvirker fremstillingen/visningen af videoer.

Kvalitet: Disse indstillinger styrer kvaliteten af forhåndsvisninger af videoer i hele programmet.

- **Bedste kvalitet:** Giver forhåndsvisning i fuld opløsning – den opløsning, som projektet eksporteres i til sidst. Vælges denne indstilling kan der blive sprunget nogle frames over ved afspilning på langsommere computere.
- **Afbalanceret:** Med denne indstilling, som anbefales til almindelig brug, bliver visse optimeringer af kvaliteten udeladt for at opnå en hurtigere forhåndsvisning. I de fleste tilfælde er forskellen nærmest umærkelig.
- **Hurtigste afspilning:** Forhåndsvisningen optimerer effektiviteten af databehandlingen, og det kan derfor være praktisk på en langsom computer.

Vis forhåndsvisning i fuld skærm på: Vælg den computerskærm (hvis du bruger flere), hvor du vil have vist forhåndsvisningen i fuld skærm.

Vis ekstern forhåndsvisning på: Vælg fra en liste over mulige enheder og signalkilder (hvis relevant).

Standard for ekstern forhåndsvisning: Vælg tv-standard for den tilsluttede videomonitor.

Afspilningsoptimering

Tærskelværdi for optimering: Optimeringens tærskelværdi bestemmer, hvor meget rendering der udføres, når der vises en forhåndsvisning af projektet. Den kan indstilles til **Fra** (0) til **Aggressiv** (100). Hvorvidt et bestemt stykke af en tidslinje renderes afhænger af den nødvendige mængde beregninger, der kræves for at forberede effekterne og overgangene, som anvendes, samt af værdien i **Tærskelværdi for optimering**. Hvis værdien er indstillet helt op til Aggressiv, renderer Pinnacle Studio alle overgange, titler, diskmenuer og effekter

på forhånd, også selv om udlæsningen allerede ville kunne forhåndsvises. Dette kan forsinke afspilningen betragteligt.

Hvis **tærskelværdien for optimering** imidlertid er indstillet til **Fra** (nul), vises de gule og grønne markeringer, der angiver renderingsstatussen, ikke. Alle effekter afspilles derfor i realtid. Det kan dog medføre nedsat afspilningskvalitet (tabte billeder og hak i afspilningen), hvis antallet og kompleksiteten af effekter er for meget for systemet.

Beregn, mens der afspilles: Når indstillingen Automatisk anvendes, beslutter programmet på baggrund af computerinformation, hvorvidt der kan foretages rendering i realtid under afspilning. Når indstillingen Fra benyttes, deaktiveres renderingen i realtid under afspilning, men genoptages, når afspilningen er afsluttet.

Codecs fra tredjeparter: Lader Pinnacle Studio bruge codecs fra tredjeparter, der er installeret på computeren, så du kan arbejde med flere videoformater. Bemærk: Nogle codec-pakker fra tredjeparter kan medføre nedbrud eller fejl i Pinnacle Studio.

Hardwareacceleration

Når denne funktion aktiveres, overføres en del af processorbelastningen fra processoren til alternativ hardware, f.eks. GPU'en (Graphics Processing Unit) på grafikkortet. Understøttelsen af hardwareacceleration afhænger af din computers CPU- og grafikkorttype.

- De fleste NVidia-kort understøtter CUDA-arkitekturen. Når dette er muligt, hjælper GPU'en med H.264-afkodning.
- Maskiner med nye Intel-processorer, som har Intel Quick Sync Video, kan bruge denne funktion til hurtigt at afkode og kode H.264- og H.264 MVC-materiale.

Valg af hardwareaccelerationstype

1 Vælg **Opsætning** > **Kontrolpanel** > **Eksport og Forhåndsvisning**.
2 Vælg en indstilling på rullelisten **Type** i området **Hardwareacceleration**.

Stereoskopisk

Standard 3D-visningstilstand: Denne indstilling vælger standard for stereoskopisk 3D-indhold i Pinnacle Studio. Se Skifter til 3D-visningstilstand for at få flere oplysninger. Se "Vælg, hvad der skal vises i biblioteket" på side 29 for at få flere oplysninger.

- **Venstre øje eller Højre øje:** Forhåndsvisningen for stereoskopisk indhold kan indstilles til kun at vise indholdet til venstre eller højre øje.
- **Side om side:** I forhåndsvisningstilstanden Side om side kan du se 2D-billederne for begge sider enkeltvis på samme tid.

- **Differentiale:** I stedet for selve billedets indhold vises forskellene på billederne til venstre og højre. Identiske områder vises som neutralt grå.
- **Skakbræt:** Venstre og højre øjes perspektiver skifter mellem nærliggende celler i et 16 x 9-tommers gitter.
- **Anaglyf:** En anaglyfisk stereoscopisk forhåndsvisning er velegnet til visning med stereoskopiske briller i rød/cyan.
- **3D-tv (side om side):** Denne visning bruges til en 3D-kompatibel ekstra monitor eller fremviser.
- **3D Vision**: Hvis dit system er 3D Vision- kompatibelt, og stereoskopisk 3D er aktiveret i driverindstillingerne, vises en forhåndsvisning af stereoskopisk indhold som standard i 3D Vision.

Undlad at stoppe under aktivering af 3D Vision: Denne indstilling kan aktiveres, når Studio køres på en pc med et 3D Vision-kompatibelt system, hvor stereoskopisk 3D er aktiveret i driverindstillingerne. Udelad at stoppe under aktivering af 3D Vision er som standard slået fra. Når den aktiveres, standser afspilningen automatisk, når der aktiveres eller deaktiveres en forhåndsvisning i 3D Vision under afspilning.

Importindstillinger i kontrolpanelet

Standardindstillingerne for importøren i Pinnacle Studio kan angives her. Du kan dog tilpasse eller tilsidesætte dem i importøren, når du importerer.

Mappeindstillinger: Se eller indstil standarden for lagerplaceringerne af de importerede medier, der fysisk kopieres under importen – i modsætning til linkede importer og bibliotekets funktion til hurtig Import, som kun linker til eksisterende medier uden at flytte dem. Mappeplaceringerne er til at begynde med indstillet til at være brugermapperne for musik, video og billeder i henhold til Windows-konfigurationen og til at være standardmappen til lagring af Studio-projekter.

Når du har fundet og valgt den mappe, du ønsker som basismappe, kan du vælge at angive en undermappe:

- **Ingen undermappe:** Med denne indstilling bliver dine importerede filer gemt i basismappen.
- **Brugerdefineret:** Når du vælger denne mulighed, bruges teksten i undermappens tekstfelt som mappenavn for medietypen. Klik på den for at indtaste et navn til undermappen for den pågældende medietype.
- **I dag:** Dine importerede filer gemmes i en undermappe navngivet efter dags dato i formatet "25-10-2017".
- **Oprettelsesdato:** Hver importeret fil gemmes i en undermappe navngivet efter mediets oprettelsesdato i samme format som ovenfor. Hvis der importeres flere medieelementer

som del af en enkelt importproces, kan dette medføre oprettelse eller opdatering af flere undermapper.

- **Aktuel måned:** Denne indstilling svarer til indstillingen I dag, men uden dage, f.eks. "2017-10".
- **Scenegenkendelse:** Denne angiver standarden for genkendelsesmetoden for scenegenkendelse. “Scenegenkendelsesindstillinger for Optag video” på side 224.
- **Stop-motion:** Denne indstiller standarden for importmetoden for de frames, du optager med funktionen Stop-motion. Se “Stop bevægelse” på side 234.

Tastaturindstillinger i kontrolpanelet

Studio har en lang række standardtastaturgenveje og en konfigurationsmetode. Siden Tastatur i kontrolpanelet indeholder en liste over alle kommandoer, du kan knytte genveje til, samt deres nuværende tildelte genveje, hvis det er relevant. Kommandoerne er grupperet efter afsnit.

Sådan tilføjes en tastaturgenvej:

1. Vælg destinationskommandoen.
2. Klik i redigeringsfeltet **Tryk på genvejstaster**.
3. Tryk på tasterne til den ønskede genvej. Hvis genvejen allerede er i brug, vises eventuelle modstridende genveje på rullelisten **Genvejen bruges p.t. af**.
4. Klik på knappen **Tildel** for at tilknytte den indtastede genvej til den valgte kommando.

Hvis du tilføjer en genvej, slettes koblinger mellem særlige tastatursekvenser og andre kommandoer, som den giver adgang til. Det er faktisk muligt at have flere kommandoer med den samme genvej, hvis de bruges i forskellige sammenhænge. **Ctrl**+**L** er f.eks. standardgenvej for to kommandoer, **Tidslinje** > **Lås spor** og **Medieeditor** > **Drej til venstre**, og den, du aktiverer, afhænger af, hvilken del af Pinnacle Studio, du bruger.

Sådan slettes en genvej:

1. Vælg destinationskommandoen.
2. Vælg den genvej, du vil slette, på rullelisten Genveje til valgt kommando.
3. Klik på knappen Fjern.

Gendannelse af standardindstillinger

Du har også funktioner til rådighed, der gør det muligt at gendanne standardtastaturkonfigurationen for enten den kommando, du netop har valgt (knappen **Nulstil nuværende**), eller for alle kommandoer samtidig (knappen **Nulstil alle**).

Projektindstillinger

På denne side i kontrolpanelet i Pinnacle Studio kan du vælge standardindstillinger for nye projekter, titler og overgange.

Nyt filmprojektformat: Vælg en opløsning (som f.eks. PAL eller HD 1920 x 1080i), som derefter anvendes som standard for hver ny tidslinje, du opretter. Alternativt kan du lade det først klip, der er placeret på tidslinjen, definere formatet for projektet med indstillingen Vælg format ud fra det først tilføjede klip i projektet. Formatet for den aktuelle tidslinje kan ændres når som helst under redigeringen ved hjælp af tidslinjeindstillingerne yderst til venstre på tidslinjens værktøjslinje.

Opspor format fra det første klip: Opsporer formatet fra det første klip, der er føjet til projektet. Hvis formatet ikke kan opspores, benyttes formatet Nyt Filmprojekt.

Standardvarigheder: Indstil standardvarighederne for titler, billeder og overgange, første gang de vises på tidslinjen. (Når de først er der, kan kliplængden naturligvis beskæres som ønsket).

Overgangstilstand: Gør det muligt at vælge mellem **Oprethold tidslinjesynkronisering** (anbefales) og **Overlap klip** (nedarvet tilstand). Se "Overgange" på side 89 for at få flere oplysninger.

Linealzoom: Når denne indstilling er valgt, kan du trække vandret i tidsskalaen for at zoome ind og ud på tidslinjen. I denne tilstand skal du trække direkte i tidslinjemarkørens håndtag for at spole eller genplacere afspilningslinjen. Når Linealzoom er slået fra, kan du klikke et vilkårligt sted på skalaen for at flytte afspilningslinjen. I begge tilfælde kan du også zoome ind eller ud ved hjælp af:

- Plus- og minustasterne på det numeriske tastatur
- Mappetræet nederst på tidslinjen
- Rullepanelerne under forhåndsvisningerne

Aktivér beskæringstilstand ved at klikke tæt på udklip: Aktive denne indstilling for at starte trimningstilstand ved at klikke. Hvis indstillingen er slået fra, kan trimningstilstand aktiveres med knappen Trimningstilstand på tidslinjens værktøjslinje.

Montage Skalering: Angiver standardmetoden for tilpasning af indhold til montageskabelonerne: **Ingen** (ingen skalering), **Pas ind** eller **Beskær**.

Startside

Du kan bestemme, hvilken arbejdsområdefane, der skal vises, når du starter programmet. Som standard er fanen **Velkommen** åben.

Placering af lager

Denne side giver dig mulighed for at angive, hvor du vil gemme de medier og projekter, som du laver i Pinnacle Studio. Du kan angive placeringerne enkeltvis for følgende filtyper:

- **Studio-filmprojekter**
- **Studio-diskprojekter**
- **Titler**
- **Menuer**
- Skabelon
- **Gendan projekt**

  Denne mappe bruges både til projektpakker, der er udpakket til yderligere arbejde og til projekter, der er importeret fra Studio til iPad.

- **Renderingsfiler**

  Denne mappe er til midlertidige filer, som produceres under rendering af komponenter, der kræver intensiv databehandling, som f.eks. videoeffekter.

Ændringerne gælder kun for filer, der oprettes efter din ændring af lagerplacering. Eksisterende filer forbliver på deres aktuelle placering.

Slet renderingsfiler: Du kan slette renderingsfiler for at spare plads uden at skulle bekymre dig om at miste data permanent. Filerne genskabes dog, næste gang dit projekt har brug for at blive renderet.

Nulstilling af Pinnacle Studio

Du kan gendanne din version af Pinnacle Studio til standardtilstand (nogle gange kaldet "fabriksstandard"). Alle tilpasninger mistes, men gemte projekter påvirkes ikke.

Nulstilling af Pinnacle Studio til standardtilstand

1. Gem eventuel åbne projekter, du ønsker at beholde.
2. Klik på menuen **Opsætning** > **Kontrolpanel**.
3. Klik på **Nulstil** i mappen for at åbne siden **Nulstil til standardindstillinger**.
4. Klik på knappen **Nulstil**, og klik derefter på **OK**, og genstart programmet.

Geninstaller køb

Du kan geninstallere køb, som du har foretaget i Pinnacle Studio. Køb skal for eksempel geninstalleres, hvis du flytter Pinnacle til en ny computer.

Geninstallation af køb foretaget i Pinnacle Studio

1 Klik på menuen **Opsætning** > **Kontrolpanel**.
2 Klik på **Geninstaller køb** i mappen for at åbne siden **Geninstaller køb**.
3 Klik på knappen **Geninstaller**, og klik på **OK**.

MultiCam Capture Lite 15

Du kan optage computerhandlinger og musebevægelser ved hjælp af MultiCam Capture Lites skærmoptagelsesfunktion i Pinnacle Studio. Med denne funktion kan du lave videoer, der kræver visualisering, i løbet af få lette trin. Du kan også definere optagelsesområdet for mere vægt og fokus eller integrere stemmeoverlægning. Du kan optage lyd fra dit computersystem og din mikrofon og lave webcamoptagelser. Du kan derefter importere dine optagelser og bruge standardredigeringsværktøjerne eller MultiCam Editor. Se "Multikameraredigering" på side 267 for at få flere oplysninger.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

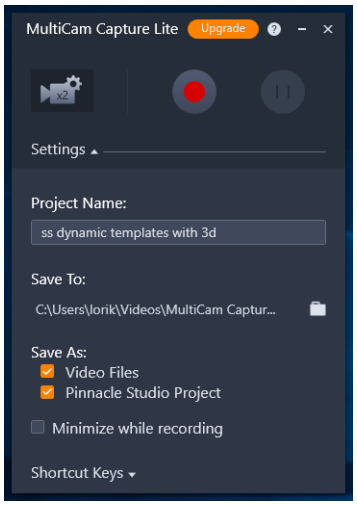
- Start af et skærmoptagelsesprojekt
- Optagelse af skærmen

Start af et skærmoptagelsesprojekt

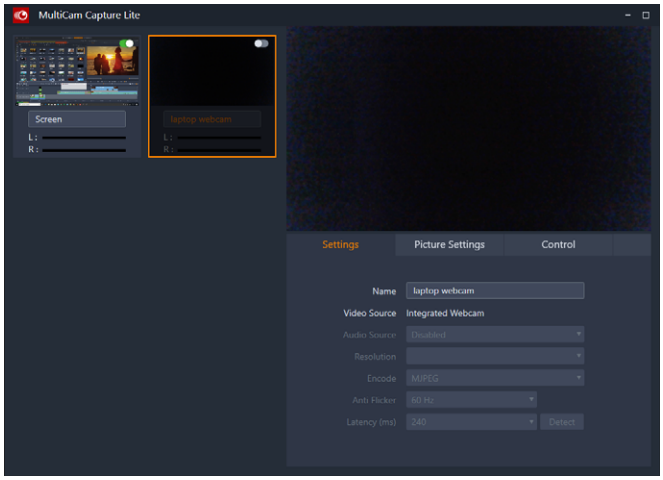
Åbning af skærmoptagelsesvinduet

- Klik på programikonerne i **MultiCam Capture Lite**, eller vælg **MultiCam Capture Lite** fra programlisten i menuen **Start**.

Arbejdsområde



Du kan også styre optagelsen og vælge indstillinger for dine optagelser i vinduet Indstillinger.



Kildevinduet lader dig vælge mellem at optage med din computerskærm, dit webcam eller begge dele. Du kan også vælge indstillinger til dine kilder.

Optagelse af skærmen

Før du foretager den faktiske optagelse af skærmen, skal du sørge for først at konfigurere videoindstillingerne.

Konfiguration af video

1 Angiv følgende oplysninger under **Indstillinger**:
   - **Projektnavn** – Indtast et navn for projektet. Dette vil blive brugt i videofilnavnene.

• **Gem til** – Her angives den destination, hvor du ønsker at gemme videofilen.

Bemærk: Skærmoptagelser gemmes som standard i mappen Dokumenter (**...Dokumenter/Pinnacle Studio Screen Capture/23.0**). Klik på ➕ for at tilføje en ny mappe og ændre den destination, hvor filen gemmes.

• **Gem som** – Markér afkrydsningsfeltet **Videofiler**, **Pinnacle Studio-projekt** eller begge.

Optagelse af skærmen

1 I **kildevinduet** skal du vælge de ønskede indstillinger under fanen **Indstillinger**.

2 I vinduet **Indstillinger** skal du klikke på **Start/genoptag optagelse** for at starte skærmoptagelsen.

Alle aktiviteter i det angivne optagelsesområde optages. Skærmoptagelsen starter efter nedtællingen.

Bemærk: Du kan trykke på **F10** for at stoppe og **F11** for at sætte skærmoptagelsen på pause eller genoptage den.

3 I vinduet **Indstillinger** skal du klikke på **Stop optagelse** for at afslutte skærmoptagelsen.

Bemærk: Bemærk: Skærmoptagelsen føjes til den brugerdefinerede mappe, du har angivet, og du kan føje den til Pinnacle Studio-biblioteket.

16 Multikameraredigering

Med **multikameraeditoren** kan du fremstille professionelt udseende videoproduktioner på baggrund af materiale fra begivenheder, der er optaget med forskellige kameraer og fra forskellige vinkler.

Det brugervenlige multivisningsarbejdsområde lader dig redigere i realtid, mens videoklippene samtidigt afspilles – op til *seks kameraer. Med et enkelt klik kan du skifte fra ét videoklip til et andet på samme måde, som et tv-studie skifter fra ét kamera til et andet for at fange en anden vinkel eller et andet element i en scene.

Materiale kan optages fra en lang række videooptageenheder, som f.eks. actionkameraer, dronekameraer DSLR-kameraer eller smartphones. Du kan også medtage lyd, der er optaget uafhængigt via en mikrofon.

**Antallet af kameraer afhænger af den aktuelle softwareversion.*

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Multikameraeditorens arbejdsområde
- Grundlæggende trin i multikameraredigering
- Import af video- og lydklip i multikameraeditoren
- Synkronisering af video- og lydklip i multikameraprojekter
- Valg af lydkilde til multikameraprojektet
- Redigering af flere klip for at lave en multikameraproduktion
- Tilføjelse af billede-i-billede (PIP) i multikameraeditoren
- Håndtering af multikamerakildefiler
- Lagring og eksport af multikameraprojektet
- Brug af Smart Proxy til en hurtigere og mere glat redigeringsoplevelse

Multikameraeditorens arbejdsområde

Billedet nedenfor viser hovedfunktionerne i multikameraeditoren.

Værktøjslinje, afspilning og andre knapper

Knapperne i arbejdsområdet er angivet nedenfor.

Hovedværktøjslinjen har følgende knapper:

Kameranummer – Giver dig mulighed for at angive multivisningsvinduet, så det viser fire eller seks kameraer, afhængigt af den aktuelle softwareversion.

Audio **Kildesynkroniseringstype** – Giver dig mulighed for at synkronisere klippene. Se "Synkronisering af video- og lydklip i multikameraprojekter" på side 271 for at få flere oplysninger.

Camera 2 **Hovedlyd** – Lader dig vælge en foretrukket lydkilde. Se "Valg af lydkilde til multikameraprojektet" på side 272 for at få flere oplysninger.

eller **Opdel klip** – Lader dig opdele et klip i segmenter. Se "Opdeling af video- og lydklip i multikameraeditoren" på side 274 for at få flere oplysninger.

Angiv/fjern markering – Giver dig mulighed for at tilføje markører i kamerasporene til redigeringsformål, som f.eks. lydsynkronisering.

Drej til venstre og **Drej til højre** – Giver dig mulighed for at rotere klip i kamerasporene, før du tilføjer dem til dit multikameraspor eller dit PIP-spor. Bemærk: Kun oplåste spor kan roteres.

03 **Overgang** og **Varighed** – Giver dig mulighed for at anvende en overgang mellem klip i multikamerasporet og angive varigheden af overgangen. Se "Indsættelse af en overgang mellem multikamerasegmenter" på side 274 for at få flere oplysninger.

Hovedforhåndsvisningsvinduet har følgende knapper:

Afspilningslinje med knapperne **Home**, **Forrige ramme**, **Afspil**, **Næste ramme** og **End**.

Loop – Giver dig mulighed for at afspille det valgte spor kontinuerligt i løkke ved at gå tilbage til starten, når det når til slutningen.

Vælg volumen – Giver dig mulighed for at justere lydstyrken for afspilning.

0:04:40:09 **Tidskode**kontrol – Giver dig mulighed for at få vist og angive den tid/frame, der vises i hovedforhåndsvisningsvinduet, samt hvor markøren placeres på tidslinjen. Klik på pilene, eller klik på en talværdi for at angive en tid/frame.

Tidslinjen har følgende knapper:

Source Manager – Giver dig mulighed for at tilføje og fjerne klip. Se "Håndtering af multikamerakildefiler" på side 275 for at få flere oplysninger.

Vis/skjul visningen af bølgeformen på lyden – Giver dig mulighed for at få vist bølgeformen på lyden for kamera- og lydspor.

Lås/Oplås – Vises i individuelle spor. Det anbefales at låse sporene, når du har synkroniseret dem.

Medtag/udelad fra synkronisering – Giver dig mulighed for at bestemme, hvilke spor der skal medtages i synkroniseringsprocessen.

Slå dette spor til/fra – Giver dig mulighed for at slå lyden fra eller til for det valgte lydspor.

Zoom til tidslinje – Denne knap, der er placeret nederst til venstre på tidslinjen, giver dig mulighed for at udvide eller sammenfolde dit projekt, så du kan se hele projektet på tidslinjen.

Zoomniveau – Træk i denne skyder, eller klik på **Zoom ind** (plustegn) eller **Zoom ud** (minustegn) for at ændre zoomniveauet for projektet. Dette er især praktisk, når du redigerer individuelle segmenter i **multikamerasporet**.

Følgende generelle knapper vises øverst til venstre i programvinduet:

Indstillinger – Giver dig adgang til Proxy Manager og Gem som. Se "Brug af Smart Proxy til en hurtigere og mere glat redigeringsoplevelse" på side 276 og "Lagring af multikameraprojektet" på side 276 for at få flere oplysninger.

Fortryd og **Annuller Fortryd** – Giver dig mulighed for at fortryde eller gentage de fleste handlinger.

Grundlæggende trin i multikameraredigering

Følgende trin giver et grundlæggende overblik over multikameraredigeringsprocessen

1 Importer de video- og lydklip, du ønsker at bruge i Pinnacle Studio-biblioteket.
2 Vælg klippene i biblioteket, og importer dem til multikameraeditoren ved hjælp af et særligt importvindue, hvor du kan tildele klippene til "Kamera 1", "Kamera 2" osv.
3 Synkroniser klippene på tidslinjen. Du kan gøre dette automatisk, hvis klippene har lyd, men der findes en række metoder, som du kan bruge ved synkronisering.
4 Vælg den lyd, du ønsker at beholde (hvis du bruger den originale lyd). Du kan også vælge et separat lydspor.
5 Start opbygningen af din multikamerakompilation. Du kan afspille alle klippene samtidigt og klikke på det "Kamera" i multivisningsvinduet, du ønsker at vise. Du kan skifte klip så mange gange, du vil. Det valgte materiale vises i hovedforhåndsvisningsvinduet. Derefter kan du få vist dit projekt i **multikamerasporet** og finjustere det.
6 Afslut **multikameraeditoren** for at justere yderligere og udkøre projektet ved hjælp af Pinnacle Studio.

Vigtigt! *Det anbefales, at du afslutter multikameraredigeringen, før du afslutter* ***multikameraeditoren****. Ændringer, som du foretager i projektet ved hjælp af en anden editor, understøttes muligvis ikke, hvis du genåbner projektet i* ***multikameraeditoren****. Dette betyder, at nogle af ændringerne annulleres.*

Import af video- og lydklip i multikameraeditoren

Det første trin i oprettelsen af et multikameraprojekt er at importere dine klip i **multikameraeditoren**. I de fleste tilfælde vil dette være et udvalg af klip fra samme begivenhed, der er importeret til biblioteket i Pinnacle Studio.

Du kan arbejde med op til seks videoklip ad gangen og medtage op til to uafhængige lydklip.

Import af videoklip i multikameraeditoren

1 Marker alle de klip i biblioteket i Pinnacle Studio, som du ønsker at bruge.
2 Klik på knappen **Multikameraeditor** på tidslinjeværktøjslinjen.
3 Skriv et navn i feltet **Projektnavn** i vinduet **Multikameraimport**.
4 Kontrollér, at klippene på projektkliplisten er i det rigtige vindue.

   Hvis du vil omarrangere klippene, kan du trække et klip til en ny position på listen.

   Hvis du vil tilføje flere video- eller lydklip, skal du vælge det ønskede spor i biblioteksruden og trække det til projektkliplisten.

   Hvis du vil fjerne et klip, skal du højreklikke på klippet og vælge **Fjern**.
5 Klik på **OK**.

Synkronisering af video- og lydklip i multikameraprojekter

Du kan synkronisere dine video- og lydklip, så de justeres efter det samme tidspunkt. Den nemmeste måde at gøre dette, er at lade **multikameraeditoren** analysere lyden til hvert klip og synkronisere klippene automatisk. Hvis dine optagelser er planlagte, kan du bruge et særligt lydsignal, som f.eks. klap i hænderne (svarer til et klaptræ i professionelle optagelser) Nogle begivenheder har naturlige lydsignaler, som kan hjælpe med synkroniseringen, som f.eks. musikopførelse eller sportsbegivenheder med et startsignal.

Du kan også synkronisere klippene ved hjælp af markører, optagelsestid eller justere dem manuelt ved at trække klippene på tidslinjen til den ønskede tidskode. Du kan f.eks. bruge et fælles visuelt element, som f.eks. en blitz, for at synkronisere videoklippene manuelt. Disse metoder er nyttige, hvis dine videooptagelser ikke har lyd, eller lydens bølgeformer i klippene er svære at synkronisere, eller at du blot foretrækker at justere klippene manuelt.

I nogle tilfælde kan det være nødvendigt at kombinere synkroniseringsindstillingerne, afhængigt af dit kildemateriale.

Synkronisering af video- og lydklip i multikameraeditoren

1 Når du har importeret dine klip til **multikameraeditoren**, skal du vælge én af følgende indstillinger på rullelisten **Kildesynkroniseringstype** på værktøjslinjen:
   - **Lyd** – Klik på knappen **Synkroniser** ved siden af rullelisten for at synkronisere klippene på tidslinjen. Bemærk: Videoklippene skal indeholde lyd for at bruge denne indstilling.
   - **Markør** – Marker et klip på tidslinjen, afspil klippet, eller flyt til den ønskede position ved hjælp af et visuelt signal, og klik på knappen **Angiv/fjern markering** på værktøjslinjen for at tilføje en markør. Når der er tilføjet en markør til hvert klip, skal du klippe på knappen **Synkroniser** på værktøjslinjen for at justere klippene efter markørerne.
   - **Dato/klokkeslæt for optagelse** – Klik på knappen **Synkroniser** for at synkronisere klippene efter optagelsens dato og klokkeslæt som angivet af de metadata, der er optaget af kameraet. Bemærk: Urene skal være synkroniserede på kameraerne for at opnå nøjagtige resultater.
   - **Manuel** – Træk hvert klip på tidslinjen til den ønskede position ved hjælp af et visuelt signal.

   Bemærk: Hvis der er klip, som du ønsker at udelade fra synkroniseringen, skal du klikke på knappen **Udeluk fra synkronisering** i det tilsvarende spor. Klik på knappen igen (**Aktivér til synkronisering**) for at medtage sporet.

Tip: Når du har synkroniseret dine klip, kan du bruge knappen **Lås** i det enkelte spor for at sikre, at sporene forbliver synkroniserede under redigeringsprocessen.

Valg af lydkilde til multikameraprojektet

Når du har importeret og synkroniseret dine klip i **multikameraeditoren**, kan du træffe nogle beslutninger omkring lyden til dit projekt. Hvis du f.eks. har fire videoklip, og de alle har lyd, anbefales det, at du lytter til hvert klip enkeltvist og vælge klippet med den bedste lydkvalitet. Du kan også vælge at bruge et separat lydklip.

Ved hjælp af andre indstillinger kan du bruge lyden fra alle klip, ingen af klippene eller skifte lyd (Auto), når du skifter kameraer – et valg, som du kan foretage for at udnytte lyden, der er optaget sammen med sport eller andre actionoptagelser.

Som standard vælges lyden for **Kamera 1**.

Valg af lydkilde til dit multikameraprojekt

1 Når dine klip vises på tidslinjen i **multikameraeditoren**, skal du klikke på feltet **Hovedlyd** og vælge et **kamera**- eller **lydklip**. Klik på **Afspil** for at lytte til lydkvaliteten i hvert klip.

2 Vælg det **kamera**- eller **lydklip**, du ønsker at bruge til projektet. Lyden fra alle andre spor slås fra.

   Andre indstillinger omfatter:

   - **Auto** – Skifter lyden, så den matcher det klip, du afspiller
   - **Ingen** – Der medtages ingen lyd i multikameraprojektet. Du kan tilføje din lyd i Pinnacle Studio, når du har afsluttet multikameraeditoren.
   - **Alle kameraer** – Afspiller lyden fra alle klip samtidigt

   Tip: Hvis du planlægger at redigere lyden i Pinnacle Studio, efter du har afsluttet multikameraeditoren, skal du bemærke, at den indstilling, du vælger i **Hovedlyd**, bestemmer, hvilke spor der er tilgængelige som lydspor i Pinnacle Studio.

Redigering af flere klip for at lave en multikameraproduktion

Når du har importeret og synkroniseret dine klip i **multikameraeditoren** og vælger dine lydindstillinger, kan du starte redigeringen af dine klip for at lave en multikameraproduktion. Multivisningsvinduet i **multikameraeditoren** hjælper med at gøre denne opgave sjov og nem. Meget lig en DJ, som skifter og blander spor for at lave en ny musikkompilation, kan du med **multikameraeditoren** skifte visuelt mellem videospor og blande dem ved hjælp af overgange.

Hvis du synes, at afspilningen er langsom eller ujævn, kan du tjekke **Smart Proxy**-indstillingerne. Se "Brug af Smart Proxy til en hurtigere og mere glat redigeringsoplevelse" på side 276 for at få flere oplysninger.

Når du har opbygget din grundlæggende produktion ved hjælp af multivisningsvinduet og hovedforhåndsvisningen, kan du finjustere dit projekt i **multikamerasporet** og udnytte redigeringsfunktioner, som f.eks. overgange og et klipopdelingsværktøj. Bemærk, at nogle typer af redigeringer, som f.eks. rotation af et klip, skal foretages i de individuelle **kameraspor**, før du tilføjer klippene til din produktion i **multikamerasporet**.

Oprettelse af en multikameraproduktion

1 Når dine klip er på **multikameraeditorens** tidslinje, skal du klikke på knappen **Afspil** under hovedforhåndsvisningsvinduet.

   Optagelser fra alle kameraer kan vises samtidigt i multivisningsvinduet.

2 For at starte opbygningen af dit projekt skal du – mens videoerne afspilles i multivisningsvinduet – klikke på forhåndsvisningen for det kamera, du ønsker at vise.

   Optagelsen fra det valgte kamera vises i hovedforhåndsvisningsvinduet.

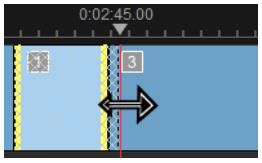
Multivisningsvinduet vises til venstre for hovedforhåndsvisningsvinduet. Optagelser fra alle kameraer kan vises samtidigt i multivisningsvinduet.

3 For at skifte kamera skal du klikke på en anden kameraforhåndsvisning i multivisningsvinduet. Du kan skifte kamera så mange gange, du vil. Du kan se dit projekt i **multikamerasporet**.

Multikamerasporet på tidslinjen viser kamerasegmenterne i produktionen.

   Hvis du vil justere zoomniveauet for **multikamerasporet**, skal du trække skyderen for zoomniveau + – nederst til venstre på tidslinjen.

4 Når du har fuldført gennemgang ved hjælp af multivisningsvinduet, kan du tilpasse timingen for et skift i **multikamerasporet** ved at afspille dit projekt eller gå til den position, du ønsker at redigere, klikke på et kamerasegment og trække kanten, indtil den ramme, hvor du ønsker at skiftet skal ske, vises i hovedforhåndsvisningsvinduet.



Hvis du vil skifte et segment i **multikamerasporet** til et andet **kamera**, skal du højreklikke på segmentet og vælge et andet **kamera** i genvejsmenuen eller klikke på kameraforhåndsvisningen i multivisningsvinduet.

Indsættelse af en overgang mellem multikamerasegmenter

1 Klik på et segment i **multikamerasporet**.

2 Klik på knappen **Overgang** AB på værktøjslinjen. Knappen har et gult omrids, når den er aktiv, og der vises et overgangsikon ("AB") på tidslinjen.

   Hvis knappen er nedtonet, skal du forsigtigt trække kanten af et segment en lille smule for at aktivere knappen igen.

   Der anvendes som standard en **overtoningsovergang**.

3 Indtast en tid i feltet **Varighed** for overgangen på værktøjslinjen.

Tip: Du kan tilføje sorte eller tomme segmenter til projektet. Du kan ændre et segment, der allerede er i **multikamerasporet**, til et sort eller tomt segment, ved at højreklikke på segmentet og vælge **Sort** eller **Tom**. Du kan indsætte en overgang mellem et videosegment og et **sort** segment. Hvis du vil indsætte et sort eller tomt segment, mens du afspiller projektet, kan du i stedet for at klikke på en kameraforhåndsvisning i multivisningsvinduet klikke på skifteknappen **Sort** (**B**) eller **Tom** (**0**) til højre for kameraforhåndsvisningerne.

Opdeling af video- og lydklip i multikameraeditoren

1 Vælg et klik på **multikamera**- eller **PIP**-sporet på tidslinjen, og klik på **Afspil**, eller træk markøren til den position, hvor du ønsker at klippe.

2 Klik på knappen **Opdel klip**.

Bemærk: Opdeling af klip er praktisk, når du ønsker at erstatte en del af et segment med et andet kamera, hvilket i bund og grund er at tilføje endnu et skift.

Tilføjelse af billede-i-billede (PIP) i multikameraeditoren

Du kan tilføje en billede-i-billede-effekt (PIP) til multikameraprojektet. Med PIP kan du afspille en video i ét område af skærmen, mens hovedvideoen afspilles i baggrunden.

Billedet ovenfor viser ideen med billed-i-billede (PIP).

Tilføjelse af en billede-i-billede-effekt (PIP) til multikameraprojektet

1 Når du har lavet din multikameraproduktion i **multikamerasporet**, skal du klikke på knappen **Afspil** eller gå til positionen i **multikamerasporet**, hvor du ønsker at tilføje en PIP-effekt.

2 Klik på cirklen i **PIP**-sporet på tidslinjen for at aktivere sporet.

   Cirklen er udfyldt med rød farve, når sporet er aktivt PIP.

3 Klik på forhåndsvisningen for det **kamera**, du vil bruge, i multivisningsvinduet.

   Segmentet tilføjes til **PIP**-sporet.

4 For at angive slutpunktet for segmentet, skal du klikke på slutningen af segmentet i **PIP**-sporet og trække det til den ønskede position på tidslinjen.

5 For at vælge et hjørne for PIP skal du klikke på knappen **Skift PIP-position** i **PIP**-sporet og vælge den ønskede position.

   PIP-positionen kan ses i hovedforhåndsvisningsvinduet.

Håndtering af multikamerakildefiler

Du kan bruge **Source Manager** til at tilføje video- og lydklip fra spor i multikameraprojektet. Du kan også få vist oplysninger om klippene, som f.eks. klippets varighed, klippets placering, og du kan låse eller låse op for spor.

Tilføjelse, fjernelse eller håndtering af klip ved hjælp af Source Manager

1 Klik på knappen **Source Manager** øverst til venstre på tidslinjen.

2 Gør ét af følgende i dialogboksen **Source Manager**:

   • Klik på knappen **Lås/Oplås** for et spor for at låse et spor op for redigering eller for at låse et spor for at forhindre redigering.

- Hvis du vil tilføje et klip til et spor, skal du markere et spor og klikke på knappen **Tilføj klip**, navigere til det klip, der skal tilføjes, og klikke på **Åbn**. Klippet vises på den nummererede liste for sporet.
- For at slette klip fra et spor skal du markere et spor på listen over klip for det pågældende spor, markere feltet ved siden af de klip, du vil slette, og klikke på knappen **Slet**.

Lagring og eksport af multikameraprojektet

Når du er færdig med at opbygge dit multikameraprojekt, kan du gemme det, så det kan redigeres, eksporteres og deles fra Pinnacle Studio.

Vigtigt! *Det anbefales, at du afslutter multikameraredigeringen, før du afslutter* ***multikameraeditoren****. Ændringer, som du foretager i projektet ved hjælp af en anden editor, understøttes muligvis ikke, hvis du genåbner projektet i* ***multikameraeditoren****. Dette betyder, at nogle af ændringerne annulleres.*

Lagring af multikameraprojektet

- Klik på knappen **OK** nederst i vinduet for at gemme projektet med det nuværende navn (som angivet øverst til højre i vinduet). Dette lukker også **multikameraeditoren**.

  Hvis du vil omdøbe dit projekt, før du afslutter, skal du klikke på knappen **Indstillinger**, vælge **Gem som** og indtaste et navn i feltet **Projektnavn**.

  Dit multikameraprojekt vises i biblioteket i PInnacle Studio.

  For at åbne dit multikameraprojekt (**.mcam**) i Pinnacle Studio skal du trække multikameraprojektet fra biblioteket til tidslinjen i arbejdsområdet **Rediger**. Som standard vises projektet som et samlet projekt. For at udvide klippet for at arbejde med individuelle spor skal du højreklikke på klippet på tidslinjen og vælge **Rediger film**.

Brug af Smart Proxy til en hurtigere og mere glat redigeringsoplevelse

Hovedformålet med **Smart Proxy** er at give en mere flydende redigering og forhåndsvisningsoplevelse, når du arbejder med store videofiler med høj opløsning.

Smart Proxy opretter arbejdskopier i lav opløsning af større kildefiler. Disse mindre filer kaldes "proxy"-filer. Brugen af proxyfiler gør redigeringen af højopløsningsprojekter hurtigere (f.eks. projekter med HDV- og AVCHD-kildefiler).

Proxyfiler er i højere grad kildeafhængige end projektafhængige. Proxyfiler kan med andre ord deles mellem forskellige projekter.

Når du renderer et videoprojekt, benyttes de originale videokildefiler i høj kvalitet.

Du kan bruge **Smart Proxy Manager** til at aktivere eller deaktivere **Smart Proxy**, ændre standardopløsningsgrænsen, som aktiverer **Smart Proxy**, og åbne **Smart Proxy File Manager** og **Smart Proxy Queue Manager** for at håndtere eksisterende og fremtidige proxyfiler.

Aktivering eller deaktivering af Smart Proxy

- Klik på knappen **Indstillinger** > **Smart Proxy Manager** > **Aktivér Smart Proxy**.
  Bemærk: Funktionen **Smart Proxy** aktiveres som standard, hvis computeren kan understøtte funktionen.

Angivelse af opløsningsgrænse og placering af Smart Proxy-filer

1 Vælg **Indstillinger** > **Smart Proxy Manager** > **Indstillinger**.

2 Angiv en opløsningsgrænse for oprettelse af proxyfiler i dialogboksen **Smart Proxy**, og vælg en proxymappe.

Håndtering af proxyfiler

1 Vælg **Indstillinger** > **Smart Proxy Manager**, og vælg én af følgende indstillinger:
   - **Smart Proxy File Manager** – Viser kilde- og proxyfilerne. Du kan bruge denne funktion til at slette proxyfiler, som du ikke længere har brug for.
   - **Smart Proxy Queue Manager** – Viser kildefiler, som der vil blive genereret proxyfiler for (i overensstemmelse med de aktuelle indstillinger)

3D-titeleditor

17

Du kan bruge **3D Titel Editor** til at lave tredimensionelle titler og objekter til dine filmprojekter. Du kan kontrollere tekstens udseende og bevægelser henover skærmen. Du kan f.eks. lave en titel i metallisk guld, som drejer på og af skærmen, eller du kan lave en titel i stentekstur, hvor hvert bogstav eller ord skalerer eller bevæger sig uafhængigt af hinanden. Du kan også bruge forhåndsindstillede objekter eller oprette dine egne 3D-objekter.

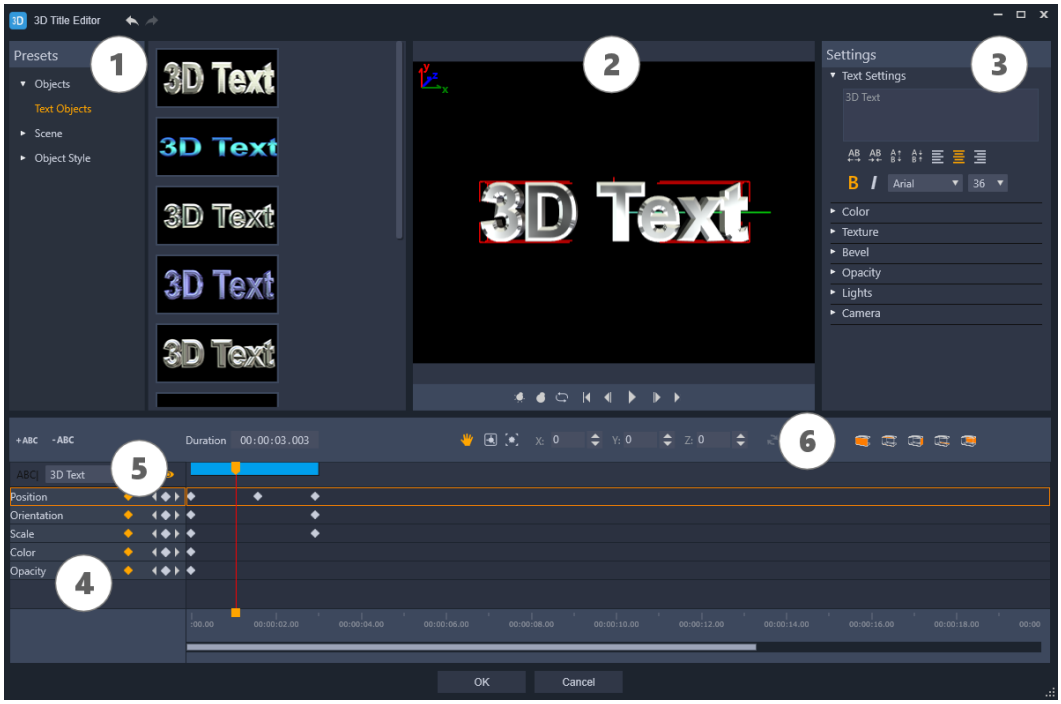
Få mere at vide om almindelige (2D)-titler i "Titeleditoren" på side 155.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

-
- 3D Title Editor workspace
- Oprettelse og redigering af 3D-titler
- 3D-objekter

3D Title Editor workspace

Vinduet **3D Titel Editor** består af følgende dele:



Områder i 3D Title Editor: 1. Forhåndsindstillinger-panelet, 2. Afspiller-panelet, 3. Indstillinger-panelet, 4. Tidslinje-panelet, 5. Objektliste (Lag); 6. Tidslinjens værktøjsbar

1 **Forhåndsindstillinger-panelet**: Her kan du komme hurtigt i gang med præ-fremstillede tekstobjekter og -stilarter, herunder belysning, kamera og materialeindstillinger.

2 **Afspiller-panelet**: Her kan du se din 3D-tekst og arbejde interaktivt med det for at indstille position, retning, osv. Brug afspilningsknapperne til at se en forhåndsvisning af din 3D-titel.

3 **Indstillinger-panelet**: Tilpas din tekst ved at vælge indstillinger for Tekst, Farve, Tekstur, Bevel, Dækkeevne, Lys, m.m.

4 **Tidslinje-panelet:** Her kan du tilføje, redigere og fjerne keyframes til tekstobjektegenskaber. Du kan også tilføje og slette tekstobjektlag, få adgang til **Objektliste** og bruge værktøjerne og knapperne på tidslinjens værktøjsbar. Markøren i tidslinje-panelet synkroniseres med **Afspiller-panelet**.

5 **Objektliste**: Hvis du har flere tekstobjekter i dit projekt (f.eks. separate ord eller bogstaver), kan du vælge, hvilket objekt du vil have vist i tidslinjen, ved hjælp af rullemenuen til objektlisten over nøglerammetitlerne. Indstillingerne for lagene bestemmes af den tekst, som du indtaster i feltet Tekstindstillinger.

6 **Tidslinjens værktøjsbar**: Her kan du indtaste specifikke værdier for nøglerammer og skifte mellem **Flyt**, **Rotér** og **Skalér**, så du kan foretage interaktive ændringer i afspillerpanelet. Du kan også tilføje eller slette tekstobjektlag fra tidslinjen.

Oprettelse og redigering af 3D-titler

Grundlæggende trin for oprettelse af en 3D-titel:

1 Vælg et forhåndsindstillet tekstobjekt, eller arbejd videre med standardtekstobjektet.
2 Juster indstillingerne for tekstobjektet, så du får det udseende, du går efter.
3 Start indstilling af keyframes i tidslinjepanelet, så du kan anvende ændringer i tekststilart og -bevægelse.
4 Se forhåndsvisninger af dit projekt i afspillerpanelet, idet du justerer indstillinger og keyframes, så du får de(n) ønskede effekt(er).
5 Klik på **OK** for at vende tilbage til hovedprogrammet, hvor din 3D-titel vises på tidslinjen.

Du lærer bedst, hvad der er muligt mht. tekststilarter og -bevægelser ved at eksperimentere.

Sådan opretter du en 3D-titel

1 I Pinnacle Studio skal du gøre et af følgende:
   - Klik på knappen **Opret 3D-titel** i tidslinjens værktøjsbar.
   - I panelet **Bibliotek** skal du vælge **Titel** > **3D-titel**, trække en titel til tidslinjen og dobbeltklikke på den.

   Derved åbnes **3D Title Editor**.
2 I **Indstillinger**-panelet skal du erstatte standardteksten ved at indtaste din tekst i feltet **Tekstindstillinger**.

   Hvis du ønsker mere end ét tekstobjekt (så du kan give bogstaver eller ord forskellige egenskaber), skal du i **Forhåndsindstillinger**-panelet vælge **Objekter** > **Tekstobjekter** og klikke på en forhåndsindstillet minivisning for hvert objekt, du vil tilføje. Dette gør du ved at indtaste den endelige tekst for hvert objekt i feltet **Tekstindstillinger**. Du kan når som helst vælge et specifikt tekstobjekt til redigering ved at klikke på objektet i afspillerpanelet.
3 I området **Tekstindstillinger** i **Indstillinger**-panelet kan du formatere tekst ved brug af enhver mellemrums-, justerings, skrifttype og størrelsesindstilling.
4 Du kan bestemme egenskaberne for din titel i startpositionen i Tidslinje-panelet ved at klikke på navnet på den egenskab, som du vil justere, og derefter gøre et af følgende:
   - Du kan bestemme **Stilling**, **Retning** (**Rotér**) og **Skala** (**Skalér**), ved at trække i afspillerpanelet. Du kan angive præcise indstillinger ved at indtaste værdier i felterne X, Y og Z på tidslinjens værktøjslinje.
   - Du kan bestemme **Farve** og **Dækkeevne** i **Indstillinger**-panelet ved at justere indstillingerne i **Farve**- og **Dækkeevne**-områderne.

   Hvis du vil justere indstillinger for **Tekstur**, **Bevel**, **Lys** eller **Kamera** for titlen, skal du justere indstillingerne i det tilsvarende område eller i **Forhåndsindstillinger**-panelet, vælge forhåndsindstillinger fra **Scene** og **Objektstilart**. Disse indstillinger har ingen keyframes.

5 I tidslinje-panelet kan du indstille ekstra keyframes (f.eks. dine slutpunkts-keyframes), og fastsætte de egenskaber, du ønsker, for hver keyframe.

   Hvis du blot har en start- og slutkeyframe, anvendes gradvis skift mellem de to keyframes. Indsæt hyppigere keyframes, hvis du vil have hurtigere skift.

6 Brug afspilningsknapperne i afspillerpanelet til at se en forhåndsvisning af din 3D-titel.

7 Når du er færdig med at redigere din 3D-titel, skal du klikke på **OK** for at lukke vinduet **3D Title Editor**. Herefter er din titel indsat i tidslinjen.

3D-objekter

Du kan føje 3D (tredimensionelle) objekter til dine videoprojekter på samme måde, som du kan tilføje 3D-tekst.

Tilføjelse af 3D-objekter

1 I Pinnacle Studio skal du klikke på knappen **Opret 3D-titel** i tidslinjens værktøjslinje.

   Derved åbnes vinduet **3D Titel Editor**.

2 Gør ét af følgende:
   - I panelet **Forhåndsindstillinger** til venstre skal du åbne sektionen **Objekter** og vælge et objekt fra en af de følgende kategorier:
     - **Ekstruderede objekter**
     - **Drejebænksobjekter**
   - I tidslinjen skal du klikke på en af de følgende knapper på værktøjslinjen :
     - **Tilføj grafik**
     - **Tilføj drejebænk**
     - **Tilføj geometri**

3 I panelet **Indstillinger** skal du justere de ønskede indstillinger.

   Hvis du vil udføre avanceret redigering af objektets form, skal du klikke på knappen **Rediger objekt**, hvorefter du i det viste vindue bruger de tilgængelige værktøjer til at ændre objektets form.

4 Rediger objektets egenskaber og bevægelser på samme måde, som du ville gøre med 3D-tekst. Se “Oprettelse og redigering af 3D-titler” på side 281 for at få flere oplysninger.

Farvekorrigering og farvetilpasning

18

Pinnacle Studio byder på en lang række farvejusteringsværktøjer, som giver dig mulighed for at korrigere farven i videoklip eller være kreativ ved hjælp af farvetilpasning for at opnå en specifik stemning eller et særligt udseende.

De tilgængelige farvefunktioner i Pinnacle Studio afhænger af din version af programmet.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Brug af farvefunktioner
- Tonekurve
- HSL-justering
- Farvehjul
- Videoområder

Brug af farvefunktioner

Når du foretager farvejusteringer, har du adgang til visningen Farvetilpasning i afspillerpanelet.

Du kan både skabe dit eget kreative look og importere LUT-profiler (LookUp Table – opslagstabel).

I mange tilfælde kan du opnå gode resultater ved at bruge **Grundlæggende** funktioner, men de andre værktøjer til farvekorrigering og farvetilpasning giver en mere præcis kontrol. Nogle gange er det et spørgsmål om præference, og nogle gange er det et spørgsmål om, at et bestemt værktøj gør det nemmere at opnå et specifikt resultat.

Videoområder

Videoområder gør det muligt at evaluere tonen og farven i dit videoklip ved at vise klippets farvedata i forskellige visuelle repræsentationer. Fordi oplysningerne er databaserede, kan områder hjælpe dig med at justere farve og tone på en måde, hvor du ikke udelukkende er afhængig af farvekalibreringen på den skærm, du arbejder med. Du finder flere oplysninger om videoområder under “Videoområder” på side 286.

Adgang til farvekorrigerings- og farvetilpasningsfunktioner

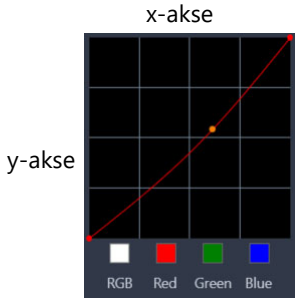
1 Vælg et klip på tidslinjen.
2 Åbn panelet **Editor**, klik på **Farve**, og vælg en af de følgende indstillinger:
   - **Grundlæggende**
   - **Nuancekurve**
   - **HSL-justering**
   - **Farvehjul**

Anvendelse af en LUT-profil

1 Vælg et klip på tidslinjen.
2 Åbn panelet **Editor**, og klik på **Farve** > **Grundlæggende**.
3 Nederst i området **Grundlæggende indstillinger** skal du klikke på rullemenuen ved siden af **LUT-profilen** og vælge en LUT-profil eller klikke på **Browse** (Gennemse) og navigere til den fil, du vil anvende.

Tonekurve

Tonekurven giver dig mulighed for at udføre farve- og tonekorrektioner ved at justere enten individuelle farvekanaler eller den samlede (RGB) kanal.



Grafens X-akse repræsenterer de originale toneværdier (fra fremhævede områder til højre, til skygger til venstre). Grafens Y-akse repræsenterer de justerede toneværdier (fra mørk/mindre farve nederst, til lys/mere farve øverst).

Den diagonale linje på grafen er, hvad du justerer for at oprette din "kurve". Hvis kurven flyttes op og til venstre, bliver klippet lysere, og farven øges på alle kanaler. Hvis kurven flyttes ned og til højre, bliver klippet mørkere, eller farven reduceres på en given kanal. Hvis du for eksempel har et klip med en blå farvetone, kan du reducere det blå i billedet ved at vælge den blå kanal og flytte kurven ned og til højre.

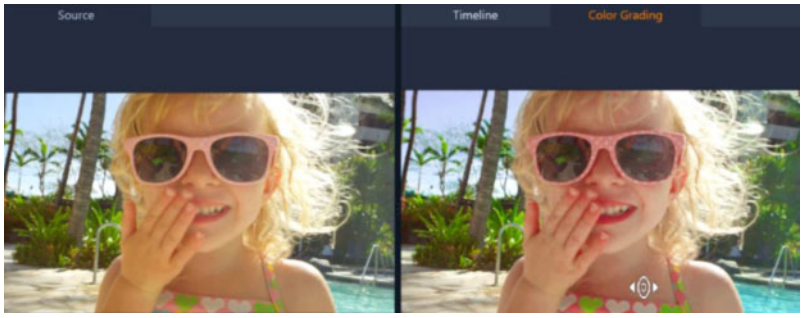
Du kan tilføje en eller flere noder til kurven for at give dig mere præcis kontrol over de områder, du vil justere.

Justering af farve og tone med tonekurve

1 Åbn panelet **Editor**, og klik på **Farve** > **Tonekurve**.
2 Under kurven skal du vælge en af de følgende farvekanalindstillinger:
   - **RGB** – giver dig mulighed for at redigere de røde, grønne og blå kanaler i et kombineret histogram
   - **Rød** – giver dig mulighed for at redigere den røde kanal separat
   - **Grøn** – giver dig mulighed for at redigere den grønne kanal separat
   - **Blå** – giver dig mulighed for at redigere den blå kanal separat
3 Træk punkter på grafen for at justere forholdet mellem **Input**-niveauerne (lysstyrken for de oprindelige pixel) og **Output**-niveauerne (lysstyrken for de korrigerede pixel).
4 Hvis du vil føje et punkt til kurven, skal du klikke langs linjen, hvor du vil tilføje punktet.
   Bemærk: På ethvert tidspunkt kan du nulstille kurven ved at klikke på **Nulstil alle**.

HSL-justering

HSL (Hue, Saturation, Lightness – Farve, mætning og lys) er et kraftfuldt farvejusteringsværktøj, der giver mulighed for interaktiv justering af farver i et klip. Med det kan du gå efter specifikke farver.



Den interaktive funktion (hvid markør) i visningen Farvetilpasning i afspillerpanelet giver dig mulighed for at trække i billedet for at justere specifikke farver. De oprindelige farver i kildeklippet vises i venstre side.

Justering af farve med HSL-justering

1 Åbn panelet **Editor**, og klik på **Farve** > **HSL-justering**.
2 Klik på én af følgende faner:
   - **Farvetone**
   - **Mætning**
   - **Lys**
3 Gør ét af følgende:

- Klik på det interaktive farveværktøj , sørg for, at visningen **Farvetilpasning** vises i afspillerpanelet, og træk i en farve i det klip, du ønsker at justere. Ved at trække til venstre flyttes de dertil hørende skydere til venstre. Ved at trække til højre flyttes de dertil hørende skydere til højre.
- Juster de individuelle skydere for at indstille de ønskede værdier.

Bemærk: Du kan vende tilbage til de oprindelige klipindstillinger ved at klikke på **Nulstil alle**. Du kan også nulstille en individuel skyder ved at dobbeltklikke på mærket på den pågældende skyder.

Farvehjul

Funktionen Farvehjul gør det muligt at justere billedets tone ved at justere skyderen ved siden af hjulet for farveskift (gælder for alle områder på billedet), fremhævede områder, mellemtoner eller skygger. Hjulene giver mulighed for at justere farverne for specifikke eksponeringsområder på billedet. For eksempel kan du anvende en blå farvetone på skyggeområderne i videoklippet.

Justering af tonen eller farven i et klip med Farvehjul

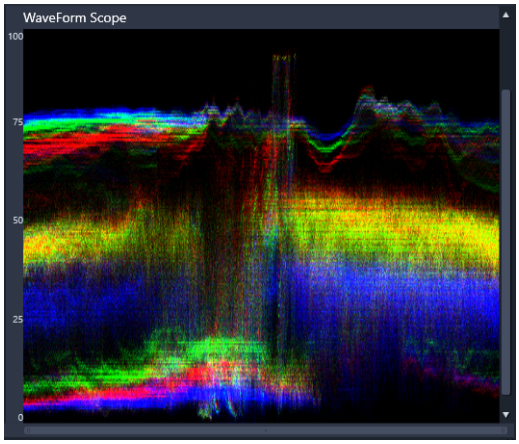
1. Vælg et klip på tidslinjen.
2. Åbn panelet **Editor**, og klik på **Farve** > **Farvehjul**.
3. Hvis du vil justere klippets lysstyrke, skal du trække skyderen mod venstre med hjulet **Farveskift** (hele billedet), **Fremhævede områder**, **Mellemtoner** eller **Skygger**. Hvis skyderen trækkes opad, øges lysstyrken for de dertil hørende områder i den valgte videoframe. Hvis skyderen trækkes nedad, reduceres lysstyrken.
4. Hvis du vil justere farven, skal du trække i farveindikatorcirklen (midt i farvehjulene) for at indstille en farve til de dertil hørende områder. Hvis du for eksempel vil fjerne en blå farvetone fra mørke områder i et videoklip, skal du trække farveindikatoren til hjulet Skygger hen imod den gule side af cirklen.

Videoområder

Pinnacle Studio tilbyder de følgende videoområder for at hjælpe dig med at evaluere farve- og toneoplysningerne i dine videoklip. I takt med, at du foretager farvejusteringer, ændres oplysningerne i områderne, så du kan evaluere ændringens indvirkning i visningen Farvetilpasning i afspillerpanelet eller ved hjælp af farvedata, der er afbildet i videoområdet.

Bølgeform

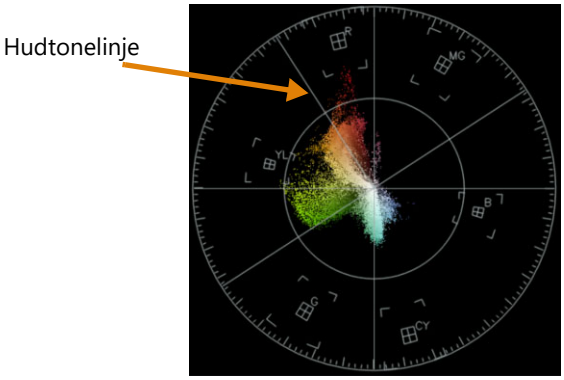
Et bølgeformsområde viser krominansen i et videoklip ved hjælp af en graf, hvor den lodrette akse repræsenterer intensitet fra nul nederst til 100 % øverst.



Et bølgeformsområde viser fordelingen af farver fra nul i intensitet nederst til en intensitet på 100 % øverst

Vektor – farve (Vectorscope)

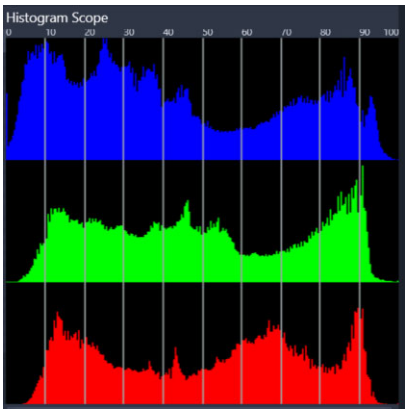
Vektorområder er blevet brugt af videofagfolk til en bred vifte af formål, herunder evaluering af, om farveintensiteten i videooptagelser lå inden for standardområdet for udsendelser. Cirklen i farvevektorområdet viser krominans (farveintensitet), fra nul i intensitet nederst i midten af cirklen til 100 % hen imod kanten af cirklen. Cirklen er opdelt i farveområder, hvilket gør det nemt at se farvedispersionen for den aktuelt valgte ramme i videoklippet. Små gitre ude ved kanten af cirklen bruges til at markere intensitetsgrænsen – pixel, der vises ud over målene, betragtes ikke som udsendelsessikre.



Selektivt Vectorscope: Denne funktion bruges ofte til at identificere og korrigere hudtonen i en video. Ved at bruge en pensel til at vælge hudtoner i en videoramme, kan du bruge vectorscope for at sikre, at hudtonerne rettes langs hudtonelinjen.

Histogram

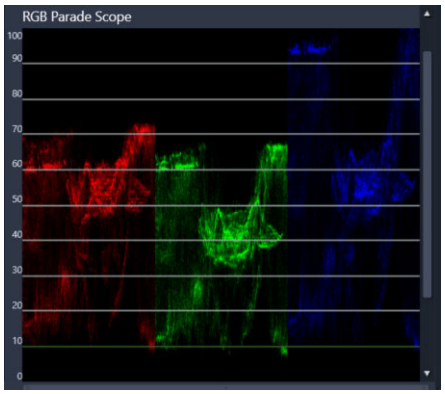
Et histogram giver dig mulighed for at vise tone- og farveskalaen i en video. Hvis du vurderer fordelingen af pixel for en markeret frame i din video, kan du bestemme, om der er en farvetone, og i tilfælde af undereksponerede billeder kan det hjælpe dig med at afgøre, om der er nok billeddata i skyggeområderne til at korrigere ubalancen.



Histogrammet viser fordelingen af pixel for klippet, fra mørk (skygger) til lys (fremhævede områder) langs den vandrette akse.

RGB-parade

Området RGB-parade giver dig mulighed for at vise de røde (R), grønne (G) og blå (B) komponenter i dit videoklip i en graf, hvor den lodrette akse repræsenterer nul i intensitet (nederst) til en intensitet på 100 % (øverst).



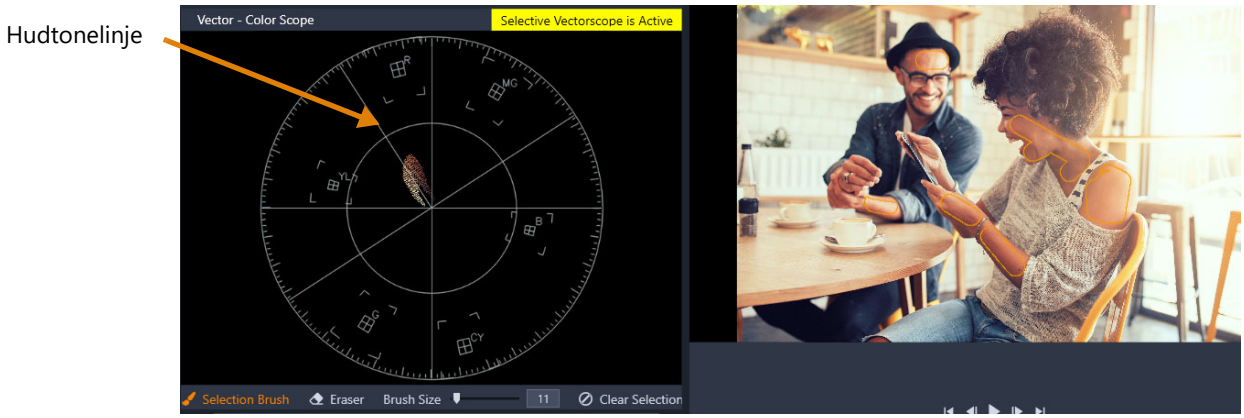
RGB-parade giver dig mulighed for at evaluere farverne i forhold til hinanden

Visning af et videoområde

1 Vælg et klip på tidslinjen.
2 Åbn panelet **Editor**, og klik på **Farve**.
3 Markér afkrydsningsfeltet **Vis videoområde** øverst i panelet.
4 Fra rullemenuen skal du vælge et af de følgende videoområder:
   - **Bølgeform**
   - **Vektor – farve**
   - **Histogram**
   - **RGB-parade**

Sådan bruger du selektiv Vectorscope til at vise og korrigere hudtone

1 Vælg et klip på tidslinjen.
2 Åbn panelet **Editor**, og klik på **Farve**.
3 Markér afkrydsningsfeltet **Vis videoområde** øverst i panelet.
4 Vælg i rullemenuen **Vektor - Farve**.
5 Klik under vectorskopet **Pensel**.
6 I **Farvesortering** forhåndsvisning, træk penslen hen over hudens områder.
   De farver, der er valgt med penslen, vises på vektorskopet.
7 Brug en af følgende styreelementer under vectorscope for at justere det valgte område:
   Bemærk: Afhængigt af vinduets størrelse, skal du muligvis rulle (vandret) for at se alle styreelementer.
   - **Viskelæder**: I forhåndsvisningen skal du trække over det område, du vil fjerne fra markeringen.
   - **Penslens størrelse**: Træk skyderen for at justere diameteren på **Pensel** eller **Viskelæder**.
   - **Slet markering**: Brug denne knap til at slette alle penselstrøg og genstarte forfra.



Penseltilstand blev brugt til at udvælge hudområder i forhåndsvisningen (penselstrøg vises gult). Til venstre viser vektorscope, at de valgte hudfarver går direkte ind på hudlinjen

8 Brug hudtonelinjen som guide (hudtoner bør følge linjen) til at foretage eventuelle farvejusteringer.
9 Når du er færdig med at justere farverne, skal du klikke på **Ryd markering** for at deaktivere **Selektivt Vectorscope** (gul etiket **Selektivt Vectorscope er aktivt** forsvinder) og for at vende tilbage til visning af alle klipfarver i vectorscope.

Appendiks A: Problemløsning 19

Tag dig tid til at tjekke din hardware- og softwareinstallation, før du begynder på problemløsning. Du kan se systemkravene her "Systemkrav" på side 309.

Opdater din software: Vi anbefaler, at du installerer de seneste systemopdateringer til Windows.

Ledig plads: Kontrollér, at du har mindst 10 GB på dit startdrev til sidefilen.

Tjek din hardware: Kontrollér, at den installerede hardware fungerer normalt med de nyeste drivere, og at der ikke er markeringer af, at der er problemer med Enhedshåndtering (se nedenfor). Hvis der er markeringer for nogle enheder, bør du løse problemet, før du går i gang med installationen.

Hent de nyeste drivere: Det anbefales meget, at du installerer de nyeste drivere til grafikkortet. Hver gang Pinnacle Studio åbnes, undersøges det, om kort understøtter DirectX.

Åbn Enhedshåndtering: Enhedshåndtering i Windows, som giver dig mulighed for at konfigurere computerens hardware, spiller en vigtig rolle ved problemløsning.

Det første trin i åbningen i Enhedshåndtering er at højreklikke på **Computer** og vælge **Egenskaber** i genvejsmenuen. Dette åbner vinduet **Egenskaber for system**. Knappen **Enhedshåndtering** findes i panelet til venstre.

Kontrollér, at den installerede hardware fungerer normalt med de nyeste drivere, og at intet i Enhedshåndtering er markeret med et gult udråbstegn, som angiver en fejltilstand. Hvis der er et driverproblem, som du ikke selv kan løse, kan du kontakte producenten af enheden og din computerleverandør for at få hjælp.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Kontakt support
- Fora
- Kompatibilitet med tidligere indhold
- Kompatibilitet med optagelseshardware
- Oplysninger om serienumre

Kontakt support

Du kan få mere at vide om alle dine muligheder for support på vores websted:

www.pinnaclesys.com/support

De mest almindelige problemer er allerede dokumenteret i vores **vidensdatabase**, og vi opfordrer dig til at bruge denne mulighed først. Du kan søge mest effektivt i vidensdatabasen ved at inkludere produktnavnet i forespørgslen.

Fora

Besøg vores diskussionsfora for at deltage i diskussionerne om Pinnacle Studio. Rul ned i forumlisten for at finde forummet på dit sprog:

go.pinnaclesys.com/forums

Kompatibilitet med tidligere indhold

Det meste af, men ikke alt det ekstra kreative indhold i tidligere versioner af Pinnacle Studio, kan bruges direkte i den aktuelle version af Pinnacle Studio, ligesom meget indhold, der udbydes af tredjepart. Noget af dette er indeholdt i selve projektet. Nogle af indholdspakkerne fra tredjepart kræver en betalt opgradering for at kunne bruges sammen med Pinnacle Studio. For visse andre er der ikke udgivet en kompatibel udgave. Du finder flere oplysninger i vidensdatabasen, som findes på www.pinnaclesys.com/support.

Kompatibilitet med optagelseshardware

Pinnacle Studio er blevet testet og fungerer fint sammen med en bred vifte af hardware til videooptagelse. Dog er der visse ældre enheder, som ikke understøttes.

Understøttet hardware

Følgende optagelsesenheder fungerer sammen med alle udgaver af Pinnacle Studio.

USB-baseret

- 710-USB
- 510-USB
- 700-USB
- 500-USB
- MovieBox Deluxe
- DVC-90
- DVC-100
- DVC-101
- DVC-103
- DVC-107
- DVC-130 (ingen tilgængelige 64-bit-drivere)

- DVC-170 (ingen tilgængelige 64-bit-drivere)

PCI-baseret

- 700-PCI (Pinnacle Studio Deluxe 2)
- 500-PCI (Pinnacle AV/DV)
- Alle 1394-kort

Ikke-understøttet hardware

Følgende liste af hardware kunne bruges i ældre udgaver af Studio, men kan ikke længere garanteres eller understøttes.

- DC10
- DC10 Plus
- MovieBox® DV
- Dazzle® DVC 80, 85
- Linx
- MP 10
- S400

Oplysninger om serienumre

Når du har downloadet et produkt fra nettet, findes serienummeret på bekræftelsessiden i slutningen af købsprocessen og i den e-mail, der samtidig sendes til dig som bekræftelse.

Hvis du ejer en fysisk udgave af produktet, findes serienummeret enten på indersiden eller ydersiden af dvd-etuiet, hvis et sådant medfølger.

Hvis du har mistet dit serienummer, og har registreret din software, skal du besøge http://apps.pinnaclesys.com/cdb/register/getserialnumbers.aspx.

Almindelig problemløsning

Her er yderligere nogle metoder, der kan afprøves, hvis du har problemer med at køre programmet.

1 **Genstart computeren:** Ustabil softwareopførsel af ukendte årsager kan ofte ordnes ved genstart af computeren. Det er næsten altid en god idé at begynde med dette, når du forsøger at løse et problem.

2 **Vent et par minutter:** Hvis Pinnacle Studio stadig ikke starter, skal du vente et par minutter, indtil opstarten er afsluttet. På nogle computere kan det tage et stykke tid at afslutte opstarten.

3 **Opdater Studio:** Når du forsøger at løse et problem, er det altid bedst at bruge den seneste udgave af softwaren, hvis det kan lade sig gøre.

4 **Afbryd optagelseshardware:** Afbryd al optagelseshardware, hvis det er muligt, og forsøg igen at åbne Pinnacle Studio. Hvis du ikke kan åbne programmet, når dit webkamera er tilsluttet, kan du prøve, når det er afbrudt, og omvendt. Det kan være nødvendigt at konfigurere webkameraet på samme måde, hver gang du åbner Studio.

5 **Download og geninstaller hardwaredrivere:** Under opstartsprocessen af Studio-software kontrolleres det, om du har grafik-og lydkort, der er kompatible med DirectX. Download og geninstaller den seneste udgave af driveren til grafikkortet i computeren. Hvis du skal bruge hjælp til dette trin, kan du kontakte producenten af grafikkortet.

6 **Afslut opgaver i baggrunden:** Der er forskellige måder at gøre dette på. Den ene er at bruge opstartshåndteringssoftware til at hjælpe med at lukke unødvendige programmer, der åbnes, når Windows starter. Der findes mange shareware- og freewareprogrammer af denne type. Brug en søgemaskine på nettet, som f.eks. Google eller Yahoo, til at søge efter "startup managers". Vi anbefaler ikke noget bestemt program, men anbefaler, at du afprøver et par stykker for at finde ud af, hvilket der passer bedst til dig.

   Alternativt kan du bruge Microsoft System Configuration Utility (msconfig), som er en del af Windows, til at deaktivere opstartsprogrammerne.

   Uanset hvad du vælger, anbefaler vi, at du deaktiverer alle programmer og derefter aktiverer dem ét ad gangen, indtil du har fundet ud af, hvilket program, der skaber problemerne.

7 **Geninstallation:** Hvis intet af ovenstående hjælper, kan du forsøge at afinstallere Pinnacle Studio i Kontrolpanel under "Programmer og funktioner". Når afinstallationen er færdig, skal du geninstallere Pinnacle Studio og forsøge at åbne programmet igen.

Appendiks B: Videotip

20

At optage en god video og derefter redigere den til en interessant, spændende eller informativ film er noget, som alle kan gøre med en smule grundviden.

Når du starter med dit rå manuskript eller optagelsesplan, er det første trin at optage din råfilm. Selv på dette tidspunkt bør du tænke frem mod redigeringsfasen ved at sikre dig, at du har et bredt udvalg af råmateriale at arbejde ud fra.

Effektiv filmredigering kræver, at du kan jonglere rundt med alle dine videobrudstykker og skabe en form for harmonisk helhed. Det betyder, at du skal beslutte dig for, hvilke af de bestemte teknikker, overgange og effekter som bedst kan udtrykke dine idéer.

At lave et godt soundtrack er en vigtig del af videoredigeringen. Den rigtige lyd – samtale, musik, kommentarer eller effekter – kan samarbejde med det rent visuelle og skabe en helhed, der er større end de enkelte dele.

Pinnacle Studio giver dig de værktøjer, du skal bruge for at skabe hjemmevideoer i professionel kvalitet. Resten er op til dig – filmskaberen.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Opbygning af en optagelsesplan
- Redigering af et videoprojekt
- Tommelfingerregler for videoredigering
- Produktion af soundtracket
- Giv dit projekt en titel

Opbygning af en optagelsesplan

Det er ikke altid nødvendigt med en optagelsesplan, men det kan være nyttigt til store videoprojekter. Planen kan være så enkel eller så kompleks, som du ønsker. Udgangspunktet er en simpel liste over de planlagte scener, og den kan så udvides med en detaljeret gennemgang af kameraskud og dialog. Du kan også udarbejde et komplet manuskript, hvor hver enkelt kameravinkel beskrives minutiøst helt ned til varighed, lys, tekst og rekvisitter.

Titel: "Jack on the kart track"

Nr.	Kameravinkel	Tekst/lyd	Varighed	Dato
1	Jonas' ansigt med hjelm – kamera zoomer ud.	"Jonas kører sit første løb ...". Støj fra motorerne i baggrunden.	11 sek.	Tir. 22/ 6
2	På startlinjen, fra kørernes perspektiv, lav kameraplacering	Musik afspilles i hallen, støj fra motorerne.	8 sek.	Tir. 22/ 6
3	Mand med startflag følges ind på scenen og hen til startlinjen. Kameraet bliver stående, og manden går væk fra scenen efter starten.	"Lad os starte ..." Følg starten, og tilføj startsignal.	12 sek.	Tir. 22/ 6
4	Jonas på startlinjen set forfra, og kameraet følger med og viser Jonas op mod svinget, nu bagfra.	Musikken fra hallen kan ikke længere høres. Tilføj noget musik fra cd med motorstøj i baggrunden.	9 sek.	Tir. 22/ 6
5	...			

Udkast til en simpel optagelsesplan

Redigering af et videoprojekt

Brug af forskellige perspektiver

En vigtig begivenhed bør altid optages fra forskellige vinkler og kameraplaceringer. Senere under redigeringen kan du bruge og/eller kombinere de bedste kameravinkler. Gør det til en vane at optage fra flere forskellige kameravinkler (først klovnen i cirkusmanegen, men også den grinende tilskuer fra klovnens synspunkt). Der kan også ske spændende ting bag modstanderen, eller han kan ses fra en omvendt synsvinkel. Dette kan være fordelagtigt senere, når du skal forsøge at skabe balance i filmen.

Næroptagelser

Du skal ikke holde dig tilbage, når det drejer sig om nærbilleder af vigtige ting eller personer. Næroptagelser ser for det meste bedre ud på tv-skærmen end billeder taget langt fra, og de fungerer godt i postproduktionseffekter.

Lange skud/halvlange skud

Lange skud (eller totaler) giver seeren et overblik og etablerer scenen, hvor handlingen foregår. Disse kan dog også bruges til at indsnævre længere scener. Når du klipper fra et nærbillede til et længere skud, kan seeren ikke længere se detaljerne, og derved bliver det

lettere at lave et kronologisk spring. Hvis man viser en tilskuer i et halvlangt skud, kan man også kortvarigt distrahere seeren fra den specifikke handling.

Komplette handlinger

Optag altid hele handlingen med både begyndelse og slutning. Derved bliver redigeringen lettere.

Overgange

Filmisk timing kræver en del træning. Det er ikke altid muligt at filme hele forløbet af lange begivenheder, og på film er man nødt til at vise dem i kraftigt afkortet form. Ikke desto mindre bør handlingen altid være logisk, og klip bør næsten aldrig påkalde sig opmærksomhed.

Det er her, overgangene fra én scene til den næste kommer ind i billedet. Selvom handlingen i naboscenen er adskilt i tid og sted, kan dine redigeringsvalg gøre sammenklipningen så glidende, at seerne accepterer dette spring uden bevidst at bemærke det.

Hemmeligheden bag en vellykket overgang er at skabe en letforståelig forbindelse mellem de to scener. I en plot-relateret overgang består overgangen af successive begivenheder i en handling, der udvikler sig. For eksempel kan en optagelse af en ny bil bruges til at introducere en dokumentarfilm om dens design og produktion.

En neutral overgang antyder ikke i sig selv en udvikling i historien eller et skift i tid og sted, men den kan bruges til at binde forskellige klip fra en scene sammen på en elegant måde. Hvis du for eksempel klipper over til en interesseret person blandt publikum under en tale, kan du derefter uforstyrret klippe tilbage til et senere tidspunkt i den samme tale og udelade den mellemliggende del.

Eksterne overgange viser noget helt andet end selve handlingen. For eksempel kan man under en optagelse af en kirkevielse klippe til uden for kirken, hvor folk er i gang med at forberede en overraskelse til brudeparret.

Overgange bør altid understrege budskabet i filmen og skal passe til den pågældende situation, så man ikke forvirrer seerne eller fjerner opmærksomheden fra den faktiske handling.

Logisk handlingsrækkefølge

De klip, som bindes sammen under redigeringen, bør hænge ordentligt sammen i forhold til handlingen. Tilskuere er ikke i stand til at følge med i historien, hvis handlingen er ulogisk. Fang tilskueren lige fra starten med en tempofyldt eller spektakulær begyndelse, og hold

denne interesse ved lige helt frem til afslutningen. Tilskuerne kan miste interessen og/eller blive desorienterede, hvis scenerne er bundet sammen på en måde, som er ulogisk eller kronologisk forkert, eller hvis scenerne er for hektiske eller for korte (under tre sekunder). Motiverne i scenerne bør heller ikke afvige alt for meget fra de scener, der følger efter.

Luk hullerne

Sørg altid for at gøre overgangene glidende, når du skifter fra en lokalitet til den næste. Du f.eks. anvende nærbilleder til at gøre kronologiske spring mere glidende, f.eks. ved at zoome ind på en persons ansigt og derefter ud efter et par sekunder i en helt anden scene.

Bevar kontinuiteten

Kontinuitet – at få en scene til at passe godt sammen med den forrige og den næste scene – er meget vigtig, hvis du vil skabe en behagelig oplevelse for seerne. Solskinsvejr passer f.eks. ikke særlig godt sammen med tilskuere, der lige har slået deres paraplyer op.

Klippehastighed

Det tempo, som en film er klippet med, påvirker filmens budskab og stemning. Fraværet af et forventet skud eller varigheden af et skud er begge måder, hvorpå man kan manipulere med filmens budskab.

Undgå visuelle konflikter

Når man binder skud sammen, som minder om hinanden, lige efter hinanden, kan man risikere at få visuelle konflikter. En person bør f.eks. ikke stå i venstre side af skærmen i det ene klip og i højre side i det næste – eller vises først med og senere uden briller.

Klip ikke panorerede skud sammen

Panorerede skud bør ikke klippes sammen, medmindre de har samme retning og tempo.

Tommelfingerregler for videoredigering

Her er nogle tommelfingerregler som kan være nyttige, når du skal redigere din film. Der er selvfølgelig ikke nogen fasttømrede regler, især ikke hvis din produktion er humoristisk eller eksperimenterende.

- Du bør ikke sammenklippe film, hvor kameraet bevæger sig.
- Panoreringer, zoom og andre skud under bevægelse bør altid adskilles af et statisk skud.

- Skud, der placeres efter hinanden, bør være fra forskellige kameraplaceringer. Kameravinklen bør variere mindst 45 grader.
- Sekvenser med ansigter bør altid skydes fra forskellige synsvinkler.
- Skift perspektiv, når du optager bygninger. Når du har tilsvarende skud af samme type og størrelse, skal diagonalen i billedet variere mellem venstre side forfra, til højre side bagfra og omvendt.
- Husk at klippe, når mennesker er i bevægelse. Seeren vil blive distraheret af bevægelsen i billedet og vil praktisk talt ikke bemærke klippet. Det er især en god idé at klippe til et langt skud midt i bevægelsen.
- Lav harmoniske skud, og undgå visuel forvirring.
- Jo mindre bevægelse, der er i et skud, desto kortere bør det være. Skud med meget bevægelse kan være længere.
- Skud på lang afstand indeholder flere oplysninger og bør derfor også vises i længere tid.

Sammensætningen og rækkefølgen af dine videoklip lader dig ikke alene skabe bestemte effekter, men lader dig også viderebringe beskeder som ikke kan eller bør vises i billederne. Der findes grundlæggende seks metoder til at formidle beskeder ved hjælp af klipning. Lad os se på hver enkelt.

Associerende klip

Skuddene bindes sammen i en bestemt rækkefølge, som har til formål at give seeren nogle bestemte associationer, men selve budskabet vises ikke. Eksempel: En mand vædder på et hestevæddeløb, og i næste scene er han i gang med at købe en ny dyr bil hos bilforhandleren.

Parallelle klip

To handlinger vises parallelt. Filmen springer frem og tilbage mellem de to handlinger, mens klippene bliver kortere og kortere. Herved øges spændingen, indtil højdepunktet indtræffer til sidst. Eksempel: To forskellige biler kører i høj hastighed fra hver sin retning mod samme vejkryds.

Kontrastklip

Filmen klipper helt bevidst og overraskende fra ét skud til det næste, som er meget anderledes og dermed understreger kontrasten for seeren. Eksempel: En turist, der ligger på stranden, efterfølges i det næste skud af sultende børn.

Substitutionsklip

Begivenheder, som enten ikke kan eller ikke bør vises, udskiftes med andre begivenheder. Eksempel: Et barn bliver født, men i stedet for at vise selve fødslen, vises et blomsterskud, der springer ud.

Klip med årsag og virkning

Skud, der hænger sammen indbyrdes pga. årsag og virkning, og hvor det andet klip ikke giver mening uden det første. Eksempel: En mand skændes med sin kone, og i det næste klip ligger han og sover under en bro.

Formelle klip

Skud, der afviger i indhold, kan klippes sammen, hvis de har noget til fælles, f.eks. samme form, farve eller bevægelse. Eksempler: En krystalkugle og jorden, en gul regnfrakke og gule blomster, en faldskærmsudspringer og en fjer, der falder ned mod jorden.

Produktion af soundtracket

Soundtrackproduktionen er en kunst i sig selv, men det er en kunst, man sagtens kan lære. Det er selvfølgelig ikke nogen simpel opgave at styre fortællingen som sådan, men velplacerede kommentarer er ofte til hjælp for seeren. Speaken skal lyde naturlig, udtryksfuld og spontan og ikke tør eller formynderisk.

Hold kommentarerne korte

En tommelfingerregel for kommentarer er, at "mindre er bedre". Billederne bør tale for sig selv og ting, som er åbenlyse for seeren ud fra billederne alene, bør ikke kommenteres.

Behold originallyden

Indtalte kommentarer bør blandes med både den originale lyd og musik, så den originale lyd stadig kan høres. Naturlig lyd er en del af videooptagelsen og bør ikke skæres helt væk, da video uden den naturlige lyd kan komme til at virke steril og virke mindre naturtro. Ofte vil udstyret have fanget støj fra flyvemaskiner og biler, som ikke senere optræder i scenen. Den slags lyde eller vindstøj, som er distraherende eller irriterende, bør maskeres, filtreres bort eller udskiftes med passende indtaling eller musik.

Vælg passende musik

Med velvalgt musik får din film et professionelt udtryk, og musikken kan gøre meget for at understrege budskabet i din film. Den musik, du vælger, bør dog altid passe til budskabet i din film. Det er nogle gange en meget tidskrævende opgave, men det værdsættes af seerne.

Giv dit projekt en titel

En titel bør være informativ, beskrive indholdet af filmen og vække interesse. Hvis den også har et bemærkelsesværdigt ordvalg, er det heller ingen skade til.

Titeleditoren giver dig næsten ubegrænsede muligheder for at lave kreative layouts af din præsentation. Det er et af de få steder i din produktion, hvor du ikke er bundet til dine optagelser, så her kan du lade din fantasi få frit løb.

Det vigtigste er naturligvis stadig kommunikationen, så det er godt at holde sig til visse tommelfingerregler. F.eks. er det lettere at få budskabet igennem med en præcis overskrift i en stor, læselig skrifttype end med en, der er overdekoreret eller for lang.

Titelfarver

Følgende kombinationer af baggrund og tekst er lette at læse: Hvid med rød, gul med sort, hvid med grøn. Du bør være påpasselig med hvid skrift på en sort baggrund. Visse videosystemer er ikke i stand til at håndtere et kontrastforhold på mere end 1:40 og kan ikke genskabe den slags titler, så de er læselige.

Tid på skærmen

Som tommelfingerregel bør en titel blive stående på skærmen længe nok til, at den kan læses to gange. En titel på ti bogstaver bør stå på skærmen i tre sekunder. For hver fem bogstaver bør du lade titlen stå på skærmen i yderligere et sekund.

"Fundne" titler

Ud over titler, der er produceret i postproduktionen, kan du også lade naturligt forekommende skilte som retningsangivelser, vejskilte eller overskrifter fra aviser indgå som spændende titler.

Appendiks C: Tastaturgenveje 21

Tabellerne nedenfor viser genvejstasterne, der er tilknyttet som standard i Pinnacle Studio. Tasterne kan omkonfigureres manuelt i Opsætning. Der kan du desuden gendanne standardtasterne individuelt eller for alle genveje på én gang. Se "Tastaturindstillinger i kontrolpanelet" på side 258 for at få flere oplysninger.

Termerne Venstre, Højre, Op og Ned i disse tabeller henviser til piletasterne.

Almindelige genveje

Ctrl+4	Luk det aktive vindue
Ctrl+5	Åbn titeleditoren (fra filmeditoren)
Ctrl+6	Åbn eksportøren
Ctrl+I	Åbn importøren
Ctrl+S	Gem projekt, titel eller menu
Alt+F4	Luk program
Shift+F10	Åbn genvejsmenu
Ctrl+Z	Fortryd
Ctrl+Y	Annuller Fortryd
Ctrl+A	Vælg alt
Shift+Ctrl+A	Fravælg alt
Ctrl+C	Kopier til Udklipsholder
Ctrl+V	Indsæt fra Udklipsholder
Ctrl+X	Klip til Udklipsholder
End	Gå til slutningen
Home	Gå til starten
Alt+Enter	Afspil i fuld skærm
Esc	Afslut fuldskærmsvisning, eller luk
Delete	Slet uden at kopiere til Udklipsholder
Dobbeltklik	Åbn den relevante editor (medie, titel, projekt, montage osv.)
F1	Åbn relevant hjælp

Biblioteksgenveje

Ctrl+N	Ny samling
Tallene 1-5	Bedøm valgte klip
Tallet 0	Fjern bedømmelse fra valgte klip
Page Up	Rul en side op

Biblioteksgenveje

Page Down	Rul en side ned
Piletaster	Naviger gennem minivisninger – op, ned, venstre, højre
Delete	Slet valgte klip og/eller medier
F7	Vis/skjul tagging-brugerflade

Genveje til afspilning og transport

Mellemrum	Afspil og pause
Skift+mellemrum	Afspil i løkke
Alt+Enter	Afspil i fuld skærm
Esc	Afslut fuldskærmsvisning
J	Hurtig tilbagespoling (tryk flere gange for hurtigere tilbagespoling)
K (eller Skift K)	Sæt afspilning på pause
L	Hurtig fremadspoling (tryk flere gange for hurtigere spoling)
Skift+L	Langsom fremadspoling (tryk flere gange for langsommere spoling)
Skift+J	Langsom tilbagespoling (tryk flere gange for langsommere spoling)
Højre (eller X)	Gå 1 frame fremad
Venstre (*eller* Z)	Gå 1 frame tilbage
Skift+højre (*eller* Skift+X)	Gå 10 frames fremad
Skift+venstre (*eller* Skift+Z)	Gå 10 frames baglæns
D (*eller* Page up) (*eller* Ctrl+venstre)	Gå bagud til klip
F (*eller* Page down) (*eller* Ctrl+højre)	Gå frem til klip
Ctrl+I	Gå til markér-ind
Ctrl+O	Gå til markér-ud
. (punktum)	Gå til næste markør
, (komma)	Gå til forrige markør

Importergenveje

Enter	Stop-motion: Optag frame (når optagelse af frame er åben)
Højre	Udvid mappe i træ
Venstre	Sammenklap mappe i træ
Piletaster	Naviger op, ned, venstre, højre

Importergenveje

Ctrl+A	Markér alle
Ctrl+Skift+A	Fjern markering af alle
F4	Start import

Genveje til fanen Rediger

A (eller I)	Markér ind
S (eller O)	Markér ud
Skift+I	Ryd markér ind
Shift+O	Ryd markér ud
Skift+U	Ryd markér ind og ud
Scroll Lock	Tidslinjemarkør for lyd til/fra
E (eller Home)	Gå til start
R (eller End)	Gå til slutningen
P	Slå magnetisk indfangning til/fra
; (semikolon)	Opdel klip ved tidslinjemarkør
M	Tilføj/slet markør
. (punktum)	Gå til næste markør
, (komma)	Gå til forrige markør
Ctrl+. (punktum)	Åbn markørlisten
Delete	Slet valgte klip fra tidslinjen
Dobbeltklik på klip på tidslinjen	Åbn medieeditor til klip
B	Send forudvisningsklip til det første spor på tidslinjen (ved markørens placering)
H	Skift forhåndsvisning mellem tidslinje og kilde
Ctrl+5	Åbn titeleditoren
F5	Vis/skjul lydmixer
F7	Opret nummer
Numerisk tast +	Zoom ind på tidslinjen
Numerisk tast -	Zoom ud på tidslinjen
[(venstre klamme)	Zoom ud på tidslinjen
] (højre klamme)	Zoom ind på tidslinjen
Ctrl+[	Tilpas tidslinje til vindue
Ctrl+]	Vis alle frames (zoom ind)
Alt	Skifter i funktionsmåde ved redigering på tidslinjen (indsæt/overskriv)
T	Trimningstilstand til/fra
Højre	Trim 1 frame til højre (når trimning er åben)

Genveje til fanen Rediger

Venstre	Trim 1 frame til venstre (når trimning er åben)
Skift+højre	Trim 10 frames til højre (når trimning er åben)
Skift+venstre	Trim 10 frames til venstre (når trimning er åben)
Ctrl+klik på trim	Tilføj 2. trimningspunkt til samme spor
Skift+klik på trim	Åbn lignende trimningspunkt i alle spor
Tab	Skift fokus mellem åbne trimningspunkter

Genveje til editor

Tallene 1-8	Vælg en effektkategori
Dobbeltklik på skyder	Vend tilbage til standard
Alt+Enter	Afspil i fuld skærm
Esc	Afslut fuldskærmsvisning

Genveje til Titel Editor

Skift+venstre	Udvid tegnmarkering mod venstre
Skift+højre	Udvid tegnmarkering mod højre
Skift+Ctrl+venstre	Det samme som Skift+venstre (udvid pr. ord)
Skift+Ctrl+højre	Det samme som Skift+højre (udvid pr. ord)
Ctrl+B	Slå Fed til/fra
Ctrl+I	Slå Kursiv til/fra
Ctrl+U	Slå Understreget til/fra
Ctrl+A	Vælg alt
Ctrl+D	Fravælg alt
Mellemrum	Når et tidslinjeområde er valgt: Start og stop afspilning

Appendiks D: Installationsmanager

22

Denne software overvåger jobbet med at installere Pinnacle Studio og ekstra indhold inkluderet i dit køb af dette program.

Dette afsnit indeholder følgende emner:

- Før du begynder installationen
- Opgrader installation
- Start af installationsmanager
- Registrering
- Støtteinstallationer
- Velkomstskærmen for installation
- Almindelige knapper
- Installation af plug-ins og bonusindhold
- Systemkrav

Før du begynder installationen

For at få en problemfri installation af Pinnacle Studio, anbefaler vi en række forberedende skridt.

Begynd med at bekræfte, at computeren opfylder minimumskravene til produktet. Bemærk, at nogle handlinger, som f.eks. AVCHD-kodning, har strengere krav. Se "Systemkrav" på side 309 for at få flere oplysninger.

Derefter skal du have dit Studio-serienummer ved hånden. Har du en downloadet kopi af programmet, kan du finde disse oplysninger i din e-mail med ordrebekræftelsen, og du kan også hente det fra din kundekonto. Hvis du har fået din kopi af Pinnacle Studio på disk, kan serienummeret findes i dvd-omslaget. Vi anbefaler, at du opbevarer en kopi af dit serienummer på et sikkert sted.

På visse systemer, kan det være tilrådeligt at deaktivere antivirus-beskyttelse, før du installerer Pinnacle Studio.

> **Bemærk:** Pinnacle Studio kan installeres ved siden af en tidligere version: Begge versioner vil virke uden problemer.

Opgrader installation

Hvis en kvalificerende, tidligere version af softwaren er installeret på computeren, vil installationsmanageren automatisk genkende dens tilstedeværelse og tillade opgraderingen.

Start af installationsmanager

Hvis du har købt Studio i en butik på internettet som en downloadet fil, starter installationsmanageren, når du kører det eksekverbare program du har downloadet. (Selv før du gør det, bør du overveje at lave en kopi af de downloadede filer til en backup-enhed, som f.eks. en dvd eller en ekstern harddisk).

Hvis du har købt Studio på en dvd-disk, starter installationsmanageren automatisk på de fleste systemer, når disken indsættes. Hvis den ikke starter automatisk på din computer, skal du finde og køre filen "Welcome.exe" i rodbiblioteket på dvd'en.

Registrering

Din første start af installationsmanageren starter med en form for aktivering og registrering af dit produkt. Registrering gør det muligt at strømline produktunderstøttelse, hvis du får problemer, f.eks. hvis du mister dit serienummer.

Støtteinstallationer

Programmet kræver, at en række Windows-softwarekomponenter, herunder .NET Framework, er til stede på computeren. Installationsmanageren afgør automatisk, om komponenterne er tilgængelige og installerer dem om nødvendigt. Sådanne støtteinstallationer kræver ekstra tid, men den vigtigste Pinnacle Studio-installation vil bllive genoptaget, så snart dette er afsluttet, selv om systemet blev genstartet i processen.

Velkomstskærmen for installation

På velkomstskærmen kan du vælge mellem to installationstyper:

Standardinstallation installerer programmet og alle tilgængelige plugins. Dette anbefales for de fleste brugere.

Brugerdefineret installation lader dig vælge kun at installere en del af de tilgængelige add-ons.

Almindelige knapper

Nogle knapper er tilgængelige under hver installationsmetode:

- Med knappen Skift installationsdestination kan du angive den mappe, der indeholder installationsfilerne, du ønsker, installationsmanageren skal håndtere. Du skal kun bruge

den, hvis du har flyttet installationsfilerne efter første brug. Knappen åbner en mappebrowser, hvor du kan angive den nye placering for installationsmanageren.
- De links, der findes under Lær, mens du installerer, giver adgang til oplysninger om næsten alle Studio-relaterede emner.

Installation af plug-ins og bonusindhold

Som beskrevet ovenfor, kan installationsmanageren eventuelt installere en rig variation af indhold, i tillæg til selve Pinnacle Studio-programmet. I en standardinstallation er alle tilgængelige add-ons og plug-ins installeret. I en brugerdefineret installation kan du vælge præcis, hvilke komponenter der skal installeres.

Selv hvis du vælger ikke at installere bestemte indholdselementer under den første installation af programmet, kan du vende tilbage til installationsmanageren på et vilkårligt tidspunkt for at opdatere installationen.

Systemkrav

Ud over din Pinnacle Studio-software kræver et effektivt redigeringssystem visse niveauer af systemydeevne, som angivet nedenfor.

Husk også, at mens specifikationer er vigtige, fortæller de ikke hele historien. For eksempel kan en velfungerende hardwareenhed også afhænge af medfølgende driversoftware fra producenten. Kontrol af producentens hjemmeside for driveropdateringer og service kan ofte være nyttig, for at løse problemer med grafikkort, lydkort og andre enheder.

Operativsystem

Et 64-bit operativsystem anbefales, hvis du planlægger at redigere HD-materiale.

RAM

Jo mere RAM du har, jo lettere er det at arbejde med Pinnacle Studio. Du skal bruge mindst 1 GB RAM for at opnå en tilfredsstillende funktionalitet, og vi anbefaler 2 GB (eller mere). Hvis du arbejder med HD- eller AVCHD-videoer, stiger anbefalingen til 4 GB.

Motherboard

Intel Pentium eller AMD Athlon 2,4 GHz eller hurtigere – jo hurtigere, jo bedre. AVCHD-redigering kræver en kraftigere CPU. Den mindste anbefaling strækker sig op til 2,66 GHz til redigering af 1920-pixel AVCHD-video. En flerkernet system Core i7, er Core i5 eller Core i3 anbefales.

Grafikkort

For at køre Studio har dit DirectX-kompatible grafikkort behov for:

- Til almindelig brug, mindst 128 MB indbygget hukommelse (256 MB anbefales).
- Til HD og AVCHD, mindst 256 MB (512 MB anbefales).

Harddisk

Din harddisk skal være i stand til vedvarende læsning og skrivning på 4 MB/sek. De fleste drev er i stand til dette. Første gang du optager, tester Studio din harddisk for at sikre, at den er hurtigt nok. Videofiler ofte er ret store, så du har også brug for masser af plads på harddisken. For eksempel fylder video i DV-format 3,6 MB plads på harddisken pr. sekund optagelse: Dette svarer til 1 gigabyte for 4,5 minutters video.

Til kopiering fra videobånd anbefaler vi at bruge en separat harddisk for at undgå konkurrence mellem Pinnacle Studio og anden software, herunder Windows, til brug af drevet.

Hardware til videooptagelse

Studio kan optage video fra en bred vifte af digitale og analoge kilder:

- Alle typer af hjælpefilbaserede lagringsmedier, herunder optiske drev, hukommelseskort og USB-nøgler.
- Filer fra drev, der er tilsluttet til computeren.
- DV- eller HDV-videokameraer med IEEE-1394-tilslutning.
- Analoge videokameraer og optagere.
- DVD og Blu-ray-diske.
- Digitale still-kameraer.

Juridisk meddelelse

Pinnacle Studio™ 23 Brugervejledning
Copyright 2019 Corel Corporation. Alle rettigheder forbeholdes.

Produktspecifikationer, prisfastsættelse, emballage, teknisk support og oplysninger ("specifikationer") henviser kun til den engelske detailudgave. Specifikationerne vedrørende alle andre versioner (herunder andre sprogversioner) kan variere.

Corel patentinformation: www.corel.com/patent

OPLYSNINGER ER LEVERET AF COREL, "SOM DE ER", UDEN ANDRE GARANTIER ELLER VILKÅR, UDTRYKTE ELLER STILTIENDE, HERUNDER, MEN IKKE BEGRÆNSET TIL, GARANTIER FOR SALGBARHEDSKVALITET, TILFREDSSTILLENDE KVALITET, SALGBARHED ELLER EGNETHED TIL BESTEMTE FORMÅL ELLER SOM FØLGE AF LOV, BESTEMMELSER, HANDELSKOTYME ELLER PÅ ANDEN MÅDE. HELE RISIKOEN VEDRØRENDE DE TILVEJEBRAGTE OPLYSNINGER ELLER BRUGEN HERAF PÅHVILER DIG. COREL HAR INTET ANSVAR OVER FOR DIG ELLER NOGEN ANDEN PERSON ELLER JURIDISK ENHED FOR NOGEN INDIREKTE, TILFÆLDIGE, SÆRLIGE ELLER FØLGEMÆSSIGE SKADER, HERUNDER, MEN IKKE BEGRÆNSET TIL, TAB AF FORTJENESTE ELLER PROFIT, MISTEDE ELLER ØDELAGTE DATA ELLER ANDRE ERHVERVSMÆSSIGE ELLER ØKONOMISKE TAB, OGSÅ SELVOM COREL ER BLEVET GJORT OPMÆRKSOM PÅ MULIGHEDEN FOR SÅDANNE SKADER, ELLER DE ER PÅREGNELIGE. COREL ER HELLER IKKE ANSVARLIGE FOR EVENTUELLE KRAV FRA NOGEN TREDJEPART. COREL'S MAKSIMALE SAMLEDE ANSVAR OVER FOR DIG VIL IKKE OVERSKRIDE DE OMKOSTNINGER, DU HAR BETALT I FORBINDELSE MED KØBET AF MATERIALERNE. NOGLE STATER/LANDE TILLADER IKKE UDELUKKELSE ELLER BEGRÆNSNINGER AF ANSVAR FOR FØLGEMÆSSIGE ELLER TILFÆLDIGE SKADER, SÅ OVENNÆVNTE BEGRÆNSNINGER GÆLDER MULIGVIS IKKE FOR DIG.

© 2019 Corel Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Corel, Corel-logoet, Corel Balloon-logoet, Pinnacle Studio, Dazzle og MovieBox er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Corel Corporation og/eller dennes associerede selskaber. Alle andre produktnavne og eventuelle registrerede og ikke-registrerede varemærker, der er nævnt heri, er kun anvendt til identifikationsformål og forbliver de respektive ejeres eksklusive ejendom.

Respektér venligst rettighederne for kunstnere og ophavsmænd. Indhold, som f.eks. musik, billeder, video og billeder af kendte, er beskyttet ved lov i mange lande. Du må ikke bruge andre folks indhold, medmindre du ejer rettighederne eller har fået tilladelse af ejeren.