



pinnacle



Pinnacle StudioTM 19

Käyttöopas

Pinnacle Studio™ 19 käyttäjän opas

*Kattaa myös ohjelmistot Pinnacle Studio™ Plus ja
Pinnacle Studio™ Ultimate*

Sisältö

Ennen kuin aloitat	1
Lyhenteet ja ilmaisut	1
Painikkeet, valikot, viestiruudut ja ikkunat	2
Ohje ja työkaluvihjeet	3
Versiotietojen katsominen	4
Päivittäminen	4
Luku 1: Pinnacle Studion käyttäminen	5
Tuonti	5
Viejä	6
Keskeiset välilehdet	7
Kirjasto	8
Seuraava vaihe	10
Elokuvaeditori ja Levyn muokkaaja	11
Mediaeditorit	12
Soitin	14
Pinnacle Studio -projektit	14
Luku 2: Kirjasto	17
Aineistojen lisääminen projektiin	18
Mediatiedostojen korjaaminen	19
Nopea apu: SmartMovie	19
Tietoa Kirjastosta	20
Navigaattori	24
Projektilokerot	25
Kokoelmat	25

Suosikit	27
Kirjastoaineistojen hallinta	28
Selain	31
Esikatselukuvat ja tiedot	32
Valinnaiset osoittimet ja säätimet	37
Kirjaston esikatselu	40
Kirjastossa näytettävien kohteiden valitseminen	46
Tunnisteet	50
Median korjaaminen	54
Videokohtausten paikannus	55
SmartMovie	57
Luku 3: Elokuvaeditori	63
Kompakti Kirjasto	63
Esikatselu projektieditoreissa	65
Projektin aikajana	68
Aikajanan työkalupalkki	75
Aikajanan raidan ylätunniste	85
Elokvien editointi	87
Otsikkoeditori, Scorefitter, Selostus	94
Leikkeiden poistaminen	95
Leiketoiminnot	95
Leikepöydän käyttäminen	112
Nopeus	114
Elokvat elokvien sisällä	116
Siirtymät	117
Leiketehosteet	124
Leikkeen kontekstivalikot	125
Luku 4: Korjaukset	129
Median editoinnin yleiskatsaus	131

Valokuvan editointityökalut	138
Valokuvien korjaaminen	140
Punasilmäisyys.	147
Videon korjaus	147
Videotyökalut	148
Videokorjaukset	152
Vakautus.	155
Äänen korjaus.	155
Luku 5: Tehosteet	157
Tehosteet mediaeditoreissa	160
Tehosteet aikajanalla	164
Asetukset-paneeli	166
Avainkehysten käyttö	169
Video- ja valokuvatehosteet.	172
Siirtymien käyttö	177
Panoroi ja zoomaa	179
Luku 6: Montaasi.	185
Kirjaston montaasiosio	187
Montaasipohjien käyttö.	188
Montaasileikkeet aikajanalla	190
Pohjan rakenne.	193
Montaasin editointi.	196
Montaasieditorin käyttäminen.	196
Luku 7: Otsikkoeditori	201
Otsikkoeditorin käynnistäminen (ja siitä poistuminen)	204
Kirjasto	205
Esiasetusten valinta	207
Ulkoasujen esiasetukset.	208

Liikkeiden esiasetukset	209
Otsikoiden luonti ja muokkaus	212
Taustan asetukset	214
Ulkoasun asetukset	216
Muokkaa-ikkuna	221
Teksti ja testin asetukset	224
Otsikot ja stereoskooppinen 3D	229
Kerrosluettelo	231
Kerrosluettelon käyttäminen	232
Kerrosryhmien käyttäminen	237
Luku 8: Ääni ja musiikki	243
Äänieditori	245
Äänen korjaukset	252
Äänitehosteet	257
Äänet aikajanalla	260
Aikajanan äänitoiminnot	260
Äänen luontityökalut	269
ScoreFitter	271
Selostus-työkalu	272
Äänenvoimakkuuden automaattinen säätö Taustaaänen vaimennuksella	275
Luku 9: Levyprojektit	277
Levyvalikot	279
Levyvalikkojen lisääminen	283
Levyvalikoiden esikatselu	285
Valikon muokkaus aikajanalla	287
Aikajanan valikkomerkit	287
Koostamistyökalut	289
Kappalevelho	292

Valikkoeditori	295
Valikkopainikkeet	296
Levysimulaattori	299
Luku 10: Tuonti	301
Tuonnin käyttö	302
Tuonnin paneelit	304
Tuo kohteeseen -paneeli	308
Tilapaneeli	312
Pakkausasetukset-ikkuna	316
Kohtausten paikannuksen asetukset -ikkuna	317
Metatiedot-paneeli	318
Tiedostonimi-paneeli	319
Tuotavien aineistojen valitseminen	321
Tuotavien tiedostojen valitseminen	322
Selaimen muokkaaminen	327
Tuontitiedostojen päivämäärän ja ajan säätäminen	329
Etsi kohteita	330
Tuonti DV- tai HDV-kamerasta	330
Tuonti analogisista lähteistä	335
Tuonti DVD- tai Blu-ray-levyltä	337
Tuonti digikameroilta	339
Pysäytä liike	339
Kuvakaappaus	342
Luku 11: Viejä	347
Tallennus levyille tai muistikortille	351
Tallennus tiedostoon	355
Tallennus pilveen	363
Tallennus laitteeseen	366
Tallennus MyDVD-tiedostoon	367

Luku 12: Asetukset	369
Tarkkailukansiot	369
Äänilaite	370
Tapahtumien kirjaaminen	370
Vienti ja Esikatselu	371
Tuonti	374
Näppäimistö	376
Projektiasetukset	378
Tallennuspaikat	379
Palauta	380
Palauta ostos	380
Luku 13: Ruudun kaappaus	381
Ruutukaappausprojektin aloittaminen	381
Ruudun tallentaminen	382
Luku 14: Monikameraeditointi	387
Monikameraeditorin työtila	388
Monikameraeditoinnin perusteet	391
Video- ja äänileikkeiden tuominen Monikameraeditoriin	392
Video- ja äänileikkeiden synkronointi monikameraprojekteissa	393
Äänilähteen valitseminen monikameraprojektille	394
Useiden leikkeiden editointi monikamerakoosteeksi	396
Kuva kuvassa -tehosteen (PIP) lisääminen Monikameraeditorissa	399
Monikamerälähtetiedostojen hallinta	400
Monikameraprojektin tallentaminen ja vieminen	401
Älykkään välityspalvelimen käyttö editoinnin nopeuttamiseen	402
Liite A: Vianmääritys	405
Yhteydenotto tukeen	406
Keskusteluryhmät	406

Suosituimmat tukiaiheet	406
Kaappauslaitteiston yhteensopivuus.	410
Sarjanumerotiedot	412
Virhe tai kaatuminen asennuksen aikana	413
Viiveet tai kaatumiset käynnistyksen aikana	414
Ohjelmiston kaatumisten vianetsintä	416
Tapaus 1: Studio kaatuu sattumanvaraisesti.	416
Tapaus 2: Studio kaatuu käyttäjän toiminnan jälkeen.	420
Tapaus 3: Studio kaatuu toistuvasti	421
Vientiongelmät	421
Levyn toisto-ongelmat.	421
Liite B: Videokuvaus.	425
Kuvaussuunnitelman tekeminen	425
Editointi	427
Nyrkkisääntöjä editointiin	430
Ääniraidan tekeminen	432
Nimi	433
Liite C: Sanasto	435
Liite D: Näppäimistön pikanäppäimet	451
Yleiset pikanäppäimet	451
Kirjasto	452
Toisto ja siirtymä	453
Tuonti.	454
Elokuvaliittymä	454
Mediaeditorit	456
Otsikkoeditori	456
Liite E: Installation Manager	459
Ennen kuin aloitat.	459

Päivityksen asennus	460
Installation Managerin käynnistys	460
Rekisteröinti	460
Tukiasennukset	461
Tervetulonäyttö	461
Tavalliset säätimet	461
Laajennusten ja bonussisällön asentaminen	462
Järjestelmävaatimukset	462



Kiitos, että ostit Pinnacle Studio™ 19:n. Toivottavasti nautit ohjelman käyttämisestä.

Jos et ole aikaisemmin käyttänyt Pinnacle Studiota, suosittelemme sinua pitämään ohjekirjaa käsillä, jotta voit tarkistaa siitä asioita, vaikka et lukisikaan koko ohjekirjaa läpi.

Varmista, että elokuvanteko-kokemuksesi lähtee oikealla tavalla käyntiin, lukemalla seuraavat kohdat.

Huomaa: Kaikki tässä käyttöoppaassa kuvatut ominaisuudet eivät ole käytettävissä kaikissa Pinnacle Studio -versioissa. Saat lisätietoja käymällä osoitteessa www.pinnaclesys.com ja napsauttamalla **Compare** (Vertaa).

Lyhenteet ja ilmaisut

Tässä oppaassa käytetään seuraavia ilmaisia materiaalin järjestelyn helpottamiseksi.

Yleiset termit

AVCHD: Videodataformaatti, jota käytetään joissakin teräväpiirtokameroissa sekä tehtäessä Blu-ray-soittimilla luettavia DVD-levyjä. AVCHD-tiedostojen muokkaaminen vaatii enemmän tehoa tietokoneelta kuin muiden Pinnacle Studion formaattien.

DV: Termi "DV" viittaa DV- ja Digital8-järjestelmien videokameroihin, nauhureihin ja nauhoihin.

HDV: Teräväpiirtoinen eli "high-definition video" -formaatti, jolla voi tallentaa MPEG-2-formaatin videota DV-nauhalle ruutukoossa 1280 x 720 tai 1440 x 1080.

1394: Termi "1394" viittaa OHCI-yhteensopiviin IEEE-1394-, FireWire-, DV- tai i.LINK-liitäntöihin, -portteihin ja -kaapeleihin.

Analoginen: Termi analoginen viittaa 8 mm-, Hi8-, VHS-, SVHS-, VHS-C- tai SVHS-C-järjestelmien videokameroihin, videonauhureihin ja nauhoihin sekä komposiitti-/RCA- ja S-Video-kaapeleihin ja -liittimiin.

Painikkeet, valikot, viestiruudut ja ikkunat

Painikkeiden, valikoiden ja niihin liittyvien käyttöliittymäkohteiden nimet on kirjoitettu **lihavoinnilla**, jotta ne erottuvat ympäröivästä tekstistä.

Valikkokomentojen valitseminen

Oikealle osoittava nuolenkärkimerkki (>) kuvaa hierarkkisten valikkojen polkua. Esimerkiksi:

- Valitse **Tiedosto** > **Polta levyn kopiotiedosto**.

Kontekstivalikot

Kontekstivalikko on komentoja sisältävä ponnahdusluettelo, joka tulee näkyviin, kun napsautat hiiren kakkospainikkeella tietyillä sovelluksen käyttöliittymän alueilla. Riippuen siitä missä napsautat, kontekstivalikko voi koskea joko muokattavissa olevaa objektia (kuten leikettä editointiaikajanalla), ikkunaa tai aluetta, kuten ohjauspaneelia. Avoinna ollessaan kontekstivalikot käyttäytyvät aivan kuin päävalikkorivin olevat valikot.

Kontekstivalikot ovat käytettävissä suurimmassa osassa Pinnacle Studioon käyttöliittymää. Käyttöohjeemme on laadittu sillä oletuksella, että valikoita osataan avata ja käyttää.

Hiirellä napsauttaminen

Kun ohjeissa kehoitetaan napsauttamaan hiirellä, tarkoittaa se aina hiiren ykköspainikkeella napsauttamista, ellei toisin mainita tai ellei kehoitus koske kontekstivalikon avaamista:

Napsauta hiiren kakkospainikkeella ja valitse *Otsikkoeditori*. (On myös mahdollista sanoa "Valitse kontekstivalikosta *Otsikkoeditori*.")

Näppäinten nimet

Näppäinten nimet kirjoitetaan isolla alkukirjaimella ja alleviivataan. Plus-merkki tarkoittaa näppäinyhdistelmää. Alla joitakin esimerkkejä koodekin suomista eduista.

Painamalla **Ctrl+A** voit valita kaikki Aikajanalla olevat leikkeet.

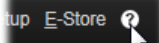
Liitteessä D: Pikanäppäimet on kattava taulukko käytettävissä olevista pikanäppäimistä.

Ohje ja työkaluvihjeet

Pinnacle Studion käytön aikana on saatavana välitöntä apua Ohje-valikon kautta.

Ohje

Ohje-valikon avulla voit käyttää monia eri oppimisresursseja. Napsauttamalla **Ohje > Käyttöopas** voit siirtyä **Learning Center** -sivulle, jossa on linkkejä video-opastusohjelmiin ja **Pinnacle Studio 19 -käyttöoppaan** PDF-tiedostoon sekä muita yhteisö- ja tukilinkkejä.



Video-opastusohjelmat

Voit katsoa video-opastusohjelmia Learning Center -sivulta (**Ohje > Käyttöopas**) tai käymällä suoraan seuraavilla sivustoilla:

- YouTube — <http://www.youtube.com/user/pinnaclestudiolife>
- StudioBacklot.tv — <http://www.studiobacklot.tv/studio19>

Saat 30 päivän täyden käyttöoikeuden StudioBacklot.tv-palveluun, jossa on täysin uutta Pinnacle Studio 19 -aiheista sisältöä, paljon muuta koulutusta sekä rojaltivapaa aineistopankki. (Koulutus on englanninkielinen.)

Työkaluvihjeet

Voit selvittää, mitä painike tai muu Studion säädin tekee, pysäyttämällä hiiren kohdistimen sen päälle. Näkyviin tulee työkaluvihje, joka selittää säätimen toiminnan.

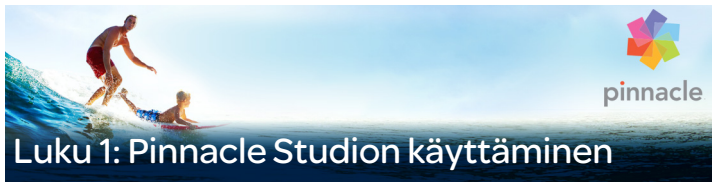
Versiotietojen katsominen

Versiotiedoista on hyötyä, jos suunnittelet ohjelmiston päivitystä tai etsit tukea. Tarkista oma Pinnacle Studio -versiosi napsauttamalla **Ohje > Lisätietoja**.

Päivittäminen

Pinnacle Studiosta on erilaisia versioita ja ominaisuudet riippuvat siitä, mikä versio sinulla on käytössä. Saat lisätietoja käymällä osoitteessa www.pinnaclesys.com ja napsauttamalla **Compare** (Vertaa).

Saat lisätietoja ohjelmiston päivittämisestä napsauttamalla **Ohje > Online-tarjoukset ja uutiset > Ohjelmistotarjoukset**.



Näet yksinkertaisen yleiskuvan digitaalisesta elokuvanteosta helposti Pinnacle Studioon pääikkunan keskivälilehtiryhmästä. Samoja vaiheita voidaan soveltaa kaikenlaisiin tuotantoihin, olipa kyseessä vaatimaton diaesitys, jossa käytetään häivytyksiä diojen välissä tai 3D-esitys, joka sisältää satoja huolellisesti sijoitettuja leikkeitä ja tehosteita.



Pinnacle Studioon pääsääntövalikko esittää elokuvanteon lyhyesti.

Tuonti

Oikealla oleva **Tuonti** on valmisteluvaihe. Siihen kuuluu esimerkiksi videon kaappaaminen analogisesta nauhurista tai DV-kameranauhurista, valokuvien tuominen digikamerasta ja mediatiedostojen kopioiminen kiintolevyltäsi verkkosijaintiin.

Pinnacle Studioon Tuonti-toiminto tarjoaa työkaluja näihin tehtäviin sekä Kuvakaappaus-ominaisuuden ruutujen kaappaamiseen videotiedostosta ja Pysäytä liike -työkalun videon koostamiseen ruutu kerrallaan. Katso lisätietoja kohdasta "Luku 10: Tuonti" sivulla 301.

Tiedosto-valikon tuontikomennot: Tuonti-toiminto voidaan avata joko valitsemalla **Tuonti** tiedostovalikosta tai napsauttamalla **Tuonti**-välilehteä. Valikko sisältää myös kolme muuta tuontiin liittyvää vaihtoehtoa. Kukin vaihtoehtoista avaa Windows-tiedoston

valintaikkunan, jossa tiedostot voidaan tuoda kiintolevyltä tai muista paikallisista tallennuspaikoista.

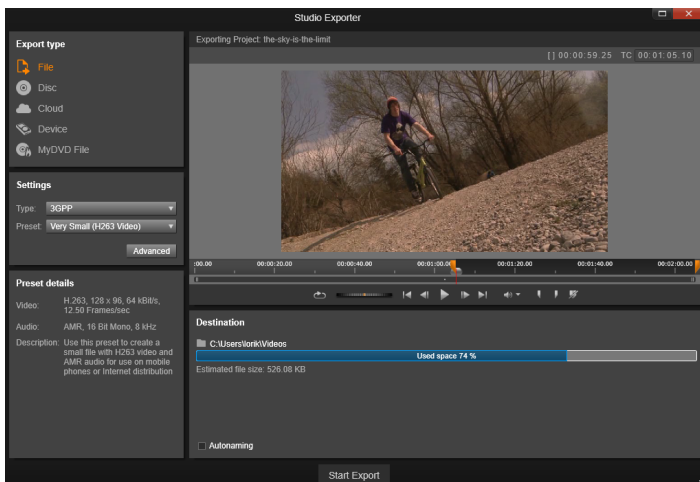
- **Tuo edelliset Pinnacle Studio -projektit** -vaihtoehdolla voit ladata aiemmissa Studio-versioissa luotuja elokuvaprojekteja.
- **Tuo projekti Studio iPadille -sovelluksesta** -vaihtoehdolla voit tuoda projekteja iPadille tarkoitettusta Studion lisäsovelluksesta.
- **Pikatuonti**-vaihtoehdon avulla voit valita suoraan tuotavat mediatiedostot, kuten valokuvat, videot, äänitiedostot ja projektit.



Studio-Tuoja

Viejä

Elokuvanteon toisessa päässä on **Vienti**. Kun pääset tähän vaiheeseen, hankala osuus on jo ohi. Luova energia, jota käytit elokuvaasi maksaa itsensä takaisin tuotannossa, josta puuttuu nyt vain yksi ainesosa – yleisö.



Studio-Viejä

Pinnacle Studio **Viejä**-toiminto auttaa sinut viimeisenkin esteen yli ja vie elokuvasi katsojille, olivatpa he keitä tahansa ja missä tahansa. Luo digitaalinen elokuvatiedosto haluamassasi formaatissa, polta DVD-levy tai lataa tiedosto suoraan pilveen, kuten YouTube- ja Vimeo-tilillesi tai henkilökohtaiseen pilvipohjaiseen tallennustilaan.

Samoin kuin Tuonti, myös Viejä avautuu uudessa ikkunassa ja palautuu pääikkunaan, kun työ on tehty. Lisätietoja on kohdassa "Luku 11: Viejä" sivulla 347.

Keskeiset välilehdet

Kolme keskeistä välilehteä eli **Kirjasto**, **Elokuva** ja **Levy** ovat ne paikat, joissa suurin osa Pinnacle Studio -työskentelystä tehdään. Ensimmäinen näistä avaa kirjaston pääikkunan, jossa voit järjestellä mediakokoelmiasi.

Muut välilehdet avaavat kaksi projektieditoijaa, yhden digitaalielokuville ja toisen levyprojekteille, jotka ovat digitaalielokuvia tehostettuina DVD-valikoiden interaktiivisuudella.

Kirjasto

Kirjasto on luettelointi- ja hallintatyökalu kaikille tiedostopohjaisille resursseille eli *aineistoille*, joita voit käyttää työstäessäsi teoksia. Melkein kaikki elokuvasi materiaali – kuvamateriaali-, musiikki- ja äänitiedostot, ja monet erikoisresurssit kuten siirtymät ja tehosteet – tulevat kirjastosta aineistoina. Monet kirjaston aineistoista tulevat Pinnacle Studion mukana ja ovat käytettävissä ilman tekijänoikeusmaksuja. Näitä ovat mm. ammattilaisten suunnittelemat otsikot, DVD-valikot, äänitehosteet ja monet muut.

Kirjaston aineistot on järjestelty projektilokeroihin. Projektilokerot ovat virtuaalisia kansioita aineistoille. Ne luodaan automaattisesti tuonnin aikana ja voit myös luoda niitä itse, jolloin saat järjesteltyä aineistot tarpeidesi mukaan (esim. projekteittain).

Tarkkailukansioiden avulla voit myös seurata tiettyjä kansioita ja tuoda automaattisesti niihin lisäävät mediatiedostot. Lisätietoja tarkkailukansioiden käyttöönotosta on kohdassa ”Tarkkailukansiot” sivulla 369. Kun käytät tarkkailukansioita, kirjaston aineistopuuhun lisätään **Kirjastomedia**-haara. Näet **Kirjastomedia** -haaran myös silloin, kun Pinnacle Studio havaitsee vanhemmasta Pinnacle Studio -versiosta peräisin olevan kirjaston (jos haluat, että haara täytetään, ota tarkkailukansiot käyttöön).

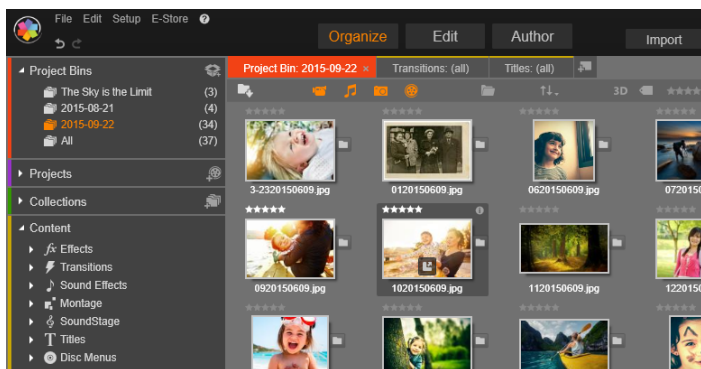
Päänäkymä

Kun napsautat **Kirjasto**-välilehteä, **Kirjasto** ottaa pääikkunan käyttöönsä. Tämän päänäkökuvan avulla saat käyttöösi useita luettelointi- ja hakutyökaluja, kuten aineistojen luokitteluun

arvostelujen ja tagien avulla tarkoitetut työkalut ja työkalut käyttäjän määrittämiä aineistokokoelmia varten.

Kompaktinäkymä

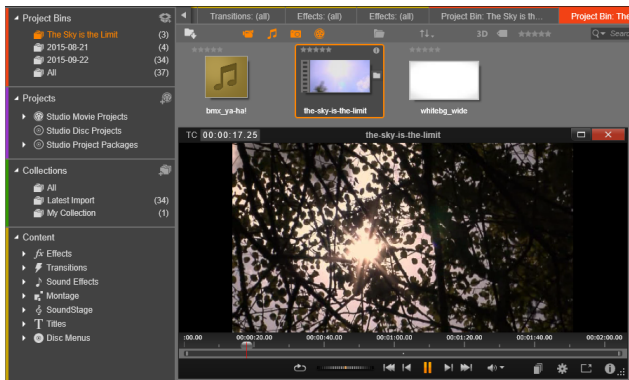
Kirjaston kompaktinäkymä tiivistää käytännössä koko päänäkymän toiminnallisuuden paneeliin, joka on upotettu tiettyihin ikkunoihin, esimerkiksi **Elokuvaeditoriin** ja **Levyn muokkaajaan**. Kompaktinäkymän päätarkoitus on, että aineistoja voi tuoda **Kirjastosta** elokuva- tai levyprojekteihin vedä-ja- pudota-toiminnolla.



Kirjaston päänäkymä sisältää navigaatiosäätimet media-aineistojen tarkasteluun (vasemmalla) ja selaimen aineistojen tarkasteluun ja valitsemiseen (oikealla).

Soitin

Kirjaston tarjoamiin työkaluihin kuuluu **Soitin** eli katselulaite, jonka avulla voi käyttää kaikkia sovelluksen käsittelemiä mediatyyppejä. Kun Soitinta käytetään kirjaston päänäkymästä, se avautuu uuteen ikkunaan. Kompaktia kirjastoa käytettäessä, soitinmeny upotettu versio avautuu samaan ikkunaan. Lisätietoja on kohdassa "Soitin" sivulla 14.



Kirjaston video-ominaisuuden esikatselu soittinikkunassa, jossa on monipuoliset siirtymispainikkeet, kuten valintapyörä. Voit työskennellä pääikkunassa samalla, kun soittimen avautuva ikkuna on avoinna.

Kirjastosta ja sen käytöstä on kattavasti tietoa kohdassa "Luku 2: Kirjasto" sivulla 17.

Seuraava vaihe

Kun tunnet Kirjaston käytön ja olet tehnyt tarvittavat muutokset oletusasetuksiin, voit aloittaa seuraavan vaiheen, elokuvan luomisen. Tämä voidaan tehdä kahdella eri tavalla.

Tavallinen tapa

Jos haluat valvoa tarkasti media-aineistojen käyttöä teoksessasi, aloitat yleensä elokuva- tai levyprojektisi koostamisen tyhjästä jommassakummassa projektieditorissa.

Ne on kuvattu alla.

Helpoin tapa

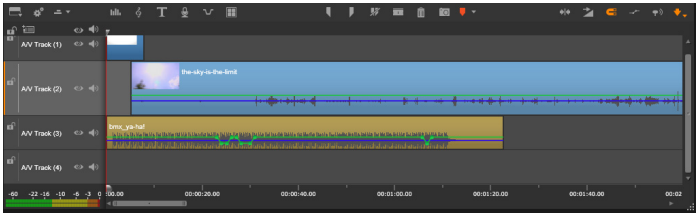
Saat supernopeita tuloksia Kirjaston avulla. Napsauttamalla **SmartMovie**-valintaa Kirjaston päänäköymän alareunasta voit avata joukon lisäsäätimisiä. Näillä valitaan projektin perustaksi joitakin visuaalisia media-aineistoja ääniraidaksi musiikkia tehdään muutama muu muokkaus. Sitten ohjelmisto ottaa ohjat ja luo automaattisesti täysimittaisen Pinnacle Studio -projektin valitulla medialla ja vaihtoehtoilla. Voit viedä projektin välittömästi tai muokata sitä lisää käsin, jos haluat. Lisätietoja on kohdassa ”Nopea apu: SmartMovie” sivulla 19.

Elokuvaeditori ja Levyn muokkaaja

Kun olet kerännyt kaiken materiaalisi yhteen ja järjestellyt sen kirjastossa, on aika alkaa työstää video- tai diaesitystä. Jos työstät erityisesti levyteosta, voit aloittaa suoraan **Levyn muokkaajasta**. Se on samanlainen kuin **Elokuvaeditori**, mutta siinä on lisätyökaluja DVD-valikoiden luomista ja asettamista varten. Lisätietoja on kohdassa ”Luku 9: Levyprojektit” sivulla 277.

Jos et halua luoda levyä, et ole varma haluatko tehdä niin, tai jos levy on vain yksi kohdemediamuodoistasi, Elokuvaeditori on paras paikka aloittaa. Kun elokuva on valmis, voit viedä sen Levyn muokkaajaan ja lisätä valikot.

Elokuvaeditori ja Levyn muokkaaja ovat osin rinnakkaisia, mutta juuri mainitun vientitoiminnon lisäksi ne eivät siirrä tietoa keskenään. Sinulla voi olla tavallinen elokuvaprojekti ja levyprojekti ladattuna samanaikaisesti ja voit vaihdella niiden välillä halusi mukaan.



Sekä Elokuvaeditorissa että Levyn muokkaajassa on moniraitainen aikajana näytön alaosassa. Useimmat aikajanan leikkeistä tulevat Kirjastosta; muutamat tyypit, kuten automaattinen taustamusiikki, luodaan erityistyökaluilla.

Molemmat projektieditorit sisältävät kirjaston ja soittimen upotetun version aikajananäytön lisäksi. Voit rakentaa projektin vetämällä aineistoja Kirjaston kompaktinäelmästä aikajanan raidoille, joissa ne tunnetaan leikkeinä. Sekä Elokuvaeditorissa että Levyn muokkaajassa voidaan käsitellä stereoskooppista 3D-materiaalia ja tavallista 2D-materiaalia.

Soittimen yläpuolella olevan **esikatselutyyppin** avulla voit vaihtaa tämänhetkisen kirjastoaineiston ('lähde') ja tämänhetkisen aikajanaleikkeen välillä. Levyn muokkaajassa on lisäesikatselutyyppi ('valikko'), jonka kautta voit käyttää Soitinta editorina ja linkittää levyvalikot tiettyihin projektin aika.

Aikajanamuokkaus on keskeinen toiminto projektien luonnissa. "Luku 3: Elokuvaeditori" sivulla 63.

Mediaeditorit

Tiettyjen mediatyyppien käsittelyyn tarvitaan usein lisäikkunoita. Tavallisesti voit avata kullekin aineistolle tai leikkeelle sopivan editorin kaksoisnapsauttamalla kohdetta.

Korjaukset Kirjastosta

Videon, valokuvan ja äänen vakiomedityyppien editorit ovat erityisen tärkeitä. Kun ne kutsutaan Kirjastosta (kaksoisnapsauttamalla aineistoa), jokainen näistä editoreista tarjoaa valikoiman korjaustyökaluja, jotka sopivat ko. mediatyypille. Näitä työkaluja voidaan käyttää suoraan Kirjaston aineistoihin, jolloin voidaan esim. poistaa kameran tärinä videosta, leikata ei-toivottu materiaali pois valokuvasta tai vaimentaa suhinaa.

Kun korjausta käytetään Kirjaston aineistoon, mediatiedostoa ei muokata. Sen sijaan korjausparametrit tallennetaan Kirjaston tietokantaan. Niitä voi tarpeittesi mukaan muuttaa tai poistaa milloin vain. Kirjastossa tehdyt korjaukset tuodaan aineiston kanssa, kun se lisätään projektin aikajanaan leikkeenä.

Korjaukset aikajanalta

Kun avaat jonkin mediaeditoreista kaksoisnapsauttamalla aikajanan leikettä, korjaustyökalut ovat taas käytössä. Tässä yhteydessä niitä käytetään vain projektin leikkeeseen, ei taustalla olevaan Kirjaston aineistoon.

Siirtymät ja tehosteet

Kun mediaeditorit avataan projektin aikajanalta, ne sisältävät myös tehosteita, jotka kattavat laajan valikoiman parannuksia kaikkia kolmea mediatyyppiä varten. Ryhmiä on kolme: siirtymä sisään, siirtymä ulos ja tehosteet.

Siirtymien avulla voit rytmittää leikkeestä toiseen siirtymistä. Valittavana on juuri ja juuri havaittavia häivytyksiä tai huomiota herättävä leimauksia.

Tehosteet vaihtelevat käytännöllisistä (**Kirkkaus ja kontrasti**) teatraalisiin (**Fraktaali tuli**). Avainkehyksiin perustuvien parametrimuutosten avulla tehosteet voidaan animoida hyvinkin monimutkaisiksi. Ne tarjoavat lukemattomia tapoja lisätä tuotantojen kiinnostavuutta. Osa tehosteista on suunniteltu erityisesti käytettäväksi 3D-materiaalin kanssa.

Panoroi ja zoomaa

Valokuvaeditori tarjoaa vielä yhden oman työkalun: panorointi ja zoomaus. Kuten juuri mainitut tehosteet, panorointi ja zoomaus voidaan animoida avainkehyksillä tuottamaan haluttu yhdistelmä panoroituja ja zoomattuja kameranliikkeitä yhdestä valokuvasta.

Lisätietoja korjaustyökaluista ja mediaeditoreista on kohdassa ”Luku 4: Korjaukset” sivulla 129 ja kohdassa ”Luku 5: Tehosteet” sivulla 157.

Soitin

Soitin on esikatseluruutu, jossa voit tarkastella mediaa **Kirjastosta**, toistaa elokuvaprojektiasi, työstää levyn valikkoja ja tehdä paljon muuta. Soittimessa on hieman erilaiset säätimet riippuen siitä, missä ikkunassa tai kontekstissa sitä käytetään. Johdanto Soittimeen ja sen perussäätöihin on kohdassa ”Kirjaston esikatselu” sivulla 40. Lisätietoja Soittimen käytöstä Trimmaustilassa aikajanalla on kohdassa ”Leiketoiminnot” sivulla 95. Lisätietoja Soittimen käytöstä Montaasin kanssa on kohdassa ”Montaasieditorin käyttäminen” sivulla 196. Lisätietoja Soittimen käytöstä levyvalikoiden muokkauksen aikana on kohdassa ”Levyvalikoiden esikatselu” sivulla 285.

Pinnacle Studio -projektit

Pinnacle Studioon luodut elokuvat ja levyt muodostetaan projekteista, joita työstät Elokuvaeditorin tai Levyn muokkaajan aikajanalla.

Voidakseen hallita projekteja Studion on pysyttävä ajan tasalla aikajanana tapahtumista ja editoinneista, kuten trimmauksesta ja tehosteiden lisäämisestä. Nämä tiedot tallennetaan projektitiedostoon, joka on **axp** (Studio-elokuva) -muodossa.

Jotta voidaan säästää kiintolevytilaa käsiteltäessä suurikokoisia tiedostoja, projektitiedosto ei sisällä elokuvan mediakohteita. Mediakohteista tallennetaan vain niiden sijainti Kirjastossa.

Valikkokomentojen **Tiedosto > Avaa, Tiedosto > Tallenna ja Tiedosto > Tallenna nimellä** kautta projektitiedostoja käsitellään oletuksena axp-muodossa. Et välttämättä tarvitse muuta tiedostomuotoa.

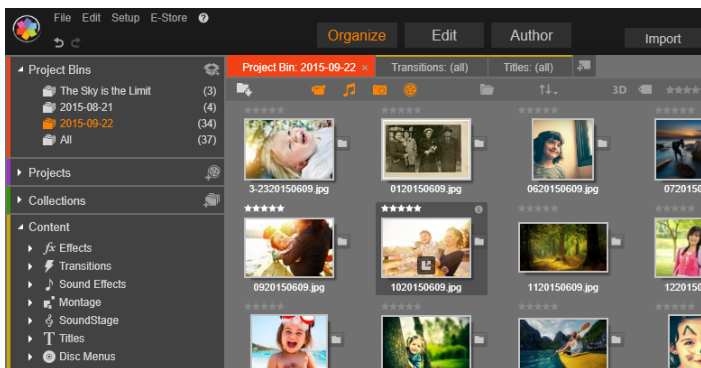
Joissakin tapauksissa saattaa kuitenkin olla hyödyllistä kerätä kaikki projektissa käytetyt resurssit yhteen hallittavaan tiedostoon arkistointia, siirtoa tai lähettämistä varten. Tähän tarkoitukseen voidaan käyttää vaihtoehtoista tiedostomuotoa **axx** (Studio-projektipaketti), joka sisältää yhdessä tiedostossa kaikki projektissa käytetyt materiaalit, mukaan lukien mediakohteet. Tässä muodossa tallennetut tiedostot ovat huomattavasti suurempia kuin tavalliset projektitiedostot.

Vaikka projektia ei voi suoraan muokata pakatussa muodossa, voit avata projektipaketin Pinnacle Studiossa valitsemalla **Tiedosto > Avaa** ja valitsemalla tiedostopäätetekentästä vaihtoehdon **axx**. Studio purkaa projektin, luo uuden kirjastomerkinnän puretulle versiolle ja avaa sen muokkausta varten.

Jos luot Monikameraeditorissa monikameraprojektin, se tallennetaan **mcam**-tiedostona. Kun lisää **mcam**-tiedoston aikajanalle, se lisään oletuksena yhtenä raitana. Voit laajentaa sen napsauttamalla aikajanalla olevaa tiedostoa hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla Editoi elokuvaa.



Pinnacle Studio Kirjasto, joka tulee näkyviin kun napsautat **Järjestele-** välilehteä, on luettelointi- ja hallintatyökalu kaikille tiedostopohjaisille resursseille, joita voit käyttää työstäessäsi teoksia. Sen avulla voit valita ja käyttää videosegmenttejä, valokuvia, äänipaloja, siirtymäefekteja, otsikoita ja muita aineistoja elokuviisi helposti, nopeasti ja mahdollisimman intuitiivisesti.



Pinnacle Studio Kirjasto

Kirjaston luokittelukaavio muistuttaa tiedostojärjestelmän katseluohjelmaa. Siinä missä katseluohjelma ryhmittää tiedostot niiden fyysisten tallennuspaikkojen, kuten kiintolevyjen mukaan, Kirjasto ryhmittää ominaisuudet niiden tyyppien mukaan (esim. kuten video tai valokuva). Muilta osin puunäkymä, josta voi siirtyä aineistojen alaryhmiin on käytännössä identtinen ja se tuntuu heti tutulta.

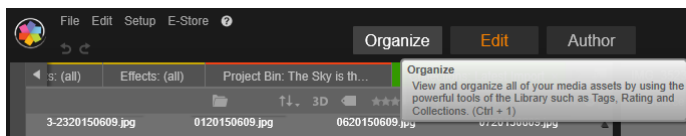
Vakioformaatissa olevien ääni-, valokuva- ja videotiedostojen lisäksi Kirjasto sisältää erityisiä lisämedioita kuten otsikoita ja levyvalikkoja. Ne löytyvät siirtymien, suodattimien ja muiden tehosteiden kanssa pääluokasta, jonka nimi on Sisältö.

Kirjaston avulla voi helposti hallita suuria mediakokoelmia, joita löytyy nykyään usein myös kotitietokoneista Kaikkia Pinnacle Studiassa käytettyjä kymmeniä mediatiedostotyyppettä voidaan selata, järjestellä ja esikatsella integroidun käyttöliittymän avulla.

Aineiston näytetään joko kuvakkeina tai tekstitietueina pienennettävissä kansioissa, jotka pinoutuvat Kirjaston selaimeen. Kansiot voivat vastata joko tietokoneesi tiedostojärjestelmän todellisia hakemistoja tai virtuaaliryhmittelyjä, jotka perustuvat arvosteluihin, tiedostotyyppiin, luomispäivämäärään tai jäsenyyteen käyttäjän määrittämässä kokoelmassa.

Aineistojen lisääminen projektiin

Pinnacle Studion Kirjastossa on kaksi näkymää. Päänäkymä ottaa haltuunsa sovellusikkunan, kun napsautat Järjestele-välilehteä. Se käyttää koko käytettävissä olevan tilan ja tarjoaa mahdollisimman paljon tietoa.



Voit avata Kirjaston päänäkymän napsauttamalla Järjestele-välilehteä Pinnacle Studion sovellusikkunan yläreunasta.

Kirjaston kompaktinäkymä on paneeli, joka on joko telakoitu (kuten Elokuvaeditorissa tai Levyprojektin editorissa) tai kelluva (kuten Otsikkoeditorissa). Kompaktinäkymässä on edelleen Kirjaston koko

toiminnallisuus. Sen ensisijainen tarkoitus on, että voit tuoda Kirjaston ominaisuuksia elokuva- tai levyprojektiin vetämällä ja pudottamalla.

Kirjasto-välilehtien valikoima ja Selaimen sisältö ovat samoja kaikille Kirjaston näkymille. Jos esimerkiksi selaat levyvalikon tiettyä kansiota päänäkyymässä, sama kansio on avoinna kompaktinäkyymässä, jos siirryt Elokuvaeditoriin.

Mediatiedostojen korjaaminen

Tekniseltä laadultaan kaikki mediatiedostot eivät ole samanveroisia. Joskus voit löytää täydellisen valokuvan, leikkeen tai äänitehosteen. Tavallisemmin kuitenkin valokuva tarvitsee rajausta, video tärisee tai ääni alkaa inhottavalla suhinalla. Pinnacle Studion mediankorjaustyökalujen avulla voit korjata nämä ja muut samankaltaiset ongelmat käyttämällä korjaussuodattimia ongelmalliseen leikkeeseen, kun olet ensin sijoittanut sen projektisi aikajanelle.

Useimmiten vielä parempi ratkaisu on kuitenkin käyttää korjausta suoraan Kirjaston aineistoon ennen sen lisäämistä projektiin. Näin kaikki aineistoa käyttävät teokset alkavat korjatulla versiolla eivätkä huonolla alkuperäisellä. Tällaiset korjaukset voidaan tehdä nopeasti avaamalla mediaeditorit Kirjastosta. Korjatun aineiston taustalla olevaa tiedostoa ei muuteta. Sen sijaan korjausparametrit tallennetaan Kirjaston tietokantaan ja niitä käytetään uudelleen aina, kun kohdetta näytetään tai käytetään.

Nopea apu: SmartMovie

Tähän mennessä mainittujen ydintoimintojen lisäksi Kirjasto tarjoaa vastaavan parin työkaluja myös kokonaisen projektin automaattiseen rakentamiseen määrittämistäsi mediaresursseista. Valitse vain jokunen

valokuva tai videojakso, syötä muutama asetus ja aloita. Voit julkaista Studio luoman projektin ilman lisämuutoksia tai hioa sitä manuaalisella muokkauksella halusi mukaan. Lisätietoja on kohdassa "SmartMovie" sivulla 57.

Tietoa Kirjastosta

Studio Kirjaston avulla voit hallita ja käyttää tehokkaasti kokonaista mediavarastoa ja muita aineistoja, jotka ovat käytettävissäsi omiin teoksiisi.

Mitä Kirjasto itse asiassa sisältää?

Projektiisi käytettävissä olevien aineistojen valikoima on esitetty lyhyesti Aineistopuun neljän päähaaran avulla. Jokainen haara on jaettu edelleen erikoistuneisiin aliosioihin.

Projektilokerot-haaran avulla tuodut mediatiedostot järjestellään virtuaalisiin kansioihin. Oletusarvoisesti kansiot on nimetty tuontipäivämäärän mukaan, mutta voit nimetä kansion uudelleen napsauttamalla sitä hiiren kakkospainikkeella ja lisätä uuden lokeron napsauttamalla **Luo uusi projektilokero**.

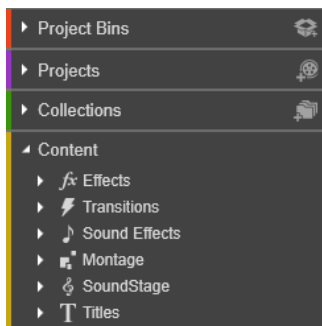
Kirjastomedia -haara tulee näkyviin vain silloin, kun otat tarkkailukansiot käyttöön tai jos nykyinen Pinnacle Studio -versio havaitsee aiemman kirjaston (katso kohtaa "Tarkkailukansiot" sivulla 369). Useimmiten Projektilokeroita voidaan käyttää Kirjastomedia-haaran sijaan.

Kirjastomedia-haara sisältää järjestelmäsi vakiomediatiedostot alaosiissa nimeltä **Valokuvat**, **Video** ja **Ääni**. Monia vakiotiedostomuotoja tuetaan. Neljännen alaosion eli **Puuttuvien medioiden** tarkoitus kuvataan alla.

Aineistopuun **Projektit**-haara sisältää omat Pinnacle Studion elokuva- ja levyprojektisi. Voit avata projektin suoraan Kirjastosta ja aloittaa sen muokkauksen, tai voit lisätä sen toisen projektin aikajanaan tavallisena leikkeenä.

Kokoelmat ovat Kirjastomedian muokattuja ryhmittelyjä. Mitä enemmän käytät aikaa medioiden hallintaan, sitä enemmän luultavasti käytät Kokoelmia. Niitä voi käyttää väliaikaisina varastoina töitä tehtäessä tai median luokitteluun ja varaamiseen myöhempää käyttöä varten. Kokoelmia voidaan luoda automaattisesti, mutta useimmat niistä ovat käyttäjän määrittämiä. Myös hierarkkisesti organisoituja Kokoelmia tuetaan. Hierarkian ylätasoon kokoelmia käytetään Kokoelmat-haaran alaosioina.

Sisältö-haara on joko erityistehosteiden tyyppi (Tehosteet ja Siirtymät) tai erityinen mediatyyppi. Pinnacle Studioon sisältyy kaikista seitsemästä tyylistä käyttövalmiita kokoelmia, joiden käytöstä ei peritä erillistä lisenssimaksua.



Kirjaston aineistojen tallentaminen

Jokainen Kirjastossa oleva aineisto – eli leike, ääni, siirtymä jne. – vastaa tiedostoa, joka sijaitsee jossakin tietokonejärjestelmäsi paikallisessa

tallennuspaikassa. Kirjasto ei 'omista' näitä tiedostoja eikä se koskaan muuta niitä, ellei sitä ole erityisesti pyydetty tekemään niin. Sen sijaan se seuraa niiden nimiä, sijainteja ja ominaisuuksia sisäisen tietokannan avulla. Tallennettu tieto sisältää myös kaikki tunnisteet ja arvostelut, joita olet lisännyt tiettyihin kohteisiin, ja kaikkien käyttämiesi korjaussuodattimien parametrit.

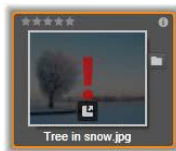
Tietokanta

Tiedostot, joista Kirjaston tietokanta koostuu, tallennetaan käyttäjäkohtaiseen kansioon Microsoft Windowsin jaetun kansion sijaan. Jos Pinnacle Studiota käyttää tietokoneeltasi useampi käyttäjä omilla käyttäjätileillään, jokaiselle luodaan erillinen Kirjasto.

Puuttuva media

Kirjastossa olevan aineiston lisääminen, poistaminen ja uudelleen nimeäminen ovat tietokantatoimintoja, joilla ei ole vaikutusta itse mediatiedostoon. Kun poistat aineiston Kirjastosta, valintaruudussa on vaihtoehto, jolla voit poistaa myös itse tiedoston. Tämä vaihtoehto on oletuksena kytketty pois ja toimenpidettä pitää pyytää erikseen.

Samoin tiedoston tietokantamerkintä säilyy, kun poistat tai siirrät aineistotiedoston Resurssienhallinnassa tai muussa sovelluksessa Pinnacle Studion ulkopuolella. Mutta koska Kirjasto ei kuitenkaan voi käyttää tiedostoa, tiedoston luettelomerkintään lisätään virheen merkki. Jos tiedosto on edelleen olemassa, mutta se on vain siirretty toiseen kansioon tai laitteeseen, sen uudelleenlinkittäminen Kirjastoon on helppoa. Kaksoisnapsauttamalla kohdetta voit avata normaalin **Tiedoston avaus** -valintaikkunan, jossa voit etsiä tiedoston uuden sijainnin.

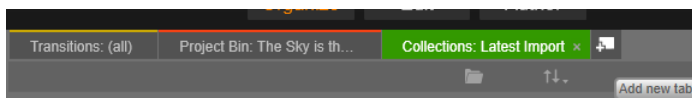


Voit myös tarkistaa Kirjaston mahdolliset puuttuvat maidat valitsemalla aineistopuusta **Kaikki media > Puuttuva media**.

Sijaintivälilehdet

Videoprojektin muokkaukseen liittyy käytettävissä olevien medioiden ja muiden ominaisuuksien koordinoitua. Kun koostat projektia, on todennäköistä, että huomaat selaavasi toistuvasti tiettyjä Kirjaston osia, jotka ovat oleellisia projektin kannalta. Epäilemättä muutat myös katselu- ja suodatusvaihtoehtoja silloin tällöin riippuen materiaalista, jota tarkastelet.

Kirjastossa voit luoda ja määrittää sijaintivälilehtiä työn aikana aivan kuin verkkoselaimeen, jonka välilehdissä voit pitää useita verkkosivustoja avoimina. Välilehdiltä pääset suoraan kaikkiin sijainteihin, joissa tällä hetkellä työskentelet.

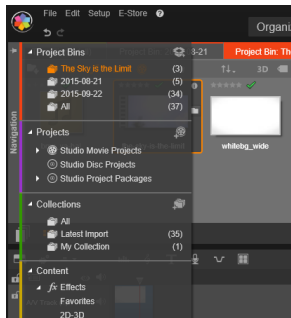
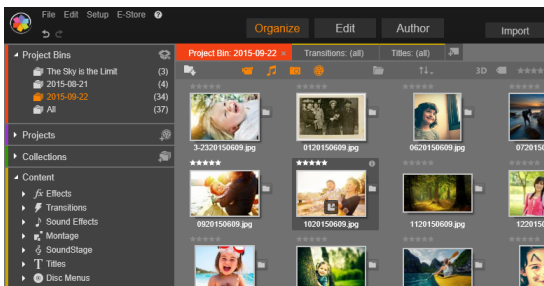


Tässä kolmelta välilehdeltä voidaan käyttää levyprojektin eri osissa tarvittavia medioita. Hiiren osoitin on valmiina luomaan uuden välilehden. Jos haluat sulkea välilehden, napsauta x-kuvaketta välilehden otsikon oikealla puolelta.

Voit asettaa nykyisen välilehden sijainnin napsauttamalla nimeä aineistopuussa. Muutokset, joita teet katselu- ja suodatusvaihtoehtoihin välilehden ollessa aktiivinen, säilyvät käyttökertojen välillä.

Navigaattori

Kokonainen kirjasto-ominaisuuksien kirjo on organisoitu aineistopuuhun, jonka rakenne ja yleinen käyttö on tuttu tiedostojärjestelmätyökaluista, kuten Windowsin Resurssienhallinnasta. Kun valitset sijainnin Navigaattorissa, kansion nimi ilmestyy aktiivisen sijaintivälilehden otsikkoon, ja sen sisällöt näytetään viereisessä selaimessa.



Tässä näkyvässä Pääkirjastossa (yllä) Navigaattori on työtilan vasemmanpuoleisessa ruudussa. Studioin projektin ja median muokkaustyökalujen käyttämässä kirjaston kompaktinäkyvässä (alla) Navigaattori esitetään aktiivisen välilehden alavetoluettelossa.

Projektilokerot

Projektilokerot ovat virtuaalisia kansioita aineistoille. Ne luodaan automaattisesti tuonnin aikana ja voit myös luoda niitä itse, jolloin saat järjesteltyä aineistot tarpeidesi mukaan (esim. projekteittain).

Projektilokeron luonti

- 1 Napsauta **Luo uusi projektilokero** -painiketta Kirjaston aineistopuun **Projektilokerot**-haarassa .
- 2 Kirjoita lokerolle nimi ja napsauta **OK**.
Lokero lisätään projektilokeroiden luettelon loppuun.

Projektilokeron nimeäminen uudelleen

- 1 Napsauta projektilokeroa hiiren kakkospainikkeella Kirjaston aineistopuun **Projektilokerot**-haarassa, napsauta projektilokeroa hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Nimeä uudelleen**.
Nykyinen nimi näkyy korostettuna.
- 2 Kirjoita lokerolle uusi nimi.

Lokeron poistaminen

- Napsauta projektilokeroa hiiren kakkospainikkeella Kirjaston aineistopuun **Projektilokerot**-haarassa ja valitse **Poista projektilokero**.

Kokoelmat

Kirjaston näkökulmasta Kokoelma on vain satunnainen aineistojen ryhmittely – valikoima kirjastokohteita, joilla ei ole erityistä järjestelyperiaatetta. Sinulla voi olla hyvä syy kerätä tietyt tiedostot tiettyyn kokoelmaan, mutta Kirjaston ei tarvitse tietää, mikä se on. Kokoelman sisällä mitkä tahansa aineistot voidaan asettaa vierekkäin.

Yksi kokoelmista, Viimeisin lisäys, päivitetään automaattisesti jokaisen tuontitoiminnon jälkeen ja se näyttää lisätyn median. Voit siirtyä tähän kokoelmaan heti tuonnin jälkeen ja työskennellä uuden materiaalin kanssa.

Toinen automaattisesti luotu kokoelma on **Viimeisin Smart Creation**. Se tallentaa mediat, joita olet valinnut uusinta **SmartMovie**-teostasi varten.

Uuden kokoelman luonti

- 1 Napsauta kuvaketta **Kokoelmat**-haaran otsikkorivillä ja syötä nimi tekstikenttään.
- 2 Viimeistele prosessi painamalla **Enter**.

Vihje: Voit valita myös minkä tahansa aineiston kontekstivalikosta kohdan **Lisää kokoelmaan > Luo uusi kokoelma**.

Kokoelmien hallinta

- 1 Napsauttamalla kokoelma hiiren kakkospainikkeella voit valita komennon, jolla kokoelma voidaan nimetä uudelleen tai poistaa tai sen alle voidaan luoda alakokoelma, jonka yläkansiona toimii nykyinen kokoelma.

Kokoelman järjestely

- Voit vetää ja pudottaa kokoelmia hiiren avulla **Navigaattorissa**. Vedetystä kokoelmasta tulee alakokoelma, kun se pudotetaan toisen päälle.

Kerättyjen aineistojen tarkastelu

Kokoelman nimen napsauttaminen avaa sen Selaimeen. Kun hiiren osoitin viedään luettelossa olevan aineiston päälle, Navigaattorissa korostuvat ne kokoelmat, joihin aineisto kuuluu.

Kerätyillä aineistoilla tehtävät toiminnot

Nämä toiminnot voidaan suorittaa minkä tahansa kokoelman kohteen kontekstivalikosta. Voit muokata ryhmää kohteita valitsemalla ne ensin hiiren avulla (monivalintoja voi tehdä tarvittaessa käyttämällä Ctrl+napsautusta tai Vaihto+napsautusta) tai piirtämällä kehyksen kohteiden ympärille. Avaa sitten kontekstivalikko napsauttamalla valintaa hiiren kakkospainikkeella.

Lisääminen kokoelmaan

- Voit lisätä valitun kohteen tai useita kohteita tiettyyn kokoelmaan valitsemalla kohdekokoelman **Lisää kokoelmaan** -alavalikosta.

Vihje: Voit myös vetää valinnan kohdekokoelmaan.

Kohteiden poistaminen kokoelmasta

- Napsauttamalla **Poista**-komentoa voit poistaa kohteen (tai kohteet) kokoelmasta. Kuten muissakin Kirjastoon kohdistuvissa toimenpiteissä, taustalla oleviin mediakohteisiin ei kosketa, joten videon tai muun kohteen poistaminen kokoelmasta kirjastossa ei poista sitä muista kirjastosijainneista.

Suosikit

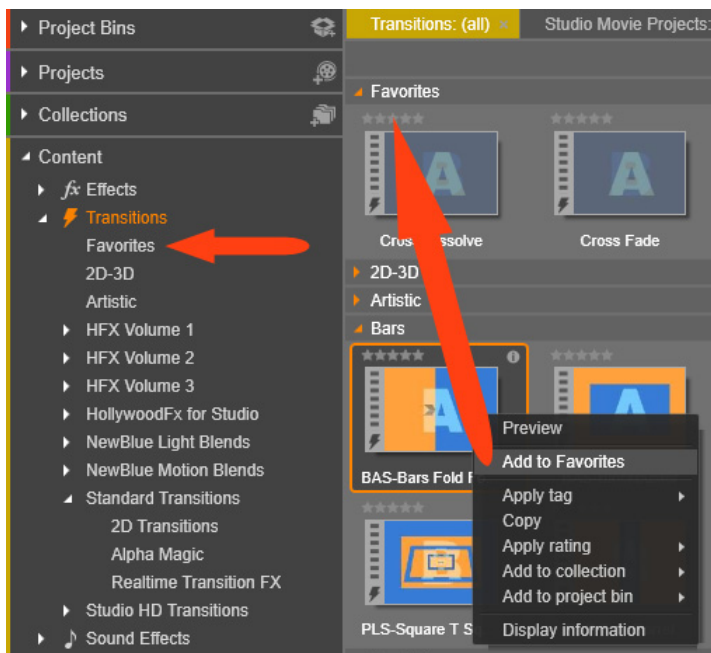
Suosikkien avulla voit helposti merkitä ja löytää haluamasi sisällöt, kuten suosikkitehosteet, -siirtymät ja -tekstit.

Sisällön merkitseminen suosikiksi

- 1 Avaa **Sisältö**-haara Kirjaston navigointipaneelistä ja napsauta sisältötyyppejä.
- 2 Napsauta pikkukuvaa hiiren kakkospainikkeella Kirjaston selainalueella ja valitse **Lisää suosikkeihin**.

Suosikiksi merkitty sisältö näkyy Kirjaston yläosassa **Suosikit**-kansiossa (kun sisältö on järjesteltynä kansioittain). Jokaisella

sisältötyypillä on oma **Suosikit**-kansionsa, johon voidaan siirtyä navigaattoripaneelin vastaavasta **Sisältö**-luokasta.



Suosikit kirjastossa

Kirjastoaineistojen hallinta

Mediatiedostot ja muut aineistot päätyvät Kirjastoon useilla tavoilla. Esimerkiksi Kirjaston Sisältö-haaran alkuperäinen sisältö asennetaan Pinnacle Studio asennuksen yhteydessä.

Kirjasto löytää automaattisesti joitakin aineistoja järjestelmästäsi skannaamalla säännöllisesti Windowsin normaaleita mediasijainteja. Nämä sijainnit määritetään Pinnacle Studio -asennuksessa

tarkkailukansioiksi. Näissä sijainneissa olevat mediatiedostot tuodaan automaattisesti Kirjastoon. Voit lisätä omia tarkkailukansioita (katso alta), jolloin myös niitä päivitetään automaattisesti.

Voit myös tuoda medioita manuaalisesti usealla tavalla.

Tarkkailukansiot

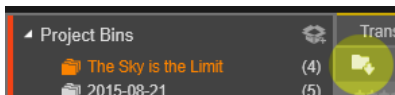
Ottamalla Tarkkailukansiot käyttöön voit tarkkailla tietokoneellasi olevia kansioita. Jos lisäät mediatiedostoja, kuten videoleikkeitä tarkkailukansioon tai johonkin sen alakansioista, kyseisistä tiedostoista tulee automaattisesti osa aineistopuun Mediakirjasto-haaraa. Päivittäminen tapahtuu aina kun sovellus käynnistetään ja sovelluksen ollessa käynnissä.

Tarkkailukansiot määritetään Tarkkailukansiot-sivulla Asetukset-ohjauspaneelissa. Voit määritellä jokaiselle lisäämällesi kansiolle tarkkailtavaksi joko yhden tuetun mediatyyppin tai kaikki niistä. Lisätietoja on kohdassa "Luku 12: Asetukset" sivulla 369.

Tuonti

Jos on tarpeen tuoda suuria määriä tai erilaista mediaa tai jos tuot sisältöä analogiselta medialta kuten VHS-nauhalta, avaa Tuonti napsauttamalla sovellusikkunan yläreunassa olevaa Tuo-painiketta. Täydelliset tiedot ovat kohdassa "Luku 10: Tuonti" sivulla 301.

Pikatuonti: Pikatuonti-painike  Kirjaston vasemmassa yläkulmassa avaa Windowsin tiedostovalintaikkunan, jossa voidaan tuoda tiedostoja nopeasti kiintolevyiltä tai muusta paikallisesta tallennuspaikasta. Määritellyille tiedostoille luodaan niiden medialuokkia vastaavat uudet kansiot (valokuvat, video, ääni ja projektit). Lisäksi tuodut kohteet lisätään Viimeisin lisäys -kokoelmaan.



Suora tuonti vedä ja pudota -toiminnalla: Voit valita ja tuoda kohteita Selaimeen helposti käyttämällä Windowsin Resurssienhallinnan tai työpöydän vedä-ja- pudota-toimintoa. Uudet kohteet näytetään välittömästi 'Viimeisin lisäys' -kokoelmassa, joka luodaan tarvittaessa.

Suora tuonti Kirjastosta

Pääkirjastossa sijaitsevat valokuvat, videot, äänitiedostot tai projektit voidaan viedä sellaisinaan alla kuvattuja kontekstivalikon komentoja käyttämällä joko pilvipohjaiseen tallennuspalveluun tai levyille. Jos haluat käyttää muita vientivaihtoehtoja, käytä Viejä-toimintoa valitsemalla aineisto ja napsauttamalla ikkunan yläosassa olevaa Vienti-välilehteä. Täydelliset tiedot ovat kohdassa "Luku 11: Viejä" sivulla 347.

Jos haluat tallentaa Kirjaston aineiston levyille, valitse kontekstivalikosta **Polta levy**. Voit polttaa joko tiedoston tai levyn näköistiedoston, jos sellainen on tehty. Jos valitset useita aineistoja ja sen jälkeen **Polta levy**, kaikki valitut aineistot näkyvät Polta tiedostot levyille -valintaikkunassa. Voit lisätä aineistoja napsauttamalla Tiedosto-kuvaketta ja etsimällä sen jälkeen haluamasi tiedostot. Voit myös poistaa tiedostoja luettelosta ennen polttamista.

Kohteiden poistaminen Kirjastosta

Voit poistaa kohteen tai useamman kohteen sisältävän valinnan Kirjastosta valitsemalla kontekstivalikosta **Poista valitut** tai painamalla **Delete**-näppäintä. Valintaikkuna pyytää vahvistamaan Kirjaston tietokannasta poistettavat mediatiedostot. Tällä ei oletusarvoisesti ole vaikutusta itse tiedostoihin, mutta Poista kirjastosta ja järjestelmästä -vaihtoehdon avulla voit myös halutessasi poistaa tiedostot. Ole

varovainen, sillä tämä komento vaikuttaa kaikkiin kirjaston aineistoihin, mukaan lukien valittuna olevat Pinnacle Studio -projektit.

Kun kaikki kansion tiedostot on poistettu, Kirjasto myös piilottaa kansion.

Voit myös poistaa kansion ja kaikki sen sisältämät aineistot Kirjastosta poistamalla kansion tarkkailukansioden luettelosta. Tämä ei kuitenkaan ole automaattista, ja sinulta kysytään, haluatko pitää nykyiset luetteloidut aineistot Kirjastossa mutta lopettaa niiden sijainnin seurannan.

Selain

Tällä alueella näytetään Kirjaston media-aineistot – videot, valokuvat, äänitiedostot, projektit, kokoelmat ja muut sisällöt, jotka ovat käytettävissä elokuva- ja levyprojekteissa. Nämä kohteet näytetään joko tekstitietueiden luettelona tai kuvakeruudukkona. Visuaalisten aineistotyyppien kuvakkeena on esikatselukuva, muut tyypit käyttävät graafisia symboleita.

Kirjastosta ei olisi paljon apua, jos selain näyttäisi kaikki aineistot kerralla. Siksi siinä on monia säätimiä, joiden avulla voit suodattaa tarpeettomia kohteita pois. Lisätietoja on alla kohdassa ”Näytettävien kohteiden valitseminen”.

Selaimen näytön hallinta

Aineistojen näkymistä Selaimessa hallitaan kirjaston alatunnistepalkissa sijaitsevilla säätimillä.



Kirjaston päänäkömän **Tiedot**-painikkeella voit vaihtaa selainikkunan alaosassa näkyvää näyttöä, jossa näytetään nykyisen aineiston tietoja, kuten sen kuvateksti, tiedostonimi ja arvostelu sekä siihen mahdollisesti liittyvät tunnisteet tai kommentit.

Tietoja voi muokata ja joillekin aineistoille on mahdollista käyttää korjaustyökaluja, jotka avautuvat napsauttamalla ruudun vasemmassa yläkulmassa sijaitsevaa rataskuvaketta.

Kohtausten katselu -painike toimii vain videoaineistoille. Kun tämä painike on aktiivisena, Selaimessa näkyy tietyn videon yksittäisiä kohtauksia eikä koko aineistoa. Lisätietoja on kohdassa "Kirjaston esikatselu" sivulla 40.



Pääkirjastossa tämä painike ja sitä seuraavat kaksi painiketta on ryhmitelty oikealle tietopainikkeen ja zoomauksen liukusäätimen väliin. Kirjaston kompaktinäkyvässä nämä kolme painiketta on sijoitettu vasempaan reunaan.

Pikkukuvat-painikkeella aineistot voidaan näyttää esikatselukuvina tekstirivien sijaan. Painikkeeseen liittyvässä ponnahdusluettelossa voit myös valita, mitkä lukemat ja säätimet ovat näkyvissä esikatselukuvien vieressä Selaimessa.



Yksityiskohdat-painikkeella voidaan vaihtaa toiseen tilaan, jossa kukin aineisto näkyy tekstirivinä. Painikkeeseen liittyvästä ponnahdusluettelosta voi valita, mitkä tekstikentät ovat näkyvissä.



Zoomaus-liukusäätimen avulla voit tarkastella esikatselukuvia lähempää tai kauempaa. Liukusäädin on aina käytettävissä alapalkin oikeassa laidassa.

Esikatselukuvat ja tiedot

Kaikki aineistot näytetään Kirjaston selaimessa jommassakummassa muodossa riippuen valitusta näkymästä.

Koska esikatselukuvien näkymän ja tietojen tekstitiedostojen kuvakkeet esittävät samoja aineistoja, niillä on joitain yhteisiä piirteitä. Esimerkiksi aineistojen kontekstivalikko on sama riippumatta käytetystä esitystavasta.

Samoin vakiomedia-aineistot (video, valokuva ja ääni) ja Sisältö-haaran Äänitehosteet avaavat oikean mediaeditorin korjauksia varten, kun aineistoa kaksoisnapsautetaan jommassakummassa näkymässä. Korjaustyökalut ovat käytettävissä myös projektin aikajanalta, mutta kun korjauksia tehdään Kirjaston aineistoon, korjaukset viedään myös kaikkiin tuleviin projekteihin, joihin aineisto kuuluu. Lisätietoja on kohdassa ”Mediatiedostojen korjaaminen” sivulla 19.

Tiedot

Yksityiskohdat-näkymässä jokainen aineisto esitetään yhtenä rivinä tekstitietueiden luettelossa. **Pikkukuvat**-näkymässä aineisto on näkyvissä esikatselukuvana (visuaaliset mediatyypit) tai graafisena kuvakkeena.

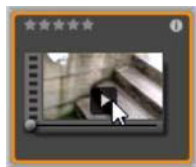
Voit siirtyä Selaimesta yksityiskohtien näkymään napsauttamalla **Yksityiskohdat**-painikkeen kuvaketta  Kirjaston alareunassa. Painikkeen vieressä oleva nuoli avaa paneelin, josta voit valita valinnaiset sarakkeet, jotka lisätään tekstitietueisiin (Kuvateksti-sarake näytetään aina). Lisää valinta näytettäväksi haluamiesi sarakkeiden kohdalle: Tiedoston koko, Tiedostotyyppi, Päivämäärä, Tunnisteet, Arvostelu ja Kesto.

	Name	File size	File type	Tags	Rating	Duration
▼	Animals					
	Koalas	156	.jpg	mammal	★★★★★	00:00
	Shoebill	217	.jpg	bird	★★★★★	00:00
	Zorse	207	.jpg	mammal	★★★★★	00:00
▶	Garden					
▼	Scenery					
	Daybreak	1001	.jpg	dawn;sky	★★★★★	00:00
	Distant hills.jpg	4296	.jpg		★★★	00:00
	Foliage.jpg	1669	.jpg		★★★	00:00

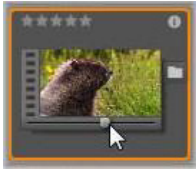
Yksityiskohdat-näkymässä jokainen aineisto näytetään yhden rivin tekstitiedostona. Yksityiskohdat-näkymän painikkeen vieressä olevasta ponnahdusluettelosta voit valita näytettävät sarakkeet.

Pikkukuvat

Yksityiskohdat-painikkeen vasemmalla puolella oleva **Pikkukuvat**-painike  valitsee esikatselunäkymän, jossa aineistot näytetään selaimessa kuvakkeina tekstin sijaan. Painikkeen vieressä oleva nuoli avaa ponnahdusluettelon, josta voit valita lisätietoja näytettäväksi yhdessä jokaisen kuvakkeen kanssa. Valittavana on **Arvostelu**, **Stereoskooppinen**, **Tiedot**, **Korjaus**, **Kokoelma**, **Tunniste**, **Käytetty media**, **Kuvateksti** ja **Pikanäppäin**.



Useimpien aineistokuvakkeiden alareunassa keskellä näytetään nelion sisällä oleva esikatselupainike, kun hiiren osoitin on ominaisuuden kohdalla. Kirjaston kompaktiversiossa (joka on näkyvissä projektieditoreissa ja joissakin mediaeditoreissa), esikatselu näytetään upotetun Soittimen Lähde-välilehdellä. Pääkirjastossa soitin on kelluvassa ikkunassa, jonka kokoa voidaan muuttaa. Lisätietoja on kohdassa "Kirjaston esikatselu" sivulla 40.



Kummassakin Kirjaston versiossa esikatselupainikkeen Alt-napsautus avaa aineistokuvakkeen pienoisesikatselun. Video- ja äänimedioiden pienoisesikatselua voidaan säätää manuaalisesti hankaajalla, joka on näkyvässä esikatselukuvan alapuolella aina, kun hiiren

osoitin on kuvakkeen päällä.

Jos aineisto on valokuva, ponnahdusesikatselu-painike korvaa toiston vakiosymbolin. Painiketta napsauttamalla valokuva näytetään avautuvassa soittimessa.

Kun Selain on esikatselukuvien näkymässä, kuvakkeiden kokoa voidaan säätää liukusäätimellä. Liukusäädin on Kirjaston oikeassa alakulmassa. Kuvakkeiden kokoa voidaan muuttaa myös käyttämällä vierityspyörää, kun Ctrl-näppäin on painettuna ja hiiren osoitin on selainikkunassa.

Lukitun sisällön osoitin: Osa Kirjastossa sijaitsevista levyvalikoista, teksteistä, montaaseista ja muista luovista elementeistä on lukittu. Tämä tarkoittaa, että sinulla ei ole käyttöoikeutta niiden jakamiseen rajoituksetta. Tätä tilaa kuvataan lukko-osoittimella.



Vaikka sisältö on lukittu, sitä voidaan käsitellä tavalliseen tapaan. Sisältöä voidaan muokata Kirjastossa ja se voidaan lisätä aikajanalalle. Lukittua sisältöä sisältävä projekti voidaan tallentaa, asettaa osaksi levyä ja viedä.

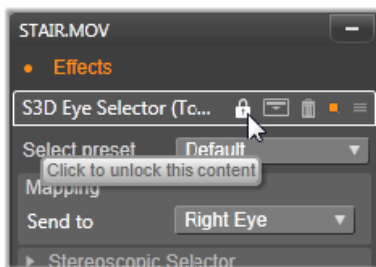
Lukitussa sisällössä näkyy kuitenkin läpinäkyvä vesileimamerkki.



Lukitun sisällön vesileima.

Jos haluat ostaa sisällön ja poistaa sen lukituksen, valitse jokin seuraavista vaihtoehdoista:

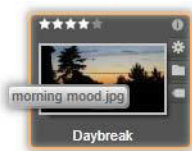
- Napsauta kuvakkeessa olevaa lukon symbolia.
- Kun lukittua sisältöä sisältävää projektia viedään, näkyviin tulee valintaikkuna, jossa sinua kehoitetaan napsauttamaan lukon symbolia.
- Kun muokkaat tehosteita mediaeditorissa, napsauta Asetukset-paneelissa olevaa lukon symbolia. Lisätietoja on kohdassa "Asetukset-paneeli" sivulla 184.



Valinnaiset osoittimet ja säätimet

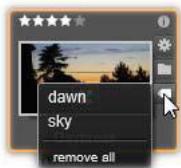
Kirjaston selaimessa sijaitsevien aineistokuvakkeen valinnaisten osoittimien ja painikkeiden avulla voit käyttää ja joissakin tapauksissa myös muokata aineiston tietoja. Voit määrittää näytettävät osoittimet ja painikkeet Pikkukuvat-painikkeen ponnahtusluettelosta.

Kuvateksti: Kuvateksti voidaan asettaa Muokkaa kuvatekstiä - kontekstivalikon komennolla kaikille aineistoille. Se ei välttämättä ole aineistotiedoston nimi (joka näytetään työkaluvihjeessä).



Pikakuvake: Jos tämä osoitin on näkyvissä esikatselukuvan vasemmassa yläkulmassa, kyseinen aineisto on pikakuvake eikä erillinen mediatiedosto. Pikakuvakkeita, jotka sisältävät viittauksen olemassa olevaan mediakohteeseen ja korjausasetuksiin, voidaan luoda mediaeditorin Tiedosto-valikosta mille tahansa kirjaston aineistolle. Tämän jälkeen niitä voidaan käyttää samalla tavoin kuin mitä tahansa aineistoja tuotannossa.

Tunnisteosoitin: Esikatselukuvan oikealla puolella olevista kolmesta symbolista alin näytetään, jos aineistoon on liitetty tunnisteita. Pitämällä hiiren osoitinta tunnisteosoittimen päällä saat esiin valikon, jossa näkyvät aineiston nykyiset tunnisteet. Kun viet osoittimen tunnisteiden nimen päälle tässä valikossa, näkyviin tulee poistopainike. Napsauttamalla sitä voit poistaa tunnisteiden. Napsauta kohtaa "poista kaikki" valikon alareunasta, jos haluat poistaa kaikki aineiston tunnisteet. Tunnisteiden luominen ja käyttö on selostettu kohdassa "Tunnisteet" sivulla 50.



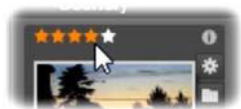
Kokoelmaosoitin: Jos tämä symboli on näkyvissä tunnisteosoittimen yläpuolella, se tarkoittaa, että aineisto on sisällytetty yhteen tai useampaan kokoelmaan. Kokoelmat saadaan näkyviin viemällä hiiren osoitin symbolin kohdalle. Samoin kuin tunnisteosoittimen valikossa, poista-painike näytetään, kun viet hiiren kunkin kokoelman nimen päälle. Poista aineisto kokoelmasta napsauttamalla. Poista kaikki -komento poistaa aineiston kaikista kokoelmista, joihin se kuuluu.



Korjausten osoitin: Kirjastossa voit käyttää kuvan ja äänen korjauksen suodattimia 'ei-tuhoavasti' kirjaston media-aineistoihin, mikä tarkoittaa, että alkuperäinen tiedosto pysyy koskemattomana. Ominaisuuksiin käytetyt korjaustyyppit ja niiden säätämiseksi käytetyt parametrit tallennetaan Kirjaston tietokantaan. Jos aineistoon on tehty korjauksia, korjausten osoitin on näkyvissä kokoelmaosoittimen yläpuolella. Avaa tarvittava mediaeditori napsauttamalla osoitinta ja päivitä korjausasetukset. Katso lisätietoja korjausten käyttämisestä Kirjaston aineistoihin kohdasta "Mediatiedostojen korjaaminen" sivulla 19.

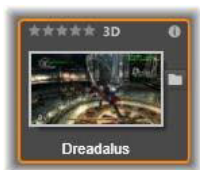
Arvostelut: Kuvakkeen vasemmassa yläkulmassa olevan tähtirivin avulla voit arvostella aineiston. Jos yhtään tähteä ei ole korostettuna, aineisto

on arvostelematon. Voit arvostella yhden aineiston tai aineistovalikoiman napsauttamalla joko vastaavaa tähteä osoittimessa (napsauttamalla ensimmäistä tähteä kahdesti voit tehdä siitä taas arvostelemattoman) tai valitsemalla kontekstivalikosta Lisää arvostelu.



Arvostelut-säädin näytetään esikatselukuvan yläpuolella vasemmalla. Tiedot-painike on ylhäällä oikealla. Korjausten osoitin on myös oikeassa yläkulmassa kokoelmaosoittimen yläpuolella.

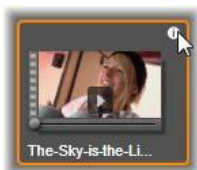
3D-osoitin: Aineisto, jonka sisältö on suunniteltu stereoskooppista 3D-katselua varten, on merkitty 3D-osoittimella. Osoitin on näkyvässä, kun video- ja valokuva-aineistot havaitaan automaattisesti stereoskooppisiksi kirjastoon tuonnin yhteydessä ja kun aineisto on määritetty manuaalisesti stereoskooppiseksi korjauksia tehtäessä.



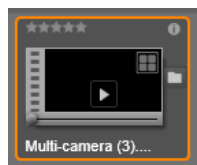
Käytetyn median osoitin: Arvostelut-osoittimen oikealla puolella on valintamerkki, jos esikatselukuvan ilmaisema aineisto on projektisi avoimella aikajanalla. Valintamerkki on vihreä, jos ominaisuutta käytetään kyseisellä hetkellä näkyvässä olevassa projektissa. Muussa tapauksessa valintamerkki on harmaa. Käytetyn median osoitinta sovelletaan ainoastaan valokuva-, video- ja ääniaineistoihin. Osoitinta ei sovelleta siirtymiin ja teksteihin, jotka sijaitsevat Sisältö-haarassa.



Tiedot-osoitin: Tiedot-osoitinta napsauttamalla voit avata tiedot-paneelin soittimessa, ja muokata aineiston arvostelua, otsikkoa ja tunnisteita sekä tarkastella kaikkia sen ominaisuuksia. Monien muiden osoittimien tapaan tiedot-osoitin voidaan ottaa käyttöön tai se voidaan poistaa käytöstä esikatselukuvat-näkymästä.



Monikameraosoitin: Monikameraeditorissa luotujen projektien esikatselukuvan oikeassa yläkulmassa on neljään osaan jaettu neliökuvake.



Kirjaston esikatselu

Useimmat Kirjaston aineistot tukevat esikatselua Selaimessa. Mahdollisuus osoitetaan esikatselupainikkeella aineiston kuvakkeessa ja Näytä esikatselu -komennolla aineiston kontekstivalikossa. Muista

myös, että useimpia aineistotyyppejä voi esikatsella suoraan kuvakkeesta toistopainikkeen Alt-napsautuksella.

Kirjaston soitin

Aineistokuvakkeen keskellä sijaitsevan esikatselu-painikkeen napsauttaminen lataa kohteen Kirjaston soittimeen katselua varten.



Videoleikkeen esikatselu Kirjaston Soitin-ikkunassa. Siirtymispainikkeet ovat alareunassa, alkaen vasemman reunan Silmukka-painikkeesta ja valintapyörästä. Toisto käynnistetään viidestä nuolipainikkeesta koostuvan ryhmän kolmannella painikkeella. Kaksi painiketta sen molemmilla puolilla on tarkoitettu siirtymiseen aineistosta toiseen Kirjaston kansiossa.

Soittimen yläreunassa näytetään nykyinen katselusijainti. Alareunassa on siirtymispainikkeiden ja toimintopainikkeiden työkalupalkki.

Siirtymispainikkeet

Ensimmäinen siirtymispainike on silmukka-painike, joka toistaa mediaa jatkuvasti alusta. Seuraava on valintapyörä, jonka avulla voit herkästi säätää toiston nopeutta vetämällä säädintä taakse- ja eteenpäin.

Viiden nuolisäätimen ryhmän keskellä oleva toistopainike aloittaa video- tai ääniaineiston esikatselun. Kaksi painiketta sen molemmilla puolilla on tarkoitettu siirtymiseen aineistosta toiseen kansion sisällä. Valokuvaa esikatsellessa toistopainike ei tule esiin, vaan vain navigointipainikkeet säilyvät näkyvissä.

Napsauttamalla mykistys-painiketta siirtymispainikkeiden oikealla puolella voit kytkeä leikkeen äänen päälle tai pois. Äänenvoimakkuuden liukusäädin tulee esiin mykistys-painikkeen viereen, kun hiiren osoitin on sen päällä.

Toimintopainikkeet

Jotkin painikkeet soittimen alareunan viimeisessä ryhmässä tulevat esiin vain tiettyjen aineistotyyppien kohdalla. Videotiedosto käyttää kaikkia neljää tyyppiä järjestyksessä, joka on kuvattu tässä.



Kohtausten katselu: Tämä painike aktivoi tilan, jossa selain näyttää erillisen kuvakkeen tai tekstitietueen jokaiselle videotiedoston kohtaaukselle. (Kuten kohdassa Videokohtauksen paikannus on selitetty, kohtausta voi olla mikä tahansa videotiedoston osa).

Kun Kohtausten katselu -toiminto on aktiivinen, sen vieressä oleva Avaa korjauseditorissa -painike poistuu ja Jaa kohtausta -painike tulee sen tilalle. Tämän avulla voit määritellä omat kohtaauksesi sen sijaan, että käyttäisit automaattista kohtausten paikannusominaisuutta.

Lisätietoja Kirjaston videokohtauksista on kohdassa "Videokohtausten paikannus" sivulla 55.

Avaa mediaeditorissa: Mediatiedosto avataan muokkaamista varten mediaeditorissa, jolloin korjausten asetuksia voidaan säätää.

Koko näyttö: Esikatselu näytetään erityisessä koko näyttö -ikkunassa, jolla on omat perussiirtymispainikkeensa. Voit sulkea koko näyttö -tilan napsauttamalla sulje-painiketta ikkunan oikeasta yläkulmasta tai painamalla **Esc**.

Tiedot: Tämä painike vaihtaa soittimen tieto- ja toistonäkymien välillä. Tiedot-näkymä voidaan avata suoraan napsauttamalla Tiedot-painiketta media-aineiston kuvakkeesta Selaimessa. Ääniaineistoilla ei ole erillistä toisto-näkymää; sen sijaan hankaajasäätimet näytetään tietonäkymässä.

Tiedot-näkymässä muokattavia tietoja ovat **Arvostelu**, **Otsikko**, **Tunnisteet** ja **Kommentti**.



Tässä Kirjaston aineistoa eli videota, koskevat tiedot näytetään Soittimen tietonäkymässä. Napsauttamalla korostettua Tiedot-painiketta voit palata aineiston toistonäkymään.

3D-katselutilan vaihto

Kun stereoskooppista 3D-sisältöä näytetään, näkyviin tulee 3D-katselutilan vaihto. Kun soittimeen avataan valokuvia, videoita ja projekteja, oletustila määräytyy Ohjauspaneelin esikatseluasetusten mukaan. Nykyisen tilan kuvake on näkyvissä tilojen vaihtamiseen käytettävän nuolen vieressä. Käytettävissä olevat tilat ovat:



Vasen silmä, Oikea silmä: Stereoskooppisen sisällön esikatselu voidaan määrittää näyttämään vain joko vasemman tai oikean silmän näkymä. Näin näkymä

voidaan pitää selkeänä silloin, kun stereoskooppista esikatselua ei välttämättä tarvita. Näissä tiloissa editointi vastaa 2D-elokuvan editointia.



Vierekkäin: Tässä tilassa molempien silmien ruudut näytetään vaakatasossa vierekkäin siten, että vasemman silmän kuva on vasemmalla ja oikean silmän kuva on oikealla.

Stereoskooppisia välineitä ei tarvita editoinnissa.



Erutus: Erotustila helpottaa kuvan syvyyden havaitsemista ja sen avulla on myös helppo saada näkyviin alueet, joiden syvyys on nolla. Erotustila näyttää 50 % harmaan alueille, joissa sama sisältö näytetään molemmille silmille. Jos alueet eivät ole identtisiä, ne näytetään värillisinä. Jos 2D-materiaalia lisätään stereoskooppiseen 3D-aikajanaan erotustilassa, sama sisältö on näkyvissä molemmille silmille ja kuva on tasaisen harmaa.



Shakkilauta: Shakkilauta-tila muodostaa kuvasta 16x9-shakkilautakuvion. Shakkilaudan valkoisissa ruuduissa on toisen silmän näkymä ja mustissa ruuduissa toisen silmän näkymä. Shakkilauta-tilassa voidaan nopeasti tarkistaa kuvan eroavuudet vasemman ja oikean silmän välillä.



3D-televio (vierekkäin): Tätä tilaa käytetään stereoskooppisen sisällön esikatseluun 3D-television näytöllä tai liittämällä 3D-projektori toiseen näyttöön. Tällöin tarvitaan erityinen näytönohjain tai lisälaite. Määritä toinen näyttö siten, että se käyttää alkuperäistä resoluutiota, ja laajenna työpöydän näkymä sen peilaamiseen sijasta. Varmista, että syöttöformaattina on vierekkäin.

Valitse ohjauspaneelin Esikatselun asetusten "Näytä ulkoinen esikatselu" -pudotusvalikosta Toinen monitori. Ota 16x9 stereoskooppinen aikajana käyttöön Studiossa. Napsauta lopuksi soittimesta Koko näyttö -painiketta. Lisätietoja määritysten tekemisestä

on kohdassa "Vienti ja Esikatselu" sivulla 371 ja kohdassa "Aikajanan asetukset" sivulla 77.



Anaglyfi: Stereoskooppinen Anaglyfi-esikatselu sopii sisällön katsomiseen stereoskooppisilla puna-syaani-laseilla. Tämä tila ei vaadi tukea lisälaitteistolle. Pinnacle Studion anaglyfinen näyttö sopii hyvin kuville, joissa on paljon punaista, sillä siinä käytetty menetelmä muistuttaa hyvin paljon optimoidut anaglyfit -tekniikkaa.



3D-kuva Tämä stereoskooppinen tila on saatavilla monissa NVidian näytönohjaimissa sen jälkeen, kun 3D Vision -toiminto on

otettu käyttöön NVidian määrittelyohjelmassa. Tarjotun 3D-näytön tyyppi

riippuu käytössä olevasta laitteistosta. Perustunnistustasolla 3D-kuvan näyttö on tyypiltään anaglyfinen.

Kirjastossa näytettävien kohteiden valitseminen

Kirjasto on paljon enemmän kuin vain passiivinen varasto Pinnacle Studio -teostesi materiaaleille.

Kirjaston Selain tarjoaa useita ominaisuuksia, joiden avulla voit selkeyttää näkymää piilottamalla aineistoja, joita ei juuri nyt tarvita. Olipa mediatiedostoja miten paljon tahansa, näiden tekniikoiden yhteisvaikutuksesta selaaminen nopeutuu huomattavasti.

Sijaintivälilehdet

Mikä tärkeintä, jokainen sijaintivälilehti vastaa eri valikoimaa Navigaattorissa. Verkkoselaimen välilehtien tavoin myös sijaintivälilehdet ovat helposti määriteltävissä (napsauta '+'-kuvaketta

välilehtiluettelon oikeassa päädyssä). Niiden avulla voi seurata useita asioita samanaikaisesti.

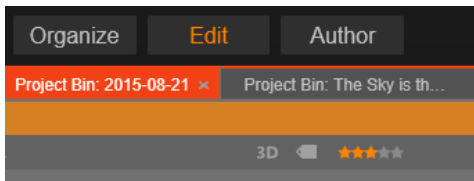
Navigaattorissa napsauttaminen asettaa nykyisen välilehden sijainnin ja vastaavasti toisen välilehden napsauttaminen siirtää sinut sen tallennettuun sijaintiin puussa. Vain valitussa sijainnissa olevat aineistot näytetään Selaimessa. Jos sijainnilla on alakansioita, niiden sisältöjä ei oteta mukaan. Jotta asiat pysyvät mahdollisimman yksinkertaisina, valitse sijainti niin läheltä kansion hierarkian pohjaa kuin mahdollista.

Muiden säätimien avulla voit rajoittaa näyttöä suodattamalla pois joitakin valitun sijainnin aineistoista. Jokaisella on sijaintivälilehdellä on omat suodattimensa, joten muutokset suodatusasetuksissa vaikuttavat vain nykyiseen välilehteen.

Suodata arvostelun mukaan

Suodata arvostelun mukaan -säädin kirjaston yläreunassa piilottaa kaikki aineistot, joilla ei ole vähintään arvostelua yhdestä viiteen tähteen (nolla tähteä tarkoittaa 'arvostelematon'). Voit käyttää suodatinta napsauttamalla tähteä, joka edustaa pienintä arvostelua, jota haluat käyttää. Suodatuksen oletusasetus näyttää kaikki aineistot arvostelusta riippumatta.

Kohdassa "Tahaton suodatus" sivulla 49 on ohjeet siihen, miten kaikki suodattimet voidaan kytkeä kerralla pois. Arvostelusuodatin voidaan poistaa käytöstä napsauttamalla viimeksi valittua tähteä tai kaksoisnapsauttamalla mitä tahansa tähteä.



Tässä lähikuvassa kolme tähteä on korostettu, mikä tarkoittaa, että näkyvissä ovat vain sellaiset aineistot, joiden arvostelu on vähintään kolme tähteä. Hiiren osoitin on kohdistettu viidenteen tähteen, jota napsauttamalla kaikki muut kuin viiden tähden aineistot suodatettaisiin näkyvistä.

Suodata stereoskooppisen 3D:n mukaan

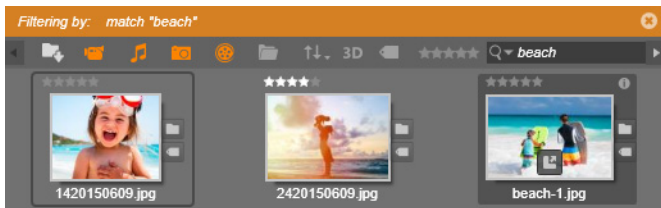
Jos haluat näkyviin vain stereoskooppisen 3D-sisällön, napsauta kirjaston yläosasta kohtaa 3D. Jos haluat palauttaa myös 2D-aineistot näkyviin, napsauta kohtaa 3D uudelleen.

Suodata tunnisteiden mukaan

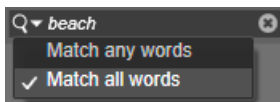
Toinen tapa rajata näytettäviä ominaisuuksia on suodattaa ne tunnisteiden mukaan. Tunnisteet ovat avainsanoja, jotka voit määrätä ominaisuuksille. Kun tunnisteet on määritelty, voit säätää aineistojen näyttöä Selaimessa monilla eri tavoilla niiden avulla. Lisätietoja on kohdassa "Tunnisteet" sivulla 50.

Haku

Kirjaston oikeassa yläkulmassa on hakukenttä, joka on vielä yksi tapa näytön suodattamiseen. Kun alat syöttää hakutermiä, selain päivittää näkymän jatkuvasti sisältämään vain ne aineistot, joiden teksti vastaa hakutermiäsi.



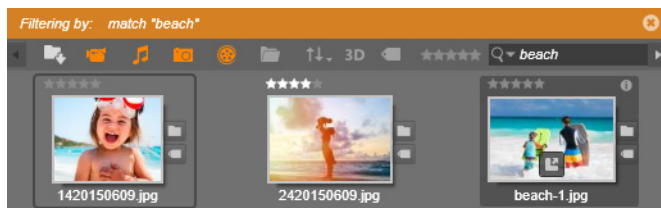
Silloinkin kun useat termit erotellaan välilyönnillä, jokaiselle termille hyväksytään sekä osittaiset että koko sanan vastaavuudet. Alasvetoluettelosta voit valita, hyväksytäänkö hakutulos, jos vain yksi hakutermeistä vastaa aineiston tekstiä vai tuleeko kaikkien termien löytyä aineistosta, jotta hakutulos voidaan hyväksyä.



Tahaton suodatus

Erilaisia suodatustapoja voidaan tarvittaessa yhdistää. Jos jätät jonkun suodatustyyppistä päälle, kun et tarvitse sitä, on todennäköistä, että piiloon jää ominaisuuksia, jotka tulisi näyttää. Jos kohde puuttuu yllättäen Selaimesta, varmista, etteivät suodattimet ole aktiivisina.

Selain ehkäisee tahatonta suodattamista näyttämällä suodatusilmoituksen, joka pysyy näkyvissä niin kauan kuin suodatin on käytössä.



Suodatusilmoitus (oranssi palkki) näytetään Selaimen yläreunassa aina, kun suodatus on käytössä. Napsauta oikealla olevaa x-kuvaketta, jos haluat poistaa kaiken suodatuksen kerralla.

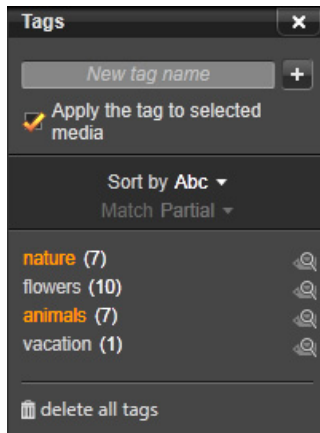
Tunnisteet

Kirjasto pystyy käsittelemään suuren määrän aineistotiedostoja – joskus jopa enemmän kuin on käytännöllistä tarkastella yhdessä kansiossa. Siksi Selain tarjoaa useita menetelmiä, joilla asiaan liittymättömät aineistot voi jättää näyttämättä.

Suodattaminen tunnisteiden mukaan on eräs tapa helpottaa aineistojen näyttöä Selaimessa. Tunniste on yksinkertaisesti sana tai lyhyt lause, joka voisi olla hyödyllinen hakuterminä. Tunnisteiden määrittäminen mediaan on valinnaista, mutta se on kuitenkin tehokas tapa valita näytettävät aineistot.

Tunnisteiden hallinta ja suodatus

Tunnisteiden hallinta ja niiden mukaan suodattaminen tehdään paneelissa, joka ilmestyy, kun Tunnisteet-painiketta napsautetaan Kirjaston yläreunasta. Paneeli voidaan avata myös valitsemalla minkä tahansa ominaisuuden kontekstivalikosta **Käytä tunnistetta > Luo uusi tunniste**.



Tunnisteet-paneeli, jossa tunnisteet on luettelut aakkosjärjestyksessä.

Uusia tunnisteiden nimiä voidaan antaa Tunnisteet-paneelin yläosassa olevaan tekstikenttään. Paneelissa luotellaan tunnisteet jotka olet määritellyt. Voit myös poistaa tunnisteita tai nimetä niitä uudelleen ja valita Kirjastossa näkyvät tunnisteet.

Tunnisteiden luominen, uudelleennimeäminen ja poistaminen

Jos haluat luoda uuden tunnisteeseen, napsauta Tunnisteet-paneelin yläosassa olevaa tekstikenttää ja anna tunnisteelle nimi. Valitse media, johon haluat lisätä tunnisteeseen. Varmista, että Käytä tunnistetta valittuun mediaan -ruutu on valittuna ja napsauta tekstikentän vieressä olevaa Luo uusi tunniste - painiketta. Tunnisteiden määrää ei ole rajoitettu. Jos yrität käyttää nimeä, joka on jo olemassa, saat siitä ilmoituksen ja kyseistä tunnistetta ei lisätä valittuun mediaan.

Jos haluat käyttää tunnistetta kaikkiin Selaimessa tällä hetkellä valittuina oleviin aineistoihin, napsauta tunnisteeseen nimeä. On

tehokkaampaa valita useita aineistoja tunnisteelle kuin merkitä kohteita yksi kerrallaan.



Hiiren osoittimen vienti tunnisteiden kohdalle tuo näkyviin Nimeä uudelleen- ja Poista-painikkeet. Tunnisteiden napsauttaminen käyttää sitä kaikkiin valittuihin ominaisuuksiin.

Hiiren osoittimen vienti tunnisteiden kohdalle tuo näkyviin uudelleennimeämisen tai poistamisen säätimet. Jos haluat nimetä tunnisteiden uudelleen, napsauta Nimeä uudelleen -kuvaketta, anna uusi nimi ja paina Enter. Voit poistaa tunnisteiden napsauttamalla Roskakorin kuvaketta. Jos haluat poistaa kaikki tunnisteet kerralla, napsauta paneelin alareunassa olevaa Poista kaikki tunnisteet -painiketta. Jos olet poistamassa käytössä olevaa tunnistetta, voit keskeyttää poistamisen.

Tunnisteiden järjestely

Tunnisteiden-paneelin keskiosassa on Järjestelyperuste-pudotusvalikko, jossa on kaksi vaihtoehtoa: 'Abc', jolla tunnisteet lajitellaan aakkosellisesti, tai 'Relevanssi', joka lajittelee ne niiden suosion mukaan laskevassa järjestyksessä. Asetus koskee tällä hetkellä näytöllä olevia tunnisteita. Toisessa vaihtoehdossa tunnisteet lajitellaan uudelleen joka kerta, kun ne valitaan tai kun valinta poistetaan.

Suodattaminen tunnisteiden avulla

Kunkin paneelissa luetellun tunnisteiden nimen vieressä on Suodatin-kuvake, jota voidaan käyttää Selaimessa näkyvien kohteiden rajaamiseen. Kun valitset tunnisteiden tai poistat sen valinnan, näkymä päivittyy automaattisesti.

Valintojesi vaikutus riippuu toisesta säätimestä, joka on valittuna tunnisteiden yläpuolella olevasta Osuvuus-alasvetovalikosta. Luettelo tarjoaa kolme vaihtoehtoa.

Ei mitään näyttää vain ne aineistot, joilla ei ole yhtään valituista tunnisteista. Esimerkiksi eläinten kuvista voidaan piilottaa useimmat lemmikkikuvat valitsemalla ensin tunnisteet 'koira' ja 'kissa' ja sen jälkeen Ei mitään.

Osittainen valitsee ne aineistot, joilla on jokin sellainen tunniste, joka on piilotettu 'Ei osumaa' -valinnalla. Jos jätät tunnisteet 'koira' ja 'kissa' valituiksi ja vaihdat tilaksi 'Osittainen', näkyviin tulevat kaikki koirat ja kissat sekä ne muutamat kuvat, joissa on molempia. Valokuvat, joissa ei ole kumpaakaan tunnistetta, piilotetaan.

Täydellinen valitsee vain aineistot, joilla on kaikki tunnisteet. Vaikka samat ruudut on valittu, näet vain ne valokuvat, joissa on mukana vähintään yksi kissa ja yksi koira. Huomaa, että 'Osittainen' näyttää enemmän ominaisuuksia, kun valitset useampia tunnisteita, kun taas 'Täydellinen' näyttää vähemmän.

Tunnistesuodatuksen ottaminen pois käytöstä

Kun tunnisteita käytetään Kirjaston sisällön suodattamiseen, käytettävät tunnisteet ovat näkyvissä Selaimen yläosassa olevassa oranssissa palkissa. Jos haluat poistaa yksittäisen tunnisteiden suodatuksesta, avaa tunniste-paneeli ja poista valinta tunnisteiden Suodatus-kuvakkeen kohdalta. Jos haluat poistaa suodatuksen käytöstä kokonaan, napsauta x-painiketta oranssin palkin oikeasta reunasta.

Tunnisteiden lisäyksen taito

Tunnisteiden käyttämiseen ei ole ennalta määrättyä tapaa. Paras tapa käyttää niitä – jos niin teet – on tapa, joka sopii sinulle parhaiten. Johdonmukaisuus on kuitenkin tärkeää. Mitä järjestelmällisemmin lisäät tunnisteita mediaasi, sitä hyödyllisempiä ne ovat.

Koska ideana on paikallistaa aineisto nopeasti, kun sitä tarvitaan, tunnisteet pitää valita niin, että ne toimivat hyvin hakutermeinä. Perhekuissa tunnisteet voivat sisältää kussakin kuvassa olevien ihmisten nimet. Lomalla otetuissa videoissa tunnisteita kannattaa lisätä sen mukaan, missä paikassa ollaan.

Kuvaustermit ('tuplaotto', 'siluetti', 'ulkotila') voivat myös olla hyviä tunnisteita, sillä ne helpottavat oikean aineiston löytämistä tiettyihin rakenteellisiin tai luoviin vaatimuksiin.

Median korjaaminen

Voit käyttää video-, valokuva- ja äänieditorien korjaustyökaluja suoraan Kirjaston aineistoihin. Tällainen muokkaus ei muuta taustalla olevia tiedostoja. Sen sijaan muokkausparametrit tallennetaan Kirjaston tietokantaan ja niitä käytetään uudestaan aina, kun aineistoa käytetään. Katso lisätietoja kohdasta "Luku 4: Korjaukset" sivulla 129.

Mediakorjaustyökalujen tärkeä ominaisuus on se, että voit tehdä niiden avulla säätöjä materiaaleihin, jotka eivät tunnistu oikein automaattisesti. Esimerkiksi videomateriaalia käsitellessäsi voit korvata säätötyökaluilla Kirjastossa määritetyn kuvasuhteen, limitystilan ja stereoskooppisen 3D-muodon.

Videokohtausten paikannus

Kirjaston automaattinen kohtausten paikannustoiminto jakaa videomateriaalin useisiin kohtauksiin joko automaattisesti tai manuaalisesti. Raakatiedostojen jakaminen kohtausten pituisiin osiin voi helpottaa monia muutoin hankalia editointitehtäviä.

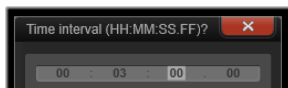
Kohtausten paikannukseen tarvittu aika vaihtelee riippuen leikkeen pituudesta ja valitusta paikannusmenetelmästä. Edistymispalkki pitää sinut ajan tasalla tilasta.

Voit aloittaa kohtausten paikannuksen valitsemalla jonkin videoaineiston Paikanna kohtaukset -kontekstivalikon komennoista.

Päivämäärän ja ajan mukaan: Tämä vaihtoehto johtaa usein loogisiin kohtausrajoihin, jotka heijastavat aikomustasi kuvauksen aikana. Monissa digitaalitallennusformaateissa, kuten DV:ssä ja HDV:ssä, tallennetussa aikakoodissa on katkos aina, kun kamera käynnistetään uudelleen. Tällä vaihtoehdolla näitä kuvaukstkatkoksia voidaan käsitellä kohtausten vaihtumisena.

Sisällön mukaan: Tässä vaihtoehdossa kohtausten tunnistustyökalu analysoi materiaalin kuvasisällön kehys kehykseltä ja määrittää uuden kohtausten aina, kun sisällössä tapahtuu äkillinen muutos. Nopea panorointi tai liike kehyksen aikana voi kuitenkin tuottaa joitakin tarpeettomia katkaisuja.

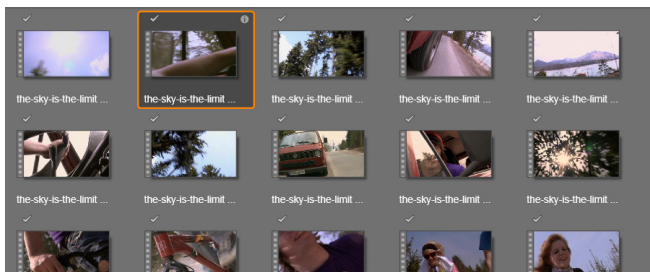
Aikavälien mukaan: Tässä muunnoksessa määritetään luotavien kohtausten pituus. Näyttöön avautuu pieni muokkausikkuna, johon haluttu arvo voidaan syöttää tunteina, minuutteina, sekunteina ja millisekunteina. Kohtausten keston on oltava vähintään yksi sekunti. Vahvista syöttö painamalla Enter.



Näytä kohtaukset

Voit näyttää tietyn videotiedoston kohtauskuvaston joko valitsemalla Näytä kohtaukset videon kontekstivalikosta tai valitsemalla leikkeen ja napsauttamalla **Kohtausten katselu** -painiketta , joka ilmestyy kirjaston oikeaan alakulmaan.

Kohtausnäkyvä on väliaikainen katselutila. Oranssi palkki selaimen yläreunassa ilmoittaa, että kohtausnäkyvä on aktiivinen. Palkin oikeanpuoleisessa päässä on x-painike, jota voit käyttää lopettamaan tilan. Kohtausten katselu -painikkeen napsauttamisella uudelleen on sama vaikutus.



*Yksittäisessä videotiedostossa voi olla monia kohtauksia.
Tämä tekee kuvausmateriaalin käsittelystä editoinnin aikana
helpompaa kuin jos sitä käsiteltäisiin yhtenä segmenttinä.*

Muokkauksen aikana kohtausten leikkeet käyttäytyvät samoin kuin muut videoleikkeet.

Kohtausten luominen manuaalisesti

Jos haluat jakaa videotiedoston manuaalisesti yksittäisiin kohtauksiin, valitse ominaisuuden kontekstivalikosta Näytä kohtaukset tai napsauta Kohtausten katselu -painiketta. Jos et ole aiemmin jakanut tiedostoa, se näkyy nyt Selaimessa yhtenä kohtauksena.

Navigoi kirjaston Soittimessa leikkeen sisällä jokaiseen ruutuun, jossa kohtauksen tulisi katketa, ja napsauta sitten Jaa kohtaukset -painiketta. Lisätietoja on kohdassa ”Toimintopainikkeet” sivulla 42.

Kohtausten poistaminen

Jos haluat tyhjentää videotiedoston koko kohtausluettelon, valitse **Kohtauksen paikannus > Poista kohtaukset** ominaisuuden kontekstivalikosta.

Voit poistaa yksittäisiä kohtauksia valitsemalla yhden tai useamman kohtauksen ja painamalla sitten **Delete**.

SmartMovie

SmartMovie on sisäänrakennettu projektigeneraattori, jonka avulla voit luoda diaesityksen tai elokuvan automaattisesti antamasi median perusteella. Luotu teos sisältää animoituja siirtymiä, täyden ääniraidan ja huomiota herättäviä kuvatehosteita.



Napsauta kirjastoikkunan alareunan SmartMovie-kohtaa.

Aloita valitsemalla Kirjastosta sarja valokuvia (tai muita kuvia) tai videotiedostoja. Käyttämäsi musiikki voi tulla kirjastossa valmiina

olevista digitaaliääniaineistoista tai voit tehdä ääniraidan **ScoreFitter**-työkalulla.

Tämä voi olla kaikki mitä tarvitset, vaikka voit halutessasi työstää projektia lisää manuaalisen editoinnin avulla. Kun sinulla on lopullinen tuote, voit parilla hiiren napsautuksella polttaa sen levyille tai tallentaa sen helposti muuta käyttöä varten, esimerkiksi nettiin ladattavaksi.

Ikkunaan alapuolelta liukuva **SmartMovie**-paneeli sisältää kolme alipaneelia. Vasemmanpuoleisin antaa tietoja SmartMovie-toiminnosta ja neuvoja sisällytettävien tiedostojen määrän suhteen. Keskellä oleva alapaneeli on varastoalue, jossa on korit valokuville ja muille kuville (yllä) ja äänelle. Oikea alapaneeli sisältää säätimiä esityksen muokkaamista varten.

Median lisääminen

Lisää kuvia diaesitykseen vetämällä ne selaimesta varastoalueella sijaitsevaan ylempään koriin. Vedä esikatselukuvia varastoalueella haluamaasi järjestykseen. Jatka kuvien lisäämistä, kunnes olet tyytyväinen.

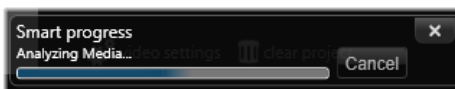
Lisää musiikkia vetämällä yksi tai useampi äänitiedosto varastoalueella sijaitsevaan alempaan koriin. Vaihtoehtoisesti voit napsauttaa nuottiavain-painiketta  äänikorin vasemmasta alanurkasta, jolloin ääniraita luodaan ScoreFitter-työkalulla.

Kun medioita lisätään, lähdemateriaalin kokonaisaika näytetään korin vasemmassa yläkulmassa. Se ei välttämättä kerro elokuvan lopullista pituutta.

Esikatsele, muokkaa ja vie

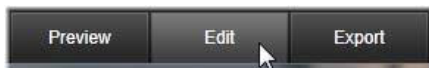
Kun media on paikallaan, napsauta **Esikatselu**-painiketta työkalun alla olevasta alapalkista. Projekti luodaan ja avataan esikatseluikkunassa. Tarvittaessa voit palata asetuksiin ja muokata mediavalintoja.

Kun napsautat **Esikatselu**-painiketta, valitsemasi media tallennetaan automaattisesti Kokoelmaan, jonka nimi on **Viimeisin Smart Creation**. Jos aiot käyttää tätä aineistoryhmää myöhemmin, nimeä kokoelma uudelleen. Näin sitä ei korvata, kun katsot SmartMovie-esikatselua seuraavan kerran.



Analysysivaihe SmartMovien luomiseksi voi viedä aikaa, kun materiaalia analysoidaan ensimmäisen kerran. Projektin täysi renderöinti, jonka edistyminen osoitetaan Soittimen aikaviivaimen varjostuksella, voi aiheuttaa lisäviiveen, ennen kuin täysin yksityiskohtainen esikatselu on käytettävissä.

Muokkaa-painike tuo teoksesi Elokuvaeditorin aikajanelle lisämuokkausta varten. Kannattaa tarkistaa, että aikajanan videoasetukset vastaavat esityksesi vaatimuksia. Videoasetukset-painike asetuspaneelissa (alla) tarjoaa pääsyn näihin asetuksiin. Katso myös "Projektin aikajana" sivulla 68.



Kun esitys on valmis, polta levy tai luo ladattava tiedosto napsauttamalla **Vie**.

Varastoalue

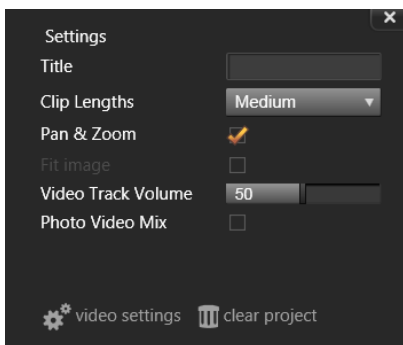
Ylemmässä korissa olevat valokuvat näytetään kuvakkeina, kun taas musiikki- ja äänitiedostot alemmasta korista näkyvät tekstiriveinä, joissa näytetään jokaisen aineiston tiedostonimi ja kesto. Molemmat korit tukevat monivalintaa, vedä-ja-pudota-järjestelyä ja kontekstivalikkoa vain kahdella komennolla:

Poista valitut: Valitut mediat poistetaan SmartMovie-teoksesta. Ne pysyvät Kirjastossa saatavilla muihin käyttötarkoituksiin. (Pikanäppäin: **Delete**.)

Avaa editori: Tämä komento avaa Valokuva- tai Äänieditorin Korjaukset-työkalun. Kaikki medioihin tehdyt muokkaukset koskevat vain tätä SmartMovie-teosta. (Pikanäppäin: kaksoisnapsautus)

SmartMovie-asetukset

Tämän alapaneelin asetukset on tarkoitettu SmartMovie-teoksen muokkaamiseen.



Syötettyjä asetuksia käytetään seuraavan kerran, kun teos luodaan. Videoasetukset-painikkeen avulla voit asettaa aikajanavaihtoehtoja,

joita käytetään, jos viet teoksesi Elokuvaeditoriin. Tyhjännä projekti -painike poistaa kaikki mediat projektista ja palauttaa oletusasetukset.

Otsikko: Syötä teksti, jota käytetään elokuvan pääotsikkona.

Leikepituudet: Elokuvasi visuaalinen tempo lisääntyy, kun leikkeen pituutta lyhennetään. Maksimiasetus käyttää aineiston alkuperäistä pituutta.

Panorointi ja zoomaus: Tämän vaihtoehdon valitseminen elävöittää esitystäsi simuloituilla kameran liikkeillä.

Sovita kuva: Ota tämä vaihtoehto käyttöön, jos haluat suurentaa materiaalia, joka on liian pientä projektisi kehysformaattiin.

Videoraidan äänenvoimakkuus: Aseta alkuperäisen äänen voimakkuus videosegmentissä. Aseta arvoksi nolla, jos haluat, että ääniraita sisältää vain taustamusiikin.



Elokuvaeditori on Pinnacle Studion päämuokkausruutu digitaalisten elokuvien luomiseen. Editori yhdistää kolme pääkomponenttia:

Kirjasto näyttää kompaktissa näkymässä projektiin käytettävissä olevat aineistot.

Aikajanan avulla voit järjestellä aineistot leikkeinä teoksen kaavamaisen esityksen sisällä.

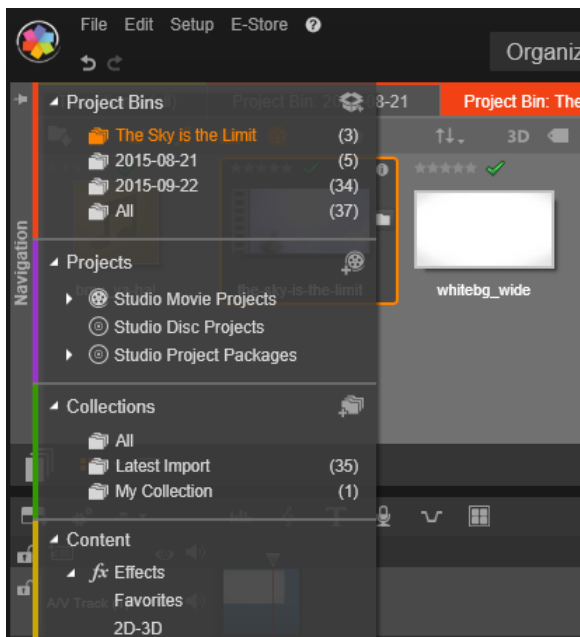
Soittimen avulla voit esikatsella kirjaston aineistoja ennen kuin lisäät ne projektiisi. Sillä voit myös katsella – halutessasi ruutu kerrallaan – miten jokin teoksesi osa näkyy yleisöllesi, kun viet sen, halusitpa tallentaa sen tiedostona, polttaa sen levyille, siirtää sen laitteelle tai ladata sen internetiin.

Kirjaston, projektin aikajanan ja soittimen lisäksi **Elokuvaeditori** tarjoaa useita työkaluja ja paneeleita otsikkojen luomiseen ja muokkaamiseen, tehosteiden lisäämiseen ja muihin tarkoituksiin.

Kompakti Kirjasto

Kirjaston kompaktinäkymä, joka käyttää Elokuvaeditorin vasenta yläruutua, on muokkausympäristön ydinominaisuus. Jos vaihdat edestakaisin kirjaston ja elokuvaeditorin välillä, näet, että sama sijaintivälilehti on valittuna molemmissa näkymissä, ja että samat Kirjaston aineistot näytetään.

Jotta Kirjaston kompaktinäkymässä navigointi olisi helpompaa, sijaintivälilehdissä on kuvakkeita, jotka ilmaisevat Selaimessa näytettävän sisältötyypin, kun välilehteä napsautetaan. Jos haluat näkyviin jonkin toisen osan Kirjastosta, napsauta kuvakkeen vieressä olevaa laajenna-pienennä-kolmiota. Kaikkia Kirjaston aineistoja voidaan käyttää avautuvasta kansiopuusta.



Kirjaston ominaisuuksien hakeminen käyttäen laajennettavaa Navigaattoria Kirjaston kompaktinäkymässä.

Jos kompakti kirjasto ja aikajana ovat samassa ikkunassa, aineiston lisääminen elokuvaan on helppoa; vedä vain haluamasi kohteet Kirjaston selaimesta aikajanaan.

Esikatselu projektieditoreissa

Soitinta voidaan käyttää joko yksöis- tai kaksoisesikatselutilassa. Voit vaihtaa tilaa napsauttamalla soittimen oikeassa yläkulmassa olevaa **Esikatselutila**-painiketta .



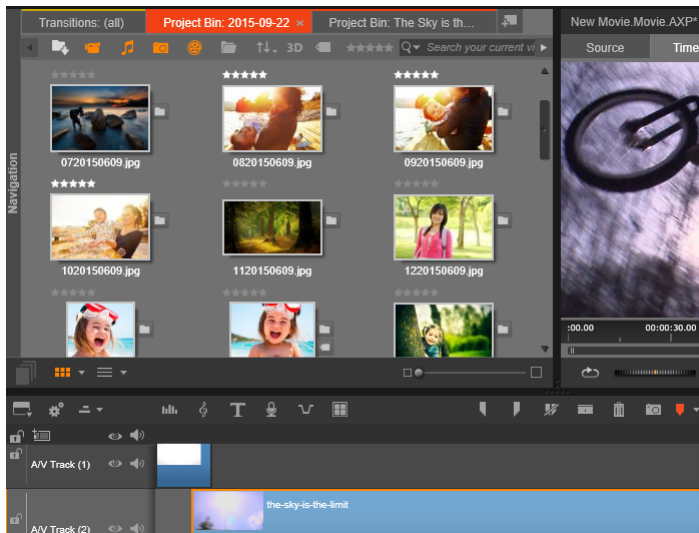
Soitin yksittäisessä esikatselutilassa. Voit tarkastella joko lähdemateriaalia (Kirjasto) tai aikajanalla olevaa materiaalia.

Yksittäinen esikatselutila säästää tilaa näytöltä, kun käytössä on vain yksi Soittimen esikatselu. Soittimen yläpuolella olevat Lähde- ja Aikajana-välilehdet osoittavat, näytetäänkö esikatselussa Kirjaston vai aikajanana materiaalia, ja välilehtien avulla voit vaihtaa esikatselusta toiseen.



Soitin kaksoisesikatselutilassa. Vierekkäisissä esikatseluissa voit selata kirjastoa samalla, kun nykyinen elokuva on näkyvissä.

Kaksoistilassa lähdemateriaali (Kirjasto) on näkyvissä vasemmanpuoleisessa esikatselussa ja aikajanalla oleva materiaali on näkyvissä oikeanpuoleisessa esikatselussa. Molemmilla on omat toiston ohjaimet. Kaksoisnäkymässä elokuvaan sopivien Kirjaston aineistojen paikantaminen on helpompaa, kun sekä nykyinen että tuleva materiaali on näkyvissä samanaikaisesti.



Osa Elokuvaeditorin näkymästä ja kirjaston kompaktinäkymä ylhäällä vasemmalla, Soitin ylhäällä oikealla (osittain näkyvissä) ja alhaalla aikajana.

Levyn muokkaus

Jos aiot julkaista elokuvasi DVD:nä interaktiivisten valikkojen kanssa, tarvitset jossain vaiheessa Levyn muokkaajan erityisominaisuuksia. Se antaa kaikki samat aikajanan muokkausominaisuudet kuin Elokuvaeditori, mutta voit samalla luoda ja työstää levyn valikoita, joiden avulla käyttäjät navigoivat teoksessasi.

Pinnacle Studio mahdollistaa sujuvan siirtymän elokuvasta levyprojektiin milloin vain, joten on täysin hyväksyttävää aloittaa elokuvaeditorissa, vaikka päämääränä olisikin DVD muiden vaihtoehtojen sijaan tai niiden lisäksi. Luvussa 9: Levyprojektit on tietoja

levyn tekemiseen tarkoitetuista erityisominaisuuksista. Muita aikajanan muokkauksen näkökulmia käsitellään tässä ja myöhemmissä luvuissa.

Diaesitystekokset

Kaikentyyppisten videoteosten – 'elokuvien' – lisäksi Elokuvaeditoria (ja Levyn muokkaajaa) voidaan käyttää monimutkaisten diaesitysten ja valokuvaesitysten tekoon. Samoja muokkaustekniikoita sovelletaan molemmissa tapauksissa.

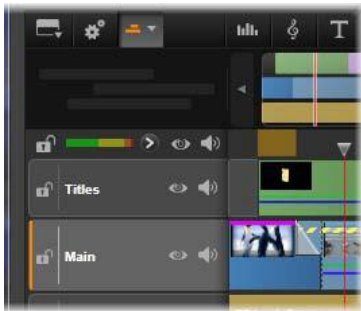
Projektin aikajana

Aikajana on paikka, jossa luot elokuvasi lisäämällä video-, valokuva- ja ääniaineistoja kirjastosta, muokkaamalla ja trimmaamalla näitä ydinmedioita ja elävöittämällä niitä siirtymillä, tehosteilla ja muilla parannuksilla.

Aikajanan perusasiat

Aikajana koostuu useasta raidasta, jotka on sijoitettu pystysuuntaiseen pinoon. Raidat, jotka ovat lähempänä pinon yläosaa, on sijoitettu etualalle ja ne peittävät alla olevat raidat.

Elokuvan teon perustoiminto on vetää aineisto Kirjastosta aikajanan raitaan, jossa sitä kutsutaan leikkeeksi. Pienellä harjoittelulla voit näyttää elokuvan raakaversioon hyvin nopeasti vain lisäämällä sen tärkeimmät aineistot niiden summittaisiin sijainteihin aikajanalla.



Aikajan vasemmassa päässä on raitojen ylätunnisteet ja useita säätimiä raidalle; lukituspainike, raidan nimi ja seurantapainikkeet raidan videolle ja äänelle. Tässä oletusraitana on 'Pää'.

Raidan yläosa: Jokaisen raidan vasemmalla puolella on yläalue, josta voi käyttää eri toimintoja, kuten kytkeä raidan videon tai äänen monitorointi pois käytöstä.

Oletusraita: Yksi raita on korostettu vaaleammalla taustavärillä, ja se on myös merkitty oranssilla palkilla raidan yläosan vasemmalla puolella. Tämä on oletusraita. Sillä on erityisrooli tietyissä muokkaustoimenpiteissä; se on esimerkiksi liittämisen kohderaita. Jos haluat tehdä toisesta raidasta oletusraidan, napsauta sen yläosaa.

Nykyinen sijaintisi aikajanalla vastaa videokehystä, joka näytetään Soittimessa, kun se on Aikajana-tilassa. Nykyinen sijainti osoitetaan pystysuuntaisella punaisella viivalla, jonka alaosassa on vedettävä hankainkädensija. Toinen pystysuuntainen viiva merkitsee samaa sijaintia Navigaattorissa.



Työkalupalkki

Raitojen yläpuolella sijaitseva aikajanän työkalupalkki sisältää useita muokkaukseen liittyviä työkaluryhmiä. (Levyn muokkaajassa työkalupalkkiin kuuluu myös työkaluja erityisesti levyn tekoa varten.)

Navigaattori

Navigaattori on lisänavigaatiopaneeli, joka voidaan ottaa näkyviin tai piilottaa napsauttamalla sen kuvaketta Navigaatiotyökalun valinnasta. Se sijaitsee aikajanän työkalupalkin vasemmassa päädyssä.



Täysleveä kaistale tulee näkyviin työkalupalkin alapuolelle. Se näyttää kokonaisnäymän projektistasi pienennetyssä mittakaavassa. Leikkeitä esittävillä palkeilla on Navigaattorissa samat värit kuin aikajanalla, lukuun ottamatta oranssia palkkia, joka esittää valittua leikettä. Navigaattoria napsauttamalla voit nopeasti käyttää mitä tahansa aikajanän sijaintia.



Osa Navigaattorin kaistaleesta näyttää nykyisen sijainnin (pystysuuntainen viiva, vasen) ja läpinäkyvän vedettävän näkymän.

Harmaa suorakulmio, joka pitää sisällään osan Navigaattori-näytöstä – näkymäikkunan – osoittaa sen osion elokuvastasi, joka on tällä hetkellä näkyvissä aikajanan raidoissa.

Voit vaihtaa elokuvan osaa näkymässä, napsauttamalla ja vetämällä vaakasuuntaisesti näkymäikkunan sisällä. Aikajana vierii sen suuntaisesti kuin vedät. Koska aikajanan sijaintisi ei muutu, tämä voi viedä hankaajan pois näkymästä.

Zoomaa

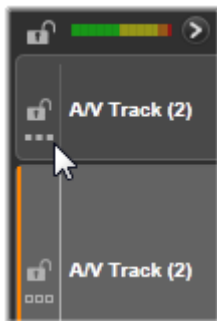
Voit muuttaa aikajanan zoomaustasoa joko napsauttamalla ja vetämällä vaakasuuntaisesti aikajanan alaosassa olevalla aikaviivaimella tai vetämällä näkymäikkunan sivuja. Ensimmäisellä menetelmällä on se etu, että se säilyttää aina toistopään sijainnin ruudulla, jolloin zoomauksen jälkeen on helpompi selvittää, missä olet.

Voit muuttaa Navigaattorin zoomausta käyttämällä plus- ja miinus-painikkeita, jotka ovat sen oikealla puolella.

Kaksoisnapsauttaminen näkymäikkunassa säätää sekä navigaattorin että aikajanan zoomausta, niin että koko elokuvasi sopii Elokuvaeditorin ikkunaan.

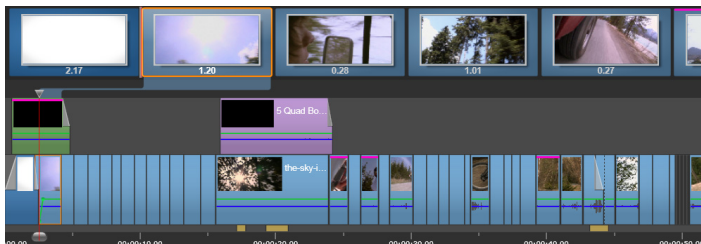
Kuvakäsikirjoitus

Elokuvaa koottaessa joudut hallitsemaan suuren määrän valokuvia ja videoleikkeitä sekä päättämään, minne sijoitat otsikkoja, montaaseja ja muita kohteita. Kuvakäsikirjoituksessa elokuvan yhdessä raidassa sijaitsevat leikkeet esitetään peräkkäisinä kuvakkeina, joten näet yhdellä silmäyksellä, miten sisältö on järjestetty. Voit valita kuvakäsikirjoituksessa näytettävän raidan käyttämällä raidan yläosassa olevaa kuvakäsikirjoituksen linkityspainiketta.



Voit lisätä valokuvia, videoita, äänitiedostoja, projekteja, montaaseja ja otsikoita Kirjastosta vetämällä ja pudottamalla ne kuvakäsikirjoitukseen. Kun kohteet ovat kuvakäsikirjoituksessa, niitä voidaan järjestellä tai tarvittaessa poistaa.

Erityyppiset leikkeet esitetään kuvakäsikirjoituksessa eri väreillä. Esimerkiksi valokuvilla ja videoilla on sininen kehys ja projekteilla on harmaa kehys. Aikajanavan tavoin leikkeissä, joihin on lisätty tehosteita, on purppura viiva yläreunassa, ja korjatuissa leikkeissä on vihreä viiva. Värillinen juova yhdistää Kuvakäsikirjoitus-kuvakkeen siihen liittyvän leikkeen sijaintiin aikajanalla. Aikajanalla oleva rako näkyy rakona kuvakäsikirjoituksessa. Kun värikoodaus tulee tutuksi, sen avulla on helppoa visualisoida elokuvan rakennetta.



Yhden raidan sisältö esitetään kuvakkeilla kuvakäsikirjoituksessa. Tehosteet (magenta) ja korjaukset (vihreä) näkyvät kuvakkeen yläreunassa: leikkeen pituus näkyy alalaidassa.

Työkalupalkin alla olevaan tilaan, jossa Kuvakäsikirjoitus on näkyvässä, voidaan sijoittaa myös Navigaattori (ja valikkolista Levyn muokkaajassa). Näkyvässä olevaa työkalua (jos jokin työkalu on näkyvässä) voidaan hallita Navigaatiotyökalun valinnasta, joka sijaitsee lähellä aikajanan työkalupalkin loppupäätä.

Kuvakäsikirjoituksessa liikkuminen

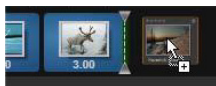
Jos haluat siirtyä vierittämällä kuvakäsikirjoituksen osaan, joka ei ole näkyvässä, pidä hiiren osoitinta kuvakäsikirjoituksen kohdalla, kunnes näkyviin tulee käsikohdistin. Napsauta vasenta painiketta ja vedä kuvakäsikirjoitusta. Jos vedät hiiren osoitinta nopeasti ja vapautat hiiren painikkeen, kuvakäsikirjoitus jatkaa vieritystä hetken. Näin saadaan aikaan eräänlainen pyyhkäisytoiminto.

Vaihtoehtoisesti voit viedä hiiren osoittimen kuvakäsikirjoituksen kohdalle ja vierittää hiiren vierityspyörää käyttämällä. Voit myös käyttää kuvakäsikirjoituksen molemmissa päissä olevia nuolia.

Kuvakäsikirjoituksessa editointi

Vaikka suurin osa editoinnista tehdään aikajanana raidoissa, kuvakäsikirjoituksessa on myös joitakin editointiominaisuuksia. Esimerkiksi tehosteita voidaan lisätä suoraan leikkeeseen kuvakäsikirjoituksessa vetämällä ja pudottamalla tehoste leikkeeseen. Leikkeen kontekstivalikko sisältää samat komennot kuvakäsikirjoituksessa ja aikajanalla. Kaikki kuvakäsikirjoituksessa tehty editointi on välittömästi näkyvissä aikajanalla ja päinvastoin.

Leikkeiden lisääminen: Voit lisätä projektiin valokuvan, videon, äänileikkeen, projektin, montaasin tai otsikon vetämällä sen kirjastosta kuvakäsikirjoitukseen. Lisäyskohta tulee näkyviin osoittamaan uuden leikkeen sijaintia. Voit valita useita leikkeitä ja lisätä ne kaikki kerralla.



Leikkeiden lisääminen tai korvaaminen: Jos olet lisäämässä materiaalia kuvakäsikirjoituksessa olevien leikkeiden väliin, vedä uusi leike kuvakäsikirjoitukseen siten, että se on osittain sitä edeltävän leikkeen oikean reunan päällä. Kun lisäyskohta tulee näkyviin ja tila avautuu lisäämistä varten, pudota uusi leike rakoon.

Jos haluat korvata leikkeen, vedä uusi leike korvattavan leikkeen päälle. Lisäyskohta tulee näkyviin, ja vanhassa leikkeessä korostetaan sopiva sijoituskohta. Uuden leikkeen on oltava samaa tyyppiä vanhan leikkeen kanssa. Videoleikettä ei esimerkiksi voi korvata valokuvalla tai äänileikkeellä.

Leikkeiden valitseminen: Valitse leike napsauttamalla leikkeen kuvaketta; oranssi kehys leikkeen ympärillä osoittaa valintaa. Aikajanana osoitin siirtyy valitun leikkeen alkuun ja värillinen juova yhdistää kuvakäsikirjoituksen leikkeen sen aikajanalla olevaan vastineeseen.

Jos valitun leikkeen sijainti aikajanalla ei ole näkyvissä näytöllä, leikkeen sisältämä näkymä avautuu näyttöön.

Voit valita useita leikkeitä Vaihto- ja Ctrl-näppäimillä Windowsin käytäntöjen mukaisesti.

Leikkeiden järjestyksen muuttaminen: Jos haluat poimia leikkeen ja siirtää sitä, napsauta leikettä, kunnes se on valittuna, ja vedä se sen jälkeen uuteen sijaintiin. Vieritä tarvittaessa kuvakäsikirjoitusta, kunnes olet haluamassasi sijainnissa.

Koon muuttaminen

Aikajanan korkeutta, samoin kuin kirjaston ja soittimen suhteellisia mittasuhteita, voidaan säätää käänteisen T:n muodossa olevalla mitoituskahvalla ruudun keskellä.

Voit säätää yksittäisiä aikajanan raita ottamalla kiinni raidan yläosien välissä vasemmalla puolella olevista erottajaviivoista ja säätämällä niitä. Jos kaikkien raitojen pystysuuntainen koko ylittää käytettävissä olevan katselualueen, palkin vierittäminen oikealle antaa sinun valita näkymässä olevat raidat.

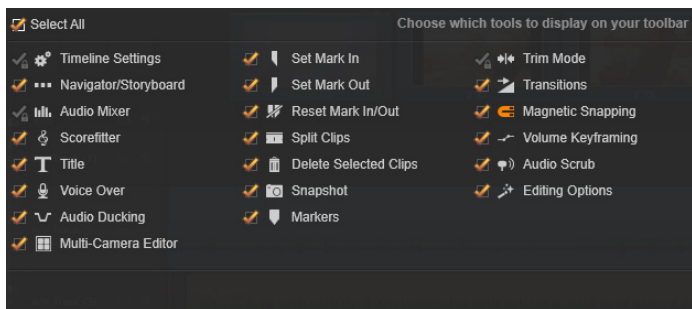
Aseta kuvakäsikirjoituksen korkeus (kun se on näkyvissä) vetämällä pystysuuntaisesti vaakasuuntaista erottajaa kuvakäsikirjoituksen alareunaa pitkin. Lisätietoja on kohdassa "Navigaatiotyökalun valinta" sivulla 78.

Aikajanan työkalupalkki

Elokuvaeditorin aikajanan yläpuolella oleva työkalupalkki tarjoaa useita asetuksia, työkaluja ja toimintoja, jotka soveltuvat aikajanaan ja aikajanan muokkaukseen. Ne on kuvattu järjestyksessä vasemmalta oikealle.

Työkalurivin mukauttaminen

Aikajanan työkaluriviin voidaan sijoittaa useita painikkeita, jotka helpottavat editointia. Elokuvaeditorissa on käytettävissä valikoima painikkeita, Levyn muokkaajassa niitä on hieman suurempi määrä. Voit valita näytettävät painikkeet Mukauta työkaluriviä -painikkeella , joka sijaitsee työkalurivin vasemmassa reunassa.



Mukauta työkaluriviä -paneeli, josta on valittu kaikki painikkeet näytettäväksi.

Painiketta napsauttamalla saat näkyviin paneelin, josta voit määrittää kaikki muut työkalurivin painikkeet joko näkyviin tai piilottaa ne. Harmaat valintamerkit Aikajanan asetukset -painikkeen ja muutaman muun painikkeen vieressä tarkoittavat sitä, että kyseiset painikkeet eivät ole valinnaisia ja ne ovat sen vuoksi aina näkyvissä. Lisää valintoja valinnaisten painikkeiden ruutuihin tai poista niistä valintoja, kunnes työkalurivi sisältää haluamasi painikkeet. Voit myös ottaa kaikki painikkeet näkyviin lisäämällä valinnan Valitse kaikki -ruutuun.

Joillekin painikkeista valittaville komennoille on määritetty myös näppäimistön pikanäppäimiä. Pikanäppäimet ovat käytössä siitä huolimatta, onko painike näkyvissä vai ei. Lisätietoja on kohdassa "Liite D: Näppäimistön pikanäppäimet" sivulla 451.

Aikajanan asetukset

Oletuksena aikajana-asetukseksi kopioidaan ensimmäisestä videoleikkeestä, jonka lisäät aikajanaan. Jos tämä antaa oikean tuloksen, sinun ei tarvitse muuttaa niitä.

Jos projektin kuvan perusasetuksia on tarpeen muuttaa, avaa aikajanan asetukset-paneeli napsauttamalla **Ratas**-painiketta  ja määritä seuraavat neljä asetusta.

Kuvasuhde: Valitse kuvasuhteeksi joko 4:3 tai 16:9.

Kuvantaminen: Valitse tavallinen (2D) tai stereoskooppinen (3D).

Koko: Valitse valitulle kuvasuhteelle käytettävissä olevien HD- ja SD-pikseliresoluutioiden joukosta oikea.

Kuvan päivitysnopeus: Valitse muiden asetusten kanssa yhteensopiva kuvan päivitysnopeus.

Näitä asetuksia voidaan muuttaa milloin vain elokuvasi teon aikana, mutta on syytä muistaa, että päivitysnopeuden muutos voi aiheuttaa leikkeiden lievää siirtymistä aikajanalla, kun niitä säädetään uusiin kehysrajoihin.

Videomateriaali, joka ei noudata valittuja projektiasetuksia, muunnetaan automaattisesti, kun sitä lisätään aikajanaan. Jos työstät stereoskooppista elokuvaa, 2D-materiaalia voidaan käyttää, mutta se näyttää edelleen kaksiulotteiselta, sillä sekä oikean että vasemman silmän näkymät ovat samat. 3D-materiaalia voidaan käyttää 2D-aikajanalla, mutta ainoastaan vasemman silmän kanava näytetään.

Jos haluat valita videostandardin projekteillesi sen sijaan, että luottaisit formaatin periytymiseen ensimmäisestä lisätyistä leikkeistä, avaa

sovellusasetusten Projektiasetukset-sivu. Ks. "Projektiasetukset" sivulla 378.

Navigaatiotyökalun valinta

Työkalurivin alapuolella voidaan näyttää joko Navigaattori tai Kuvakäsikirjoitus tai ei kumpaakaan näistä. (Levyeditorissa on kolmas vaihtoehto: Valikkoluettelo.) Navigaatiotyökalun valinta sisältää valikon, josta voit valita kyseisessä kohdassa näytettävän työkalun.



Valinnan kuvaketta napsauttamalla voit näyttää kyseisen kohdan tai piilottaa sen näkyvistä.

Lisätietoja näistä navigointityökaluista on kohdassa "Navigaattori" sivulla 70 ja kohdassa "Kuvakäsikirjoitus" sivulla 72.

Äänimikseri



Tämä painike avaa parannetun äänen säätöalueen, jossa on äänenvoimakkuuden säätötyökaluja ja mahdollisuus käyttää Panorointitoimintoa, joka säätää surround-ääntä.

ScoreFitter



ScoreFitter on Pinnacle Studion integroitu musiikkigeneraattori, joka tarjoaa tarpeen mukaan sävellettyä, käyttömaksutonta musiikkia, joka on täsmälleen säädetty elokuvasi vaatimaan keston. Ks. "ScoreFitter" sivulla 271.

Otsikko



Otsikko-painike avaa Otsikkoeditorin. Jos yksikään valmiista otsikoista ei vastaa tarpeitasi, miksipä et tekisi omaa otsikkoa? Ks. "Luku 7: Otsikkoeditori" sivulla 201.

Selostus



Selostustyökalun avulla voit äänittää kommentteja tai muuta äänisisältöä samalla, kun katselet elokuvaasi. Ks. "Selostustyökalu" sivulla 272.

Taustaäänien vaimennus



Taustaäänien vaimennus -toiminnolla voidaan automaattisesti laskea jonkin raidan äänenvoimakkuutta, jolloin toinen raita kuuluu paremmin. Lisätietoja on kohdassa "Äänenvoimakkuuden automaattinen säätö Taustaäänien vaimennuksella" sivulla 275.

Monikameraeditori



Monikameraeditori on työtila, jossa voit luoda ammattimaisia videokoosteita tapahtumista, jotka on kuvattu eri kameroilla ja eri kulmista. Lisätietoja on kohdassa "Luku 14: Monikameraeditointi" sivulla 387.

Partakoneenterä



Voit halkaista yhden tai useamman leikkeen toistopään sijainnissa napsauttamalla partakoneenteräpainiketta. Tämä toiminto ei poista mitään materiaalia, mutta jokaisesta leikkeestä, johon se vaikuttaa, tulee kaksi leikettä. Niitä voidaan

käsitellä erikseen trimmauksen, liikuttamisen, tehosteiden lisäämisen, tms. suhteen.

Jos valittuja leikkeitä on jonkin raidan toistopäässä, vain ko. leikkeet halkaistaan. Molemmat leikkeiden osat pysyvät valittuina halkaisun jälkeen.

Jos valittuja leikkeitä ei ole toistopäässä, kaikki leikkeet, joihin se koskee, halkaistaan ja oikealla puolella olevat osat valitaan, jolloin mahdollinen poistaminen helpottuu.

Lukittuja raitoja ei halkaista.

Roskakori



Napsauttamalla roskakoripainiketta voit poistaa kaikki valitut kohteet aikajanasta. Kohdassa "Leikkeiden poistaminen" sivulla 95 on lisätietoja siitä, miten poistaminen voi vaikuttaa muihin aikajanan leikkeisiin.

Kuvakaappaus



Jos haluat tehdä jostakin ruudusta pysäytyskuvan videota esikatsellessasi aikajanalla, voit ottaa kuvan napsauttamalla Kuvakaappaus-painiketta. Esikatseltavasta kuvasta luodaan valokuva ja se tallennetaan kirjaston Valokuvat-kansion alle Kuvakaappaus-kansioon.

Kuvakaappaus-painiketta käyttämällä aikajanalta voidaan poimia ruutu nopeasti. Jos kaappaus halutaan tehdä hallitummin, voidaan käyttää Kuvakaappaus-työkalua videoeditorissa. Katso lisätietoja Kuvakaappaus-työkalusta kohdasta "Kuvakaappaus" sivulla 153.

Merkit



Tässä käytettävissä olevat merkkitoiminnot vastaavat mediaeditorien video- ja äänitoimintoja. Ks. ”Merkit” sivulla 151.

Sen sijaan, että ne liittyisivät tiettyyn leikkeeseen, aikajanan merkkien katsotaan kuuluvan videokoosteeseen merkityssä kohdassa. Merkit siirtyvät aikajanan muokkauksen aikana vain silloin, jos käytössä on leikevalikoima, joka sisältää kaikki raidat merkityssä kohdassa, ja jos raitoja ei ole lukittu.

Trimmaustila



Avaa trimmauspiste sijoittamalla aikajanan hankaaja lähelle trimmattavaa leikkauskohtaa ja napsauttamalla trimmaustilapainiketta. Sulje trimmaustila napsauttamalla painiketta uudelleen. Katso lisätietoja kohdasta ”Trimmaus” sivulla 98.

Dynaamiset pituussiirtymät



Kun siirtymä lisätään aikajanalalle, sille määritetään oletuspituus aiemmin valittujen asetusten mukaan. Jos haluat korvata oletuspituuden, napsauta tätä painiketta. Kun painike on korostettuna, siirtymän kesto voidaan asettaa vetämällä hiiren osoitinta oikealle tai vasemmalle ja asettamalla siirtymä leikkeen päälle. Lisätietoja siirtymistä on kohdassa ”Siirtymät” sivulla 117.

Magneettinen kiinnittyminen



Magneettitila yksinkertaistaa leikkeiden lisäämistä vetämisen aikana. Kun tila on aktiivinen, leikkeet vedetään magneettisesti muihin aikajanan kohteisiin, kun ne saapuvat tietyn etäisyyden päähän. Tämän ominaisuuden avulla voidaan välttää

tarpeettomia – vaikkakin usein huomaamattoman pieniä – rakoja kohteiden välillä, joita muutoin syntyy helposti muokkauksen aikana. Jos kuitenkin haluat tarkoituksella luoda tällaisen raon, voit kääntää tilan pois päältä, jotta haluttu sijoitus voidaan tehdä.

Äänenvoimakkuuden avainkehysten muokkaus



Äänenvoimakkuuden avainkehysten muokkaus -painike vaihtelee avainkehyspohjaista äänileikkeeseen muokkausta. Kun tämä painike on käytössä, jokaisella aikajanan leikkeellä olevasta vihreästä äänenvoimakkuuden ääriviivasta tulee muokattava. Tässä tilassa voit esimerkiksi lisätä säätökohtia ääriviivaan ja vetää ääriviivan osioita. Kun painike on pois käytöstä, äänenvoimakkuuden avainkehymiä suojataan muutoksilta.

Äänimikserin avaaminen aktivoi painikkeen automaattisesti.

Äänen ryömitys



Oletuksena projektin ääniosio voidaan kuulla vain toiston aikana esikatselussa. Äänen ryömitys -painike aikalinjan työkalupalkissa tarjoaa äänen esikatselun myös 'ryömittämällä' elokuvan läpi, kun aikajanan hankaaajaa vedetään.

Ääntä voi ryömittää myös Soittimen valitsinpyörästä.

Editointitila

Aikajanan työkalurivin oikeassa päässä oleva editointitilan valitsin määrittää, miten muut leikkeet käyttäytyvät tehtäessä editointimuutoksia. Editointipisteestä vasempaan oleva materiaali ei koskaan muutu aikajanaeditoinnin aikana, joten tämä koskee vain editointipisteestä oikeaan ulottuvia leikkeitä.

Valittavana on kolme editointitilaa: älykäs, lisäys ja korvaus. Oletuksena on älykäs, jossa Pinnacle Studio valitsee lisäyksen, korvauksen ja joskus monimutkaisempia strategioita jokaisen editointitoiminnon yhteydessä.



Älykäs tila on suunniteltu ylläpitämään synkronointia aikajanan raitojen välillä niin pitkälle kuin mahdollista. Moniraitamuokkauksessa, leikkeillä on tyypillisesti sekä pysty- että vaakasuuntaisia suhteita. Kun olet esimerkiksi huolellisesti asettanut leikkauksesi vastaamaan musiikkiraidan tahteja, et halua sotkea kaikkea, kun teet lisämuokkauksia.

Lisäystila on aina ei-tuhoava: se liikuttaa muita leikkeitä raidalla pois tieltä ennen uuden materiaalin lisäämistä. Se myös automaattisesti sulkee raot, jotka syntyvät materiaalin poistamisesta. Vain kohderaita muuttuu. Kaikki aiempi synkronointi muiden raitojen kanssa editointipisteestä oikealle menetetään.

Lisäys on kaikkein hyödyllisin projektin aikaisissa vaiheissa, kun keräät ja järjestelet leikkeitä aikajanalla. Se varmistaa, että materiaalia ei katoa, ja tekee myös leikkeiden ja leikejaksojen uudelleenjärjestämisestä erittäin helppoa.

Lisäystilasta on vähemmän apua myöhemmissä vaiheissa, kun projektisi rakenne on lähestymässä lopullista muotoaan ja olet alkanut synkronoida materiaalia eri raidoilla. Juuri ne ominaisuudet, jotka suosivat sen käyttöä aikaisissa vaiheissa (väreily), toimivat sitä vastaan viimeistelyvaiheessa. Tällöin korvaus tulee mukaan.

Korvaus vaikuttaa vain suoraan valitsemiisi leikkeisiin. Leikkeen pituuden tai sijainnin muuttaminen korvaustilassa korvaa lähellä olevat leikkeet (jos pidennät leikettä) tai jättää rakoja (jos lyhennät leikettä). Se ei koskaan vaikuta synkronointiin raitojen välillä.

Vaihtoehtoinen tila

Älykäs editointitila toimii ennakoimalla sen, mitä yrität tehdä ja määrittämällä, onko lisäys, korvaus tai jokin monimutkaisempi strategia paras sovellettavaksi. Se toimii yleensä haluamallasi tavalla, mutta on varmasti joitakin hetkiä, jolloin sinulla oli jotain muuta mielessä.

Monet toiminnot tukevat sekä lisäystä että korvausta, mutta eivät muita mahdollisuuksia. Älykäs tila käyttää joskus yhtä ja joskus toista, mutta jos et halua lisätä, niin haluat yleensä korvata, ja päinvastoin. Tarvitset siis vain menetelmän, jolla kumota älykkään tilan oletuskäyttäytyminen.

Voit muuttaa lisäyksen korvaukseksi, tai korvauksen lisäykseksi, pitämällä alhaalla Alt-näppäintä samalla kun suoritat editoinnin tavalliseen tapaan. Voit painaa (tai vapauttaa) Alt-näppäimen haluamallasi hetkellä, samalla kun asetat editoinnin: tärkeää on näppäimen tila hetkellä, jolloin toiminto lopulta määrätään – kun esimerkiksi pudotat vedetyt kohteet aikajanelle.

Temppu toimii kaikissa editointitiloissa, joten se on aina käytettävissäsi, kun tarvitset sitä. Jos et olet tyytyväinen oletuskäyttäytymiseen, peruuta tai kumoa se tarpeen mukaan ja yritä sitten uudestaan **Alt**-näppäimellä.

Vaihto-näppäin toimii samalla tavoin yhdessä aikajanan editointitoiminnoissa: se vaihtaa leikkeen toiseen säilyttäen samalla sen keston, tehosteet ja muut ominaisuudet. Katso lisätietoja kohdasta ”Leikkeen vaihtaminen” sivulla 93.

Aikajanan raidan ylätunniste

Aikajanan yläosassa on monia ohjaimia, jotka vaikuttavat aikajanan raitojen järjestelyyn ja järjestykseen. Nämä käsitellään tässä, kun taas äänitoiminnot, joita säädetään aikajanan yläosasta, esimerkiksi raidan äänenvoimakkuus, kuvataan kohdassa ”Äänet aikajanalla” sivulla 260.

Kaikki raidat -alue raidan yläosan yläpuolella tarjoaa samankaltaiset säätimet kuin jokaisen raidan yläosassa, mutta niiden vaikutus on yleinen. Niitä sovelletaan kaikkiin raitoihin samanaikaisesti, mikä kumoaa yksittäiset asetukset.

Oletusraita

Raidan yläosan vasemmalla puolella oleva oranssi pystysuuntainen viiva osoittaa oletusraidan yhdessä vaaleamman taustasävyyn kanssa. Se määrää kohderaidan tietyille toiminnoille, kuten läheta vastaanottajalle ja liitä. Vasta luodut otsikot ja ScoreFitter-kappaleet lisätään myös tähän raitaan. Lisätietoa on kohdissa ”Lähetäminen aikajanalle” sivulla 93, ”Leikepöydän käyttäminen” sivulla 112, ”Luku 7: Otsikkoeditori” sivulla 201 ja ”ScoreFitter” sivulla 271.

Voit tehdä toisesta raidasta oletusraidan napsauttamalla jonkin raidan yläosan sisällä, muualla kuin painikkeessa tai muussa säätimessä.

Lukitseminen

Napsauttamalla riippulukkopainikkeita voit suojata raidan tahattomilta muokkauksilta. Sama painike kaikki raidat -alueella ulottaa tämän suojauksen koko projektille.

Kuvakäsikirjoitus-linkki

Kuvakäsikirjoitus on vaihtoehtoinen aikajanan raidan esitystapa. Pieni Kuvakäsikirjoitus-linkkipainike tulee näkyviin riippulukkopainikkeen alapuolelle kaikkiin raidan ylätunnisteisiin silloin, kun kuvakäsikirjoitus on auki. Valitse kuvakäsikirjoituksen näkymään liitetty raita napsauttamalla painiketta.

Raidan nimi

Voit muokata raidan nimeä napsauttamalla nimeä kerran, jolloin editori avautuu tekstin kohdalle, tai valitsemalla Muokkaa raidan nimeä raidan yläosan kontekstivalikosta. Vahvista muokkauksesi **Enter**-näppäimellä tai peruuta se **Esc**-näppäimellä.

Video- ja äänitarkkailu

Video- ja äänipainikkeet raidan yläosassa säätävät, lisätäänkö raidan video ja ääni projektin yhdistelmätuotokseen. Ne tukevat monia editointitilanteita, joissa on hyödyllistä estää yhden tai useamman raidan tuotos esikatselun yksinkertaistamiseksi. Samat painikkeet kaikki raidat -alueella vaihtavat ääni- ja videomonitoroinnin tilan koko projektille.

Raidan lisätoiminnot

Seuraavat toiminnot ovat käytettävissä raidan yläosan kontekstivalikossa:

Uusi raita: Voit lisätä uuden raidan olemassa olevan raidan ylä- tai alapuolelle.

Poista raita: Poista raita ja kaikki siinä olevat leikkeet.

Siirrä raitaa: Vedä raidan yläosaa ylös tai alas uuteen kerrossijaintiin. Kun vedät raitaa, kirkas vaakasuuntainen viiva ilmestyy kelvollisiin sijainteihin.

Kopioi raita: Kun pidät **Ctrl**-näppäimen painettuna raitaa siirtäessäsi, raita kopioituu sen liikuttamisen sijaan.

Raidan koko: Kontekstivalikko sisältää neljä määriteltyä raidan kokoa (pieni, keskikokoinen, suuri, erittäin suuri). Määrää koko mukautetusti vetämällä erottajaviivaa raidan ylätunnisteiden välillä, jolloin korkeus säätyy saumattomasti.

Tarkastele aallonmuotoja: Vaihda aaltomuotonäkymää äänileikkeitä varten.

Aikajanan äänitoiminnot on käsitelty kohdassa ”Äänet aikajanalla” sivulla 260.

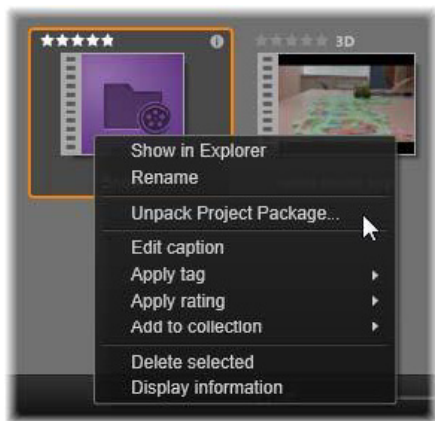
Elokvien editointi

Elokvian editointi aloitetaan tuomalla projekti **Elokviaeditoriin**.

Uuden teoksen käynnistäminen: Valitse päävalikosta **Tiedosto > Uusi > Elokvia**. Varmista ennen ensimmäisen leikkeen lisäämistä, että aikajanan videoformaatti on oikea projektillesi (katso alta).

Nykyisen elokvian muokkaaminen: Valitse äskeinen projekti valikosta **Tiedosto > Äskeinen**; selaa avattava elokvaprojekti napsauttamalla **Tiedosto > Avaa** tai etsi elokvia, jonka haluat avata, Kirjaston **Projektit-**kansiosta ja kaksoisnapsauta esikatselukvua.

Jos projekti on tallennettu projektipakettina, se on purettava ennen editointia. Etsi projekti Kirjaston Studio-projektit-ryhmästä ja valitse komento **Pura projektipaketti** esikatselukvian kontekstivalikosta.



Projektipaketin esikatselukuva Kirjastossa kontekstivalikko avattuna. Purkamisen jälkeen elokuva näkyy projektin aikajanalla valmiina editoitavaksi.

Voit myös valita **Tiedosto > Avaa** ja etsiä projektipaketin Resurssienhallinnasta valitsemalla **Studio-projektipaketti (axx)** tiedostopääte kentästä.

Kun purkaminen on valmis, purettu paketti lisätään kirjastoon ja avataan projektieditorissa aikajanalla, missä sitä voidaan editoida tavalliseen tapaan.

Studio-projektin avaaminen: Valitse **Tiedosto > Tuo edelliset Pinnacle Studio -projektit**. Huomaa, että nykyinen versio ei ehkä tue kaikkia aiemmassa Studio:n versiossa luotujen projektien ominaisuuksia.

Studio iPadille -projektin tuominen: Valitse **Tiedosto > Tuo projekteja Studio iPadille -sovelluksesta**.

Aikajanan asetukset

Jos haluat aloittaa uuden projektin, tarkista, että projektisi videoformaattiasetukset – kuvasuhde, 2D/3D, kehyskoko ja toistonopeus – ovat haluamasi. Sovellusasetusten Projektiasetukset-välilehdeltä voit asettaa näiden ominaisuuksien arvot automaattisesti ensimmäisen projektiin lisättävän leikkeen perusteella. Voit myös asettaa ne manuaalisesti. Automaattisen ominaisuuden määrittämisestä on tietoja kohdassa ”Projektiasetukset” sivulla 378 ja projektin asetusten manuaalisesta määrittämisestä kohdassa ”Aikajanan työkalupalkki” sivulla 75.

Aikajanan asetukset voivat vaikuttaa siihen, että tietyissä formaateissa olevat leikkeet eivät ehkä toistu välittömästi. Tällainen sisältö käännetään automaattisesti asiaankuuluvaan formaattiin.

Raitojen perustaminen

Muutamaa pientä poikkeusta lukuun ottamatta aikajanan raidoilla ei ole erityisiä rooleja Pinnacle Studiossa. Mikä tahansa leike voidaan sijoittaa mihin tahansa raitaan. Kun projektistasi tulee monimutkaisempi, huomaat, että on hyödyllistä miettiä raitojen järjestystä, ja nimetä ne uudelleen sen mukaan, mikä niiden toiminto elokuvassa on. Lisätietoja raidan ominaisuuksista ja niiden muokkaamisesta on kohdassa ”Aikajanan raidan ylätunniste” sivulla 85.

Leikkeiden lisääminen aikajanaan

Useimmat Kirjaston aineistotyypeistä voidaan tuoda aikajanallesi itsenäisinä leikkeinä. Tyyppeihin kuuluvat video- ja äänileikkeet, valokuvat, kuvat, Scorefitter-kappaleet, Montaasit ja otsikot. Voit jopa lisätä muita elokuvaprojektejasi säiliöleikkeinä, jotka toimivat aivan kuten videoleikkeet projektissasi. Levyprojekteja ei kuitenkaan voi lisätä

säiliöleikkeinä aikajanaan, koska ne vaativat valmiutta (käyttäjäinteraktiivisuutta), jota aikajanan leikkeillä ei ole.

Vedä ja pudota

Vetäminen ja pudottaminen on yleisin ja tavallisesti kätevin menetelmä lisätä materiaalia projektiin. Napsauta mitä tahansa ominaisuutta Kirjaston Elokuvaeditorin kompaktinäkylässä ja vedä se mihin haluat aikajanalla.

Kun siirryt aikajana-alueelle vetämisen aikana ja jatkat kohderaitaan, tarkkaile pystysuuntaisen viivan ilmestymistä hiiren osoittimen alle. Viiva osoittaa, minne leikkeen ensimmäinen kehys lisätään, jos se pudotetaan välittömästi. Viiva piirretään vihreällä, jos pudotus olisi kelvollinen ja punaisella, jos leikettä ei ole mahdollista lisätä osoitettuun kohtaan (esimerkiksi jos raita on suojattu).

Aikajanaan on mahdollista lisätä useita leikkeitä kerralla. Valitse haluamasi Kirjaston aineistot ja vedä sitten mikä tahansa niistä aikajanaan. Järjestys, jossa leikkeet näkyvät raidalla, vastaa niiden järjestystä Kirjastossa (ei järjestystä, jossa valitsit ne).

Magneettitila: Magneettitila on oletuksena käytössä. Sen avulla leikkeet on helpompi lisätä niin, että niiden reunat kohtaavat täsmällisesti. Uusi leike napsahtaa tiettyihin sijainteihin, kuten leikkeen päihin tai merkkien kohtiin ikään kuin magneetin vetäminä, kun hiiren osoitin tulee lähelle mahdollista kohdetta.

Toisaalta siitä, onko ensimmäinen leike aivan aikajanan alussa, ei tarvitse murehtia. Kaikki elokuvat eivät ala jyrkällä leikkauksella ensimmäiseen kohtaukseen!

Live-editoinnin esikatselu

Helpottaakseen monimutkaisen editoinnin aiheuttamaa sekaannusta Pinnacle Studio tarjoaa muokkaustoimintojen tulosten täyden dynaamisen esikatselun, kun leikkeitä vedetään aikajanalla. Jos asiat vaikuttavat siirtyilevän tavallista enemmän aikajanan muokkauksen aikana, tämä on syy siihen. Mutta ei huolta: totut siihen nopeasti ja opit käyttämään hyväksesi tarjottua lisätietoa. Toimi aluksi hitaasti. Tarkkaile aikajanan muutoksia, kun viet vedetyt kohteet useiden mahdollisten laskeutumispaikkojen ylle. Viimeistele pudotus, kun tulos miellyttää sinua.

Jos vetäminen ja pudottaminen ei toimi niin kuin haluat, paina joko **Esc**-näppäintä tai liikuta hiiren osoitin pois aikajana-alueelta ja vapauta painike. Kumpi tahansa näistä hylkää vedä ja pudota -toiminnon. Voit kumota vetämisen ja pudottamisen painamalla **Ctrl+Z** tai napsauttamalla kumoa-painiketta.

Muista, että voit vaihdella monia aikajanan muokkaustoimintoja vaihtoehtoisella tilalla: paina ja pidä **Alt**-näppäintä pohjassa vetämisen tai trimmauksen aikana. **Vaihto**-näppäin on myös tärkeä, kun leikettä korvataan toisella.

Edistynyt vetäminen ja pudottaminen

Kun olet kerännyt leikevalikoiman aikajanan raidalle, on vain ajan kysymys, milloin haluat muuttaa asioita. Saatat esimerkiksi haluta:

- Täyttää raon leikkeillä.
- Lisätä joitakin leikkeitä ennen tiettyä leikettä.
- Vaihtaa jo aikajanalla olevan leikkeen toiseen.

Älykäs editointitila auttaa kaikissa näissä tavoitteissa.

Raon täyttäminen

Älykäs tila helpottaa esim. tietyn aikajanan raon täyttämistä uudella materiaalilla. Sen sijaan, että uutta materiaalia pitäisi trimmata ennakolta käytettävissä olevaan tilaan, voit yksinkertaisesti vetää kohteet rakoon. Kaikki leikkeet, joita ei tarvita raon täyttämiseen, pudotetaan ja viimeistä käytettyä leikettä trimmataan automaattisesti asiaankuuluvan pituiseksi. Jo aikajanalla olevat leikkeet eivät muutu, joten seurauksena ei ole synkronointiongelmia.

Leikkeiden lisääminen

Oletetaan, että tavoitteenasi on lisätä uutta materiaalia aikajanallemme kohtaan, jossa jo on leike. Et kuitenkaan halua korvata paikalla olevaa leikettä; haluat vain sen (ja kaikkien sen oikealla puolella olevien leikkeiden) siirtyvän oikealle tarpeeksi pitkälle, jotta ne tekevät tilaa uudelle materiaalille.

Älykäs editointi tarjoaa taas vaivattoman vastauksen. Vedä vain uusi materiaali tiellä olevan leikkeen alkuun raon sijaan. Leike siirtyy sivuun täsmälleen tarpeeksi kauas.

Lisäys halkaisun kanssa

Jos pudotat kohteen olemassa olevan leikkeen keskelle leikkauksen sijaan, leike halkeaa kahtia. Uusi materiaali lisätään määrittelemääsi kohtaan, ja sitä seuraa välittömästi alkuperäisen leikkeen siirretty osa.

Älykkäässä tilassa kohderaidan synkronointia kaikkien muiden raitojen kanssa ylläpidetään lisäämällä jokaiseen niistä uuden leikkeen kanssa samanpituinen rako. Jos et halua vaikuttaa muihin raitoihin tällä tavalla, käytä lisäystilaa älykkään tilan sijaan. Painamalla Alt-näppäintä uutta materiaalia pudotettaessa voit korvata osan nykyisestä leikkeestä. Kolmas lähestymistapa on lukita kaikki ne raidat, joita ei haluta

muokata, vaikka tämä vaikuttaakin lukittujen raitojen leikkeiden synkronointiin lukitsemattomien raitojen leikkeiden kanssa.

Leikkeen vaihtaminen

Vaihda leike vetämällä yksittäinen kirjasto-ominaisuus vaihdettavan leikkeen päälle samalla pitäen alhaalla Vaihto-näppäintä. Vaihdettu leike perii kaikki tehosteet ja siirtymät, joita oli käytetty alkuperäiseen leikkeeseen. Korjaukset eivät kuitenkaan periydy, koska niitä käytetään tavallisesti korjaamaan tietyn mediakohteen ongelmia.

Älykkäässä tilassa vaihto onnistuu vain, jos kirjaston leike on tarpeeksi pitkä kattamaan vaihdettavan leikkeen koko pituuden. Muissa tiloissa liian lyhyt Kirjaston leike pidennetään ylitrimmausta käyttämällä. Laajennuksen suunta ja määrä perustuvat hiiren asentoon, kun vedät sitä. Lisätietoja ylitrimmauksesta on kohdassa ”Ylitrimmaus” sivulla 98.

Jos Kirjaston aineisto on liian pitkä, se lyhennetään samanpituiseksi kuin leike, jonka se korvaa.

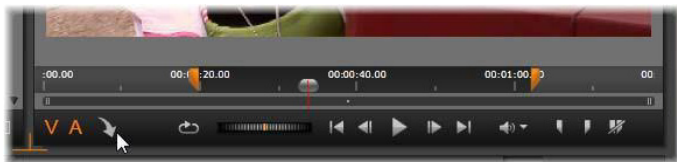
Lähetäminen aikajanelle

Sen lisäksi, että voit vetää leikkeen aikajanaan, voit 'lähetää' sen oletusraitaan toistopään sijaintiin. Tämä toiminto vastaa vedä ja pudota -toimintoa, joten älykästä tilaa käytetään tarvittaessa, kun päätetään, miten muihin leikkeisiin vaikutetaan. **Lähetä aikajanelle** -komento löytyy yksittäisen ominaisuuden kontekstivalikosta tai Kirjaston kompaktinäköymän monivalinnasta.

Lähetäminen Soittimesta

Käytettävissä on myös toinen lähetysmenetelmä, joka tarjoaa enemmän hallintaa.

Jos napsautat Kirjaston aineistoa työskennellessäsi Elokuvaeditorissa, Soitin vaihtaa Lähde-tilaan esikatselua varten. Trimmattavia medioita (video ja ääni) varten Soitin tarjoaa myös trimmaustulkkeja, joilla aineiston alku- tai loppuosa voidaan leikata pois.



Lähetä aikajanelle -painikkeen napsauttaminen Soittimessa Kirjaston videoaineiston trimmauksen jälkeen.

Kun olet esikatsellut aineiston ja trimmannut sitä tarvittaessa, käytä Soittimen vasemmassa alakulmassa olevaa lähetä aikajanelle -painiketta. Aineisto lisätään tavalliseen tapaan projektiin oletusraidalle ja toistopään kohdalle. Voit myös napsauttaa missä tahansa Soittimen näkymän kohdassa ja vetää aineiston haluamaasi aikajanan raitaan. Tämä ominaisuus lisätään sitten pudotuskohtaan toistopään kohdan sijaan.

Otsikkoeditori, Scorefitter, Selostus

Näiden kolmen toiminnon avulla projektin aikajanelle voidaan lisätä uusia leikkeitä, jotka eivät liity Kirjaston aineistoihin. Sen sijaan ne luodaan editoinnin aikana asetusten ja muiden tekemiesi toimintojen perusteella.



Editoinnin valmistuttua otsikot ja ScoreFitter-leikkeet lähetetään oletusraitaan aikajanelle käyttämällä Lähetä aikajanelle -toimintoa, kun taas selostusleikkeet menevät erityiselle selostusraidalle. Lisätietoja on

kohdissa ”Luku 7: Otsikkoeditori” sivulla 201, ”ScoreFitter” sivulla 271 ja ”Selostus-työkalu” sivulla 272.

Leikkeiden poistaminen

Voit poistaa yhden tai useamman leikkeen valitsemalla ne ensin ja painamalla **Delete**. Voit myös napsauttaa roskakori-kuvaketta  aikajanän työkaluriviltä tai valita Poista valinnan kontekstivalikosta.

Mikäli toimitaan älykkäässä tilassa ja poisto tekee raon, joka kulkee kaikkien raitojen yli, sen voi sulkea siirtämällä materiaalia raon oikealta puolelta vasemmalle. Tämän avulla vältät tyhjiä osioiden luomisen vahingossa ja varmistat samalla, että synkronointi raitojen välillä säilyy.

Jos **Alt**-näppäintä pidetään alhaalla poiston aikana, kaikki syntyneet raot jätetään avoimiksi.

Lisäystilassa suljetaan myös raot raidoilta, joista leikkeitä on poistettu, mutta muihin raitoihin ei kosketa. Synkronointia ei pyritä säilyttämään poistokohdan oikealla puolella.

Synkronointia ajatellen turvallisimman muokkaustapa poistoon on korvaaminen, sillä se vain poistaa leikkeet ja jättää kaiken muun ennalleen.

Leiketoiminnot

Projektin aikajana tarjoaa kattavan tuen leikkeiden valitsemiselle, säädölle, trimmaukselle, siirtämiselle ja kopioinnille.

Valitseminen

Valitse leikkeet, joihin editointitoimintoja ollaan suorittamassa. Valittu leike saa oranssin kehyksen aikajanalla ja Kuvakäsikirjoituksessa ja se näytetään oranssina Navigaattorissa.

Voit valita yhden leikkeen napsauttamalla sitä hiirellä. Kaikki aiemmat valinnat poistetaan. Voit tehdä monivalinnan nopeasti napsauttamalla aikajanan avointa aluetta ja vetämällä valintakehyksen, joka leikkaa haluamasi leikkeet. Voit valita kaikki leikkeet kerralla painamalla **Ctrl+A**.

Voit tyhjentää valinnan napsauttamalla mitä tahansa aikajanan rakoa.

Monivalinta näppäimistön ja hiiren avulla

Voit tehdä monimutkaisempia monivalintoja napsauttamalla hiiren ykköspainikkeella samalla painat **Vaihto**, **Ctrl** tai molempia yhdessä.

Leikesarjan valinta: Napsauta ensimmäistä ja **Vaihto**+napsauta viimeisen kohdalla. Nämä kaksi leikettä yhdessä määrittävät sitovan suorakulmion tai valintakehyksen, jonka sisällä kaikki leikkeet ovat valittuja.

Yhden leikkeen valinnan vaihtaminen: **Ctrl**+napsautuksella voit kumota yksittäisen leikkeen valintatilan ilman, että se vaikuttaa muihin.

Raidan loppuosan valinta: **Ctrl+Vaihto**+napsautuksella voit valita kaikki leikkeet, jotka alkavat joko napsautetun leikkeen alusta tai sen alkusijainnin jälkeen. Tämä toiminto on erityisen hyödyllinen, jos haluat nopeasti siirtää loput aikajanastasi pois uuden materiaalin tieltä tai aiheuttaa manuaalisesti väreilyä vasemmalle siten, että aikajanan raot sulkeutuvat.

Leikkeiden ryhmittely ja ryhmitysten purkaminen

Voit valita ja ryhmitellä useita leikkeitä, jolloin niitä voi siirtää yhdessä. **Leikkeitä voi ryhmitellä ja niiden ryhmityksiä purkaa seuraavasti:**

- 1 Valitse kaksi tai useampia leikkeitä aikajanalta.

- 2 Napsauta jotakin valituista leikkeistä hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Ryhmitä** > **Ryhmitä**.

Voit poistaa valinnan ryhmityksen napsauttamalla ryhmää kakkospainikkeella ja valitsemalla **Ryhmitä** > **Pura ryhmitys**.

Säätäminen

Kun liikutat hiiren osoitinta hitaasti leikkeiden yli aikajanallasi, huomaat, että se muuttuu nuolisyboliksi ylittäessään kunkin leikkeen sivut. Tämä ilmaisee, että voit säätää leikkeen reunaa napsauttamalla ja vetämällä.

Säätäminen muuttaa yksittäisen leikkeen pituutta aikajanalla korvaustilassa (koska lisäystila aiheuttaisi synkronointiongelmia). Jos vedät leikkeen alkua oikealle, avautuu rako vasemmalle sivulle. Jos välittömästi säädettävän leikkeen vasemmalla puolella on leike, vetäminen vasemmalle korvaa sen.

Säätöosoitin ilmestyy myös, kun hiiren osoitin on raon pään päällä, eli tyhjässä tilassa aikajanan raidassa, jonka oikealla puolella on vähintään yksi leike.

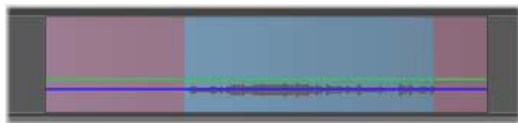
Rakojen säätäminen korvaustilassa, kuten tehdään leikkeille, ei ole erityisen hyödyllistä. Raot ovat kuitenkin käteviä älykkäässä tilassa, jos haluat väreilyttää yksittäistä raitaa vasemmalle tai oikealle, jättäen siitä mahdollisesti seuraavat synkronointiongelmät huomiotta. Rakojen säätö tapahtuu siten lisäystilassa.

Vaikka rakoa ei olisikaan käytettävissä, voit saada saman tuloksen pitämällä alhaalla **Alt**-näppäintä samalla säätäen leikkeen sivuja.

Ylitrimmaus

Ylitrimmaus tapahtuu, kun yrität laajentaa leikkeen kestoja sen lähdemateriaalia pidemmäksi. Tämä on yleensä tilanne, jota haluat välttää.

Huomaa, että jos olet ylitrimmannut leikettäsi, epäkelvot osat näytetään vaaleanpunaisena.



Ylitrimmattu leike: Ensimmäiset ja viimeiset kehykset jäädytetään ylitrimmatuissa osioissa.

Ylitrimmaus ei ole kriisitilanne. Sinun ei tarvitse heti tehdä mitään. Pinnacle Studio yksinkertaisesti laajentaa leikettä eli jäädyttää sen ensimmäisen ja viimeisen kehyksen näkymään ylitrimmatuilla alueilla.

Ylitrimmauksen kestosta ja kontekstista riippuen tämä yksinkertainen menetelmä voi olla riittävä. Lyhyt pysäytyskuva voi olla jopa visuaalisesti tehokas itsessään.

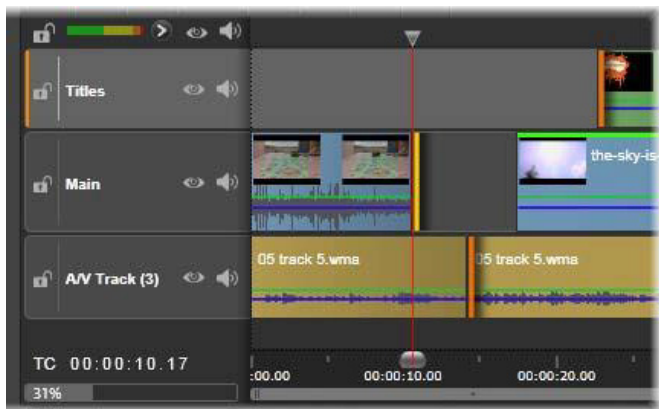
Pysäytyskuvamenetelmä ei kuitenkaan luultavasti anna tyydyttäviä tuloksia, jos se tapahtuu nopeaa liikettä sisältävän jakson aikana. Tällaisissa vaativissa tapauksissa voit harkita leikkeen täydentämistä tai vaihtoa, tai sen pidentämistä Nopeus-toiminnolla. (Ks. "Nopeus" sivulla 114.)

Trimmaus

Leikkeiden tai rakojen pituuden muuttamista aikajanalla kutsutaan trimmaukseksi.

Moniraitatrimmaus on hyödyllinen editointitaito. Kun trimmaat useaa raitaa yhdellä kertaa, voit varmistaa, että myöhemmin aikajanalla tulevat leikkeet säilyttävät niiden suhteellisen synkronoinnin.

Leikkeiden trimmaaminen ilman aikajanana myöhemmän sisällön huomioimista voi häiritä projektisi synkronointia. Tästä saattaa seurata esim. se, että ääniraita ei vastaa toimintaa tai otsikon ajoitus on väärä.



Moniraitatrimmaus

Sääntö synkronoinnin pitämiseen

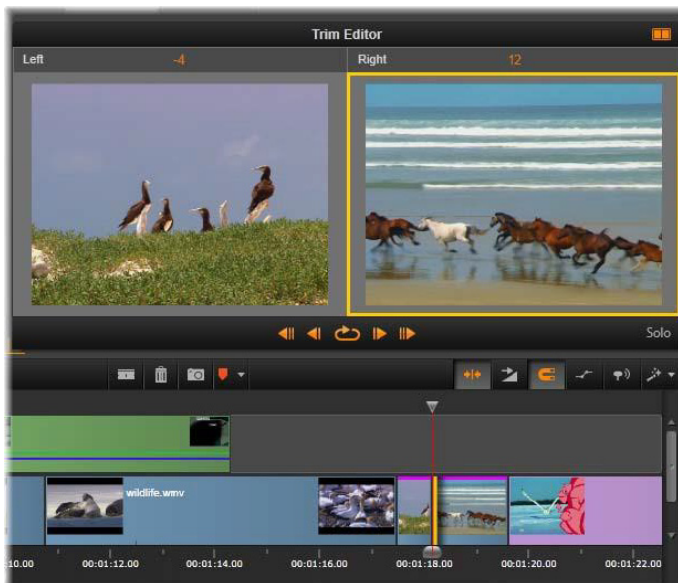
Pinnacle Studiossa on tehokkaita trimmaustyökaluja, joiden avulla voit suorittaa moniraitatrimmauksen riskittömästi. Onneksi synkronoinnin turvaamiseen on olemassa yksinkertainen sääntö myös monimutkaisilla aikajanoilla: avaa täsmälleen yksi trimmauskohta jokaisella raidalla. Voit itse päättää, onko trimmauskohta liitetty leikkeeseen vai rakoon ja kummassa päässä se on.

Trimmauskohtien avaaminen

Voit avata trimmauskohdan asettamalla aikajanan hankaajan lähelle leikkausta, jota haluat trimmata. Napsauta sen jälkeen trimmaustilan painiketta  aikajanan työkalurivillä. Jos haluat avata trimmauskohdan samanaikaisesti kaikista raidoista, joissa on sisältöä, Vaihto+napsauta trimmaustilan painiketta.

Kun trimmaustila on käytössä, voit avata trimmauskohdat viemällä hiiren osoittimen leikkeen alkuun tai loppuun. Huomaa, että trimmausosoitin osoittaa vasemmalle leikkeen alusta ja oikealle lopusta. Kun trimmausosoitin näkyy, napsauta kerran kohtaa, jota haluat trimmata. Jatka trimmauskohtien avaamista muihin raitoihin tarpeen mukaan.

Voit avata kaksi trimmauskohtaa raitaa kohti pitämällä alhaalla **Ctrl**-näppäintä, jolloin toinen kohta luodaan. Tämä ominaisuus on hyödyllinen toiminnoille trimmaa molemmat, luistotrimmaus ja liukutrimmaus, jotka on kaikki kuvattu alla.



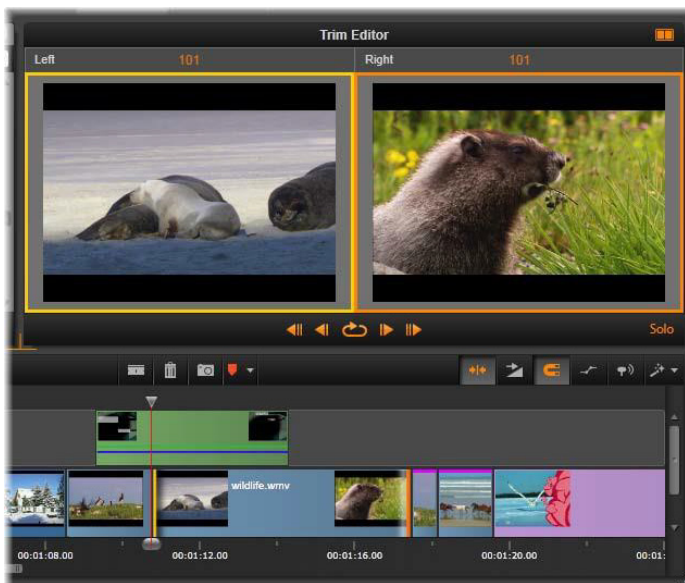
Trimmauseditori kaksoistilassa. Valittuna oleva trimmauskohta näkyy leikkeen alussa keltaisella suorakulmiolla merkittynä. Lähtevän leikkeen viimeinen kehys näkyy vasemmalla.

Kun trimmauskohta on avattu, tapahtuu useita asioita:

- Leikkeen vasen tai oikea reuna korostetaan keltaisella palkilla, joka osoittaa valintaa. Valitsemattomat trimmauskohtat merkitään oranssilla palkilla.
- Trimmauseditori avautuu ja Soitin on kaksoisesikatselutilassa.
- Siirtymäpainikkeista Soittimen alla tulee trimmauksen säätötyökaluja.
- Esikatselu ja aktiivisena oleva trimmauskohta on merkitty keltaisella.

Trimmauseditori

Kaksoisesikatselutilassa Trimmauseditorissa näkyy kaksi ruutua aikajanasta. Valittuna oleva trimmauskohta on aina näkyvissä ja se on merkitty keltaisella suorakulmiolla. Jos trimmauskohta on leikkeen alussa, leikkeen ensimmäinen kehys on näkyvissä; jos kohta on leikkeen lopussa, viimeinen kehys on näkyvissä. Voit vaihtaa valittua trimmauskohtaa napsauttamalla toista esikatseluikkunaa tai painamalla **Sarkain**-näppäintä.



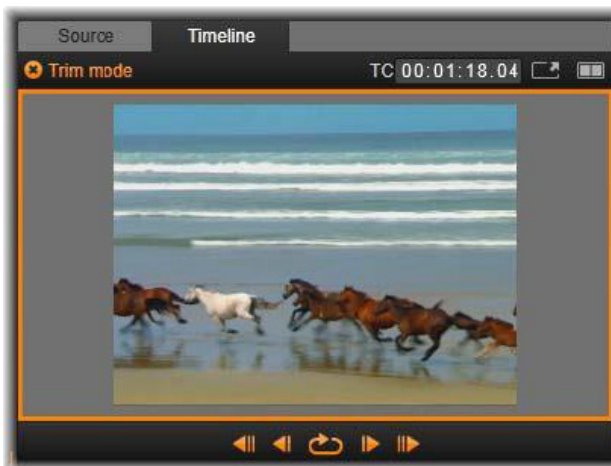
Trimmauseditori luistotrimmaustilassa. Vasemmalla olevassa esikatselussa näytetään valittuna oleva trimmauskohta; oikeassa esikatselussa näytetään toinen trimmauskohta.

Toisessa esikatseluikkunassa näytettävä ruutu riippuu käytettävästä trimmaustilasta. Jos tilana on luisto- tai liukutrimmaus, näytetään

toiminnon toinen trimmauskohta, joka on merkitty oranssilla suorakulmiolla. Muissa tapauksissa toisessa esikatseluikkunassa näytetään leikkauksen toisella puolella oleva kehys valitussa trimmauskohdassa.

Kummankin esikatseluikkunan yläpuolella näytetään trimmattujen kehysten lukumäärä. Jos alkuperäisen leikkauskohdan arvo on nolla, numero ilmaisee sen, kuinka monen kehyksen päässä uusi leikkauskohta on alkuperäisestä kohdasta.

Trimmauseditori on oletusarvoisesti soolotilassa. Leike, jossa trimmauskohta on, näytetään ilman yläpuolella olevia raitoja ja ilman leikkeeseen lisättyjä siirtymiä. Esikatselutila sopii parhaiten trimmattavan kehyksen valitsemiseen. Vierekkäisten kehysten oletusnäkyvä sisältää täydellisen sommitelman kaikista aikajanalla olevista raidoista. Voit vaihtaa näytön toimintaa **Soolo**-painikkeella , joka sijaitsee Trimmauseditorin oikeassa alakulmassa. Kun soolotila on poistettu käytöstä, esikatselussa näytetään trimmauskohdat aikajanakontekstissaan.



Trimmauseditori yhden esikatselun tilassa.

Trimmauseditori avautuu kaksoisesikatselutilassa. Voit vaihtaa yksittäisen esikatselun tilaan napsauttamalla esikatselualueen oikeassa yläkulmassa olevaa esikatselutilan painiketta .

Trimmaustilan sulkeminen: Trimmaustila voidaan sulkea napsauttamalla trimmaustila-painiketta .

Muokkaustilat

Tämänhetkinen muokkaustila – älykäs, korvaus tai lisäys – määrittää, kuinka trimmaus vaikuttaa muihin leikkeisiin aikajanalla. Valitse tila alusvetoluettelosta, joka on aikajanan työkalurivin oikeassa päässä.



Lisäystila: Trimmatun leikkeen oikealla puolella ja samalla raidalla olevat leikkeet siirtyvät vasemmalle tai oikealle, jotta ne sopivat leikkeen uuteen pituuteen. Synkronointi muiden raitojen kanssa voidaan menettää, mutta leikkeitä ei korvata.

Korvaustila: Tässä tilassa muuttuvat vain leikkeet, joita trimmaat, tai niiden vieressä olevat leikkeet, joita ne sattuvat korvaamaan. Tämä ei vaikuta raitojen väliseen synkronointiin.

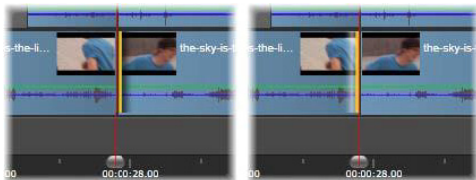
Älykäs tila: Trimmauksessa älykäs tila vastaa lisäystilaa.

Trimmaus leikkeen alussa

Valmistaudu trimmaamaan leikkeen alkua (sisään-merkin kohta) napsauttamalla leikkeen vasemmanpuoleista reunaa, kun trimmausosoitin on näkyvässä. Kun trimmauskohta on siten määritetty, voit lisätä tai poistaa kehyksiä leikkeen alusta.

Voit trimmata leikettä vetämällä trimmauskohtaa vasemmalle tai oikealle.

Voit trimmata Soittimessa käyttämällä trimmauspainikkeita, joilla voit trimmata yhden tai kymmenen kehystä eteen- tai taaksepäin. Napsauttamalla silmukkatoisto-painiketta voit esikatsella trimmausaluetta silmukassa.



Toistopään sijainti suhteessa trimmauskohtaan helpottaa erottamaan leikkeen sisään-kohdan (vasemmalla) edeltävän leikkeen ulos-kohdasta (oikealla).

Trimmaus leikkeen lopussa

Jos haluat trimmata leikkeen loppua (ulos-merkin kohtaa), avaa trimmauskohta napsauttamalla leikkeen oikeanpuoleista reunaa, kun hiiren osoitin muuttuu oikealle osoittavaksi nuoleksi. Voit lisätä tai poistaa kehyksiä leikkeen lopusta.

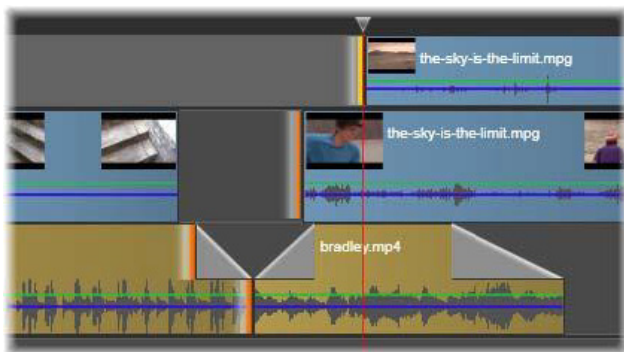
Voit trimmata suoraan leikkeessä vetämällä trimmauskohtaa tai Soittimessa, kun se pysyy trimmaustilassa.

Rakojen trimmaaminen

Projektin aikajanan avulla voit trimmata sillä olevien leikkeiden lisäksi niiden välissä olevia rakoja. Rakojen trimmaus ei ehkä heti kuulosta kovin hyödylliseltä, mutta se on itse asiassa kätevää. Esimerkiksi helpoin tapa lisätä tai poistaa tilaa yksittäiseltä aikajanan raidalta on trimmata raon oikeanpuoleista reunaa. Kaikki leikkeet raon oikealla puolella siirtyvät lohkona, kun näin toimitaan.

Myös silloin, kun synkronoinnin säilyttäminen trimmauksen aikana vaatii trimmauskohdan avaamista jokaisella raidalla, voit usein valita raon keston trimmauksen leikkeen keston sijaan. (Muista sääntö: synkronoinnin säilyttämiseksi vaaditaan yksi trimmauskohta jokaisella raidalla.)

Raon trimmaus, joko alussa tai lopussa, suoritetaan täsmälleen samalla tavalla kuin yllä kuvattu leikkeen trimmaus.



Kaksi rakoa ja äänen ulos-kohta on valittu trimmausta varten. Koska kullekin raidalle on luotu yksi trimmauskohta, koko teoksen synkronointi säilyy trimmattaessa.

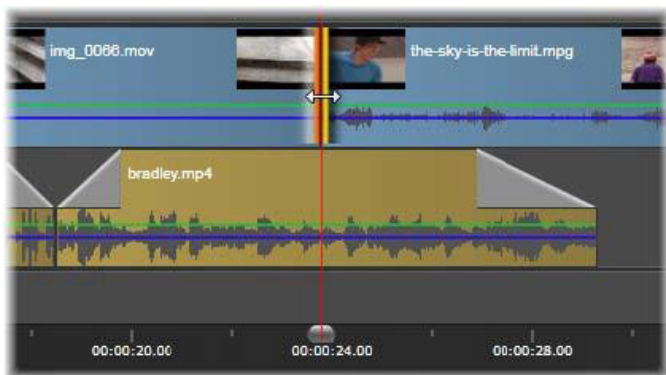
Trimmaa molemmat

Tässä toiminnossa kaksi vierekkäistä leikettä (tai leike ja sen vieressä oleva rako) trimmataan samanaikaisesti. Kaikki vasemmanpuoleiseen kohteeseen lisätyt kehykset vähennetään oikeanpuoleisesta ja päinvastoin, niin kauan kuin tilaa ja materiaalia on käytettävissä. Siirrä vain leikkauskohtaa, jossa kohteet yhdistyvät. Yksi tämän tekniikan sovelluksista on visuaalisten leikkausten säätäminen musiikin ääniraidan tahtiin.

Avaa ensimmäinen trimmauskohta napsauttamalla vasemmanpuoleisen leikkeen päässä. Avaa sitten toinen **Ctrl**-napsauttamalla oikeanpuoleisen leikkeen alkua.

Kun hiiren osoitin on sijoitettu juuri avattujen trimmauskohtien kohdalle, sen tulisi olla vaakasuuntainen kaksipäinen nuoli. Siirrä

leikkeen rajaa vetämällä vasemmalle tai oikealle tai käytä Soitinta trimmaustilassa.

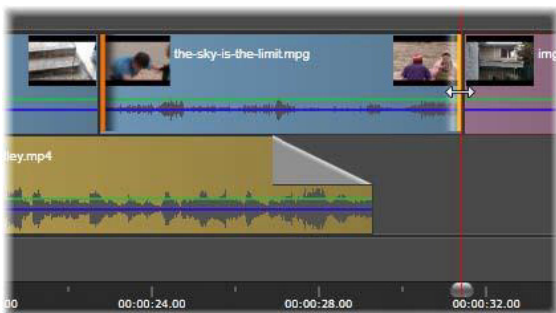


Trimmaa molemmat: Valittuna on vierekkäiset sisään- ja ulos-trimmauskohdat. Trimmauskohtien vetäminen vaikuttaa ajoitukseen siirryttäessä sisään-leikkeestä ulos-leikkeeseen, mutta se ei sekoita aikajanaa.

Luistotrimmaus

Voit muuttaa leikkeen alkukehystä lähdemateriaalissa mutta jättää sen keston muuttumattomaksi avaamalla yhden trimmauskohdan leikkeen alkuun ja toisen joko saman tai aikajanan raidalla heti seuraavaksi tulevan leikkeen loppuun.

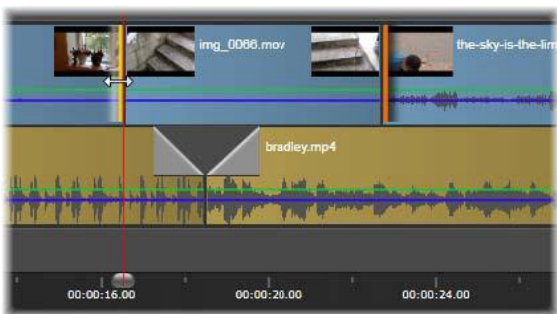
Sijoita leike uudestaan lähteen sisällä joko vetämällä trimmauskohtaa vaakasuuntaisesti tai käyttämällä soittimen trimmaussäätimiä.



Luistotrimmaus: Kun leikkeen sisään- ja ulos-kohta on valittu, kohtia voidaan muuttaa leikettä vetämällä. Kohdat muuttuvat suhteessa alkuperäiseen materiaaliin, mutta niiden aloitusaika tai leikkeen kesto aikajanalla ei muutu.

Liukutrimmaus

Liukutrimmaus on yllä kuvatun trimmaa molemmat -tekniikan laajennettu versio. Tässä tapauksessa avaat trimmauskohdat yhden leikkeen loppuun ja toisen myöhemmin aikajanalla tulevan leikkeen alkuun. Sen sijaan, että liu'utat yhden leikkeen reunaa aikajanalla, kuten trimmaa molemmat -tilassa, olet liu'uttamassa kahta, jotka liikkuvat yhteen. Kaikki leikkeet kahden trimmauskohdan välillä sijoitetaan uudelleen aikaisemmaksi tai myöhemmäksi aikajanalla.



Liukutrimmaus: Ensimmäisessä leikkeessä on avattu trimmattavaksi ulos-kohta, kolmannessa sisään-kohta. Keskellä olevaa leikettä (tai useampia leikkeitä, jos leikkeitä on enemmän kuin yksi) siirretään vetämällä jompaakumpaa päätä raitaa pitkin muiden leikkeiden pysyessä paikallaan.

Sekä luistotrimmaus että liukutrimmaus voivat olla hyödyllisiä leikkeen sisällön synkronoinnissa muiden raitojen materiaaliin.

Trimmauskohtien tarkkailu

Kun trimmaat monien trimmauskohtien avulla, on hyödyllistä vaihtaa esikatselua yhdestä paikasta toiseen ja varmistaa, että jokainen on asianmukaisesti asetettu. Trimmauskohdan valitseminen tarkkailua varten tekee siitä ääni- ja videolähteen esikatselun aikana.

Trimmauskohdan tarkkailu otetaan käyttöön, kun kohta luodaan. Kun useita trimmauskohtia on luotu peräkkäin, voit tarvittaessa hienosäätää niitä. Jos haluat valita olemassa olevan trimmauskohdan tarkkailuun, Ctrl-napsauta sitä. Kun trimmaustila on aktiivinen, voit selata avoimia kohtia painamalla **Sarkain** tai **Vaihto+Sarkain**.

Kun **Ctrl**-napsautusta on käytetty trimmauskohdan seurantaan, trimmausta voidaan ohjata vasen- ja oikea-nuolinäppäimillä. Ilman

Vaihto-näppäintä trimmaus tehdään yksi kehys kerrallaan; jos otat Vaihto-näppäimen käyttöön, trimmaus suoritetaan kymmenen kehystä kerrallaan.

Siirtäminen ja kopioiminen

Voit siirtää yhden tai useamman leikkeen valintaa asettamalla hiiren osoittimen jollekin valituista leikkeistä ja odottamalla, että se muuttuu käsisymboliksi. Kun niin tapahtuu, aloita leikkeen vetäminen haluttuun sijaintiin.

Siirtoa voidaan pitää kaksivaiheisena prosessina. Ensiksi valinta poistetaan tämänhetkisestä aikajanasta tämänhetkisen editointitilan sääntöjen mukaisesti. Toiseksi valinta siirretään haluttuun loppusijaintiin, jossa se lisätään vasemmalta-oikealle -suunnassa kullekin raidalle. Kaikkien valittujen leikkeiden suhteellinen sijainti kaikilla raidoilla säilytetään.

'Valikoivan valikoiman' (valinta, jossa jotkut raidan leikkeet on valittu, kun taas muita samalta alueelta ei ole) siirtäminen on mahdollista, mutta se voi olla hämmentävää, mikäli sitä ei suoriteta korvaustilassa. Joko yksittäisten leikkeiden tai kokonaisen aikajanan poikkileikkauksen siirtäminen on suoraviivaisempaa ja sitä tulee käyttää ensimmäisenä vaihtoehtona aina kun mahdollista.

Pitämällä **Alt**-näppäintä pohjassa leikkeiden siirtämisen aikana voit vaihtaa lisäys- ja korvaustilojen välillä. Normaali älykäs toiminto on sama kuin lisäys, koska vaakasuuntaisten siirtojen kaikkein yleisin käyttö on toistojärjestyksen muuttaminen.

Leikkeiden kopioiminen: Pitämällä alhaalla Ctrl-näppäintä leikkeiden valinnan siirtämisen aikana voit kopioida leikkeet niiden siirtämisen sijaan.

Leikepöydän käyttäminen

Vaikka vedä ja pudota -toiminnot ovat jonkin verran tehokkaampia leikkeitä käsitellessä, aikajana tukee Leikepöydän vakiotoimintoja leikkaa-, kopioi- ja liitä-toimintojen tavallisilla pikanäppäimillä. Leikepöytä tarjoaa myös ainoan menetelmän siirtymien ja tehosteiden siirtämiselle ja kopioinnille leikkeiden välillä.

Kirjastosta

Kun olet valinnut yhden tai useamman leikkeen Kirjastossa, valitse **Kopioi** valinnan kontekstivalikosta tai paina **Ctrl+C**, jolloin valinta siirtyy sovelluksen leikepöydälle. (Leikkaa, toinen tavallinen komento leikepöydälle lisäämiseen, ei ole käytettävissä Kirjastossa.)

Sijoita toistopää aikajanalla kohtaan, josta liittämisen tulisi alkaa, ja valitse haluttu raita napsauttamalla sen yläosaa.

Paina nyt **Ctrl+V**, jolloin leikkeet lisätään Leikepöydältä määritetylle raidalle toistopäästä alkaen.

Jos valitset **Liitä** aikajanana kontekstivalikosta sen sijaan, että painaisit **Ctrl+V**, leikkeet liitetään hiiren osoittimen sijaintiin oletusraidalla, ei toistopään kohdalle.

Voit toistaa saman leikesarjan liittämisen niin monta kertaa kuin haluat.

Aikajanalta

Valitse yksi tai useampi leike aikajanalla ja napsauta **Kopioi** tai **Leikkaa** valinnan kontekstivalikosta tai paina **Ctrl+C** (Kopioi) tai **Ctrl+X** (Leikkaa). Molemmat komennot lisäävät leikkeet leikepöydälle. Leikkaa poistaa alkuperäiset leikkeet projektista, kun taas Kopioi jättää ne paikalleen.

Liitä leikepöydän sisällöt aikajanalle yllä kuvatun mukaisesti. Leikkeet liittyvät samoihin raitoihin, joissa ne alun perin sijaitsivat, ja niiden vaakasuuntainen väli pysyy samana. Toisin kuin vetäminen ja pudottaminen, Leikepöytä ei tue leikkeiden siirtämistä raitojen väliin.

Tehosteet leikepöydällä

Leikkeillä, joihin on lisätty tehosteita, on purppura viiva yläreunassa. Napsauttamalla leikettä tai viivaa hiiren kakkospainikkeella pääset **Tehoste**-kontekstivalikkoon, joka tarjoaa **Leikkaa kaikki**- ja **Kopioi kaikki**-komennot. Niillä tehostesarjoja voidaan siirtää tai jakaa leikkeiden välillä. Valitse yksi tai useampi kohdeleike ja paina sitten **Ctrl+V** tai napsauta **Liitä** aikajanan kontekstivalikosta.

Tehostepino liitetään kaikkiin valittuihin leikkeisiin. Kohdeleikkeet säilyttävät kaikki tehosteet, joita niillä jo on. Liitetty tehostepino sijoitetaan nykyisten tehosteiden päälle.

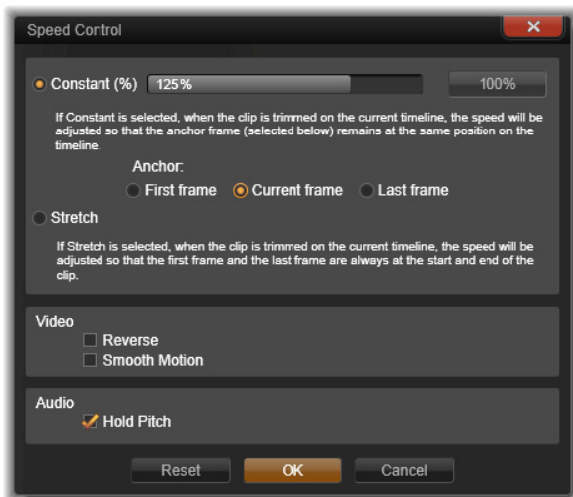
Siirtymät leikepöydällä

Pääset Siirtymä-kontekstivalikkoon napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella siirtymäaluetta yläkulmassa leikkeen alussa tai lopussa. Valitse **Leikkaa** tai **Kopioi**, jolloin siirtymä asetetaan leikepöydälle.

Kuten tehosteet, myös siirtymät voidaan liittää yhteen tai useampaan kohdeleikkeeseen, mutta liitettävän tyyppin (alku tai loppu) olemassa oleva siirtymä korvataan. Liitä-toiminto epäonnistuu, jos siirtymän kesto leikepöydällä on kohdeleikettä pitempi.

Nopeus

Nopeussäädön ikkuna avataan valitsemalla **Nopeus > Lisää** tai **Nopeus > Muokkaa** video- tai äänileikkeen aikajanankontekstivalikosta. Säättämällä asetuksia voit tuottaa minkä tahansa hidastus- tai nopeutusasteen laajalle alueelle. Leike, johon on käytetty Nopeussäätöä, merkitään keltaisella katkoviivalla.



Nopeussäädön ikkuna

Projektisi todellinen toistonopeus pysyy aina samana. Se on asetettu pysyvästi määrittämällä ruutua sekunnissa -nopeus projektiasetuksissa. Hidastus tehdään interpoloimalla uusia kehyksiä alkuperäisten väliin; nopeutuksessa jotkin lähdekehyksistä peitetään.

Valintaikkunassa annetut vaihtoehdot on jaettu useaan ryhmään.

Jatkuva

Valitse leikkeen toistonopeudeksi arvo 10–500 prosentin väliltä suhteessa alkuperäiseen materiaaliin. Kaikki alle 100 prosentin on hidastusta.

Ankkuri: Kun Jatkuva on valittu, leike on ankkuroitu aikajanaan trimmaustoiminnon aikana määritellyllä kehyksellä. Voit valita ankkuriksi leikkeen ensimmäisen tai viimeisen kehyksen, tai toistopään tämänhetkisen sijainnin osoittavan kehyksen. Tämä voi olla hyödyllistä koordinoitaessa toimintaa nopeuskäsitellyn leikkeen ja muiden raitojen materiaalin, kuten taustamusiikin välillä.

Venytytys

Tällä vaihtoehdolla leikkeen ensimmäinen ja viimeinen kehys tämänhetkisellä trimmauksella pysyvät lukittuina, kun leikettä trimmataan aikajanalla. Leikkeen lyhentäminen materiaalin loppupään trimmauksen sijaan nopeuttaa sitä juuri tarpeeksi, jotta se päättyy samaan kehykseen kuin aikaisemmin. Leikkeen pidentäminen trimmaamalla sen loppua oikealle hidastaa sitä trimmatun materiaalin näyttämisen sijaan.

Video

Käännä kääntää toistosuunnan ilman nopeuden muutosta. Jos leikkeessä on synkronoitu ääni, se kytketään pois, koska ääni ei yleensä kuulosta hyvältä takaperin.

Pehmeä liike: Tämä vaihtoehtoa käyttää erityistä siirtymätekniikkaa, jolla saavutetaan mahdollisimman sujuva liike kehyksestä toiseen.

Ääni

Säilytä sävelkorkeus: Tämä vaihtoehto säilyttää tallennetun äänen alkuperäisen sävelkorkeuden, jopa silloin, kun sitä toistetaan nopeutettuna tai hidastettuna. Tästä toiminnosta tulee sitä tehottomampi, mitä enemmän nopeutta muutetaan. Kun tietyt rajat on ylitetty, se kytkeytyy kokonaan pois.

Elokuvat elokuvien sisällä

Kaikki elokuvaprojektit, joita olet luonut Pinnacle Studiossa, näkyvät aineistoina Kirjaston Projektit-haarassa. Mutta Kirjaston aineistojen tarkoituksena on toimia elokuvan ainesosina. Mitä tapahtuu, jos yrität vetää elokuvaprojektia A elokuvaprojektin B aikajanelle?

Vastaus on yksinkertainen: Kuten useimpien aineistotyyppien kanssa, projektista A tulee projektin B aikajanan yksittäinen leike. Aikajanaeditoinnin näkökulmasta se käyttäytyy samoin kuin mikä tahansa muu videoaineisto. Voit trimmata sitä, siirrellä sitä, käyttää tehosteita tai siirtymiä ja niin edespäin. (Sama ei päde levyprojekteihin. Niitä ei voi käyttää toisen projektin leikkeinä.)

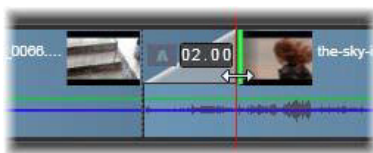
Siitä huolimatta projektin A sisäinen rakenne pysyy koskemattomana säiliöleikkeen sisällä, samoin kuin kaikki projektin leikkeet, tehosteet, otsikot ja muut komponentit. Jos kaksoisnapsautat säiliöleikettä tai valitset Muokkaa elokuvaa sen kontekstivalikosta, lisäelokuvaeditori avautuu uuteen ikkunaan, jonka kautta voit työstää tätä 'alaelokuvaa'. Kaikki tekemäsi muutokset vaikuttavat vain projektin kopioon säiliöleikkeen sisällä, eivät alkuperäiseen tiedostoon.

Säiliöleikkeen sisältö pääprojektin aikajanalla ei ole sidoksissa alaelokuvan pituuteen sen omalla aikajanalla. Alaelokuvan pidentäminen tai lyhentäminen sisäkkäisessä editorissa ei muuta

säiliöleikkeen pituutta yläelokuvassa. Säiliöleikettä pitää trimmata manuaalisesti, jos haluat sen vastaavan alaelokuvan kestoa.

Siirtymät

Siirtymä on animoitu tehoste, joka pehmentää – tai korostaa – siirtymistä leikkeestä toiseen. Häivytykset, pyyhkäisy tai liukenemiset ovat tavallisia siirtymätyyppejä. Muut ovat eksoottisempia, ja monet niistä käyttävät pitkälle kehitettyä 3D-geometriaa animoitujen jaksojen laskentaan.



Sisäänhäivytyksen oletussiirtymän luominen 'taittamalla taaksepäin' leikkeen vasenta yläkulmaa.

Jokaiseen leikkeeseen voidaan määrittää kaksi siirtymää, yksi kumpaankin päähän. Aikajanalle juuri luodulla leikkeellä ei ole kumpaakaan. Kun uusi leike alkaa, se alkaa kovalla leikkauksella ensimmäiseen kehykseen. Kun se loppuu, se vaihtuu seuraavaan leikkeeseen (tai mustaan) vastaavalla jyrkkyydellä.

Pinnacle Studio tarjoaa laajan valikoiman siirtymiä leikkeestä toiseen siirtymisen pehmentystä, kaunistusta tai dramatisointia varten.

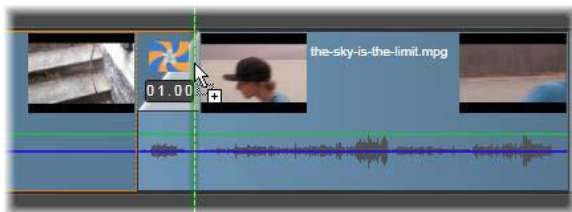
Siirtymän luominen

Kaikkein suoriin menetelmä siirtymän luomiseen on napsauttaa leikkeen vasenta yläkulmaa aikajanalla ja taittaa sen kulmaa taaksepäin. Näin luodaan häivytykset edellisestä leikkeestä, jos sellainen on aikajanalla, tai sisäänhäivytykset, jos edellistä leikettä ei ole. Mitä

leveämmäksi teet taitoksen, sitä pitempi aika siirtymän suorittamiseen kuluu. Leikkeen oikean yläkulman taittaminen luo häivytyksen seuraavaan leikkeeseen tai uloshäivytyksen.

Monimutkaisempia siirtymiä voidaan lisätä aikajanaan Kirjaston osiosta (kohdasta **Sisältö**). Kun olet löytänyt haluamasi siirtymän, vedä se aikajanalla olevan leikkeen jompaankumpaan päähän. Siirtymän kesto määräytyy oletuskeston mukaan. Kesto on määritetty Pinnacle Studion ohjauspaneelin projektiasetuksissa (oletuksena yksi sekunti). Jos leikkeessä on jo siirtymä valitussa päässä, uusi siirtymä korvaa aiemmin lisätyn siirtymän. Katso lisätietoja kohdasta ”Projektiasetukset” sivulla 378.

Jos yrität lisätä siirtymän leikkeeseen, joka on lyhyempi kuin siirtymän oletuskesto, siirtymää ei lisätä. Tämä tilanne voidaan välttää varmistamalla, että dynaamiset pituussiirtymät -painike aikajanajan työkalurivillä on aktiivisena. Kun painike on aktiivinen, voit hallita uuden siirtymän kestoä vetämällä vasemmalle tai oikealla samalla, kun lisäät siirtymän leikkeeseen. Leikkeen kulma taivuu samalla, kun vedät. Jos aikaviivainta on loitonnettu riittävästi, siirtymän kesto on näkyvissä numeroina. Lukemaa napsauttamalla voit muokata sitä suoraan.



Projektin aikajanalle vedetty siirtymä.

Toinen tapa lisätä siirtymä on käyttää Lähetä aikajanalle -toiminnon kontekstivalikon kommentia Elokuvaeditorin kompaktissa Kirjastonäkymässä oleviin aineistoihin tai Soittimen Lähetä aikajanalle -

painiketta, kun Soitin on Lähde-tilassa. Siirtymä lisätään oletusraidan leikkeeseen toistopäätä lähinnä olevaan leikkauskohtaan.



Siirtymät voidaan lisätä minkä tahansa leikkeen alkuun tai loppuun.

Aikajanalla olevan leikkeen kontekstivalikon avulla voit lisätä siirtymän valitsemalla joko **Siirtymä sisään** > **Lisää** tai **Siirtymä ulos** > **Lisää**.

Siirtymiä voidaan luoda myös valitsemalla tilanteeseen sopiva mediaeditori, joka avautuu kaksoisnapsauttamalla aikajanalla olevaa leikettä. Mediaeditori sisältää editointisäätimet, jotka vastaavat muiden tehostetyyppien säätimiä. Lisätietoja on kohdassa "Siirtymien käyttö" sivulla 177.

Uloshäilytyssiirtymää käytetään väreily (tai lisäys) -tilassa, joka luo päällekkäisyyden siirtämällä oikeanpuoleista leikettä ja kaikkia sen vieressä olevia jonkin verran vasemmalle. Tämän toiminnon avulla vasemmanpuoleista leikettä ei tarvitse pidentää oikealle siirtymän luomiseksi, mikä voisi aiheuttaa ylitrimmauksen. Leikkeiden siirtäminen oikealle kuitenkin aiheuttaa katkon synkronoinnissa muiden raitojen kanssa, mikä on ehkä korjattava.

Sisäänhäilytyssiirtymä lisätään korvaamalla. Tästä ei seuraa synkronointiongelmia, mutta se voi aiheuttaa ylitrimmauksen vasemmanpuoleiseen leikkeeseen.

Voit kääntää sisäänhäilytys- ja uloshäilytyskäyttämiset päinvastaiseksi painamalla **Alt**-näppäintä vetämisen ja trimmauksen aikana.

Voit käyttää häivytystä useisiin valittuihin leikkeisiin pitämällä alhaalla **Vaihto**-näppäintä samalla kun vedät siirtymää Kirjastosta yhteen valituista leikkeistä. Sijainti, johon pudotat siirtymän tuossa leikkeessä määrittää, sijoitetaanko se kunkin valitun leikkeen alkuun vai loppuun. Siirtymää ei käytetä leikkeeseen, joka on lyhyempi kuin siirtymän kesto.

Kestoa, jonka vedät siirtymälle kohdeleikkeessä, käytetään kaikkiin luotuihin siirtymiin, kun dynaaminen pituussiirtymä -painike on aktiivisena.

Voit pitää raidat synkronoituna lisätessäsi siirtymiä ulos-kohtaan lisäämällä saman siirtymän kerran jokaiselle raidalle tämän monivalinnan avulla. Koska jokainen raita muuttuu samalla tavalla, ne kaikki pysyvät synkronoituina.

Kun sisäänhäilytys seuraa uloshäilytystä, lopputulosta kutsutaan 'häilytykseksi mustan kautta'. Vasemmanpuoleinen leike uloshäilytetään kokonaan ja sitten oikeanpuoleinen leike häilytetään kokonaan sisään. Ei ole välttämätöntä jättää yhden kehyksen pituista rakoa leikkeiden välille.

Väreilevät siirtymät

Väreilysiirtymäkomento on erityisen hyödyllinen silloin, kun haluat luoda nopeasti diaesityksen kuvista tai videoesityksen lyhyistä leikkeistä. Saat esityksestä mielenkiintoisemman, jos yhdistät leikkeet siirtymillä. Siirtymät voidaan lisätä nopeasti ja helposti käyttämällä väreilysiirtymää.

Kun aikajanalla on joukko leikkeitä, lisää haluamasi siirtymä yhteen leikkeistä. Valitse kaikki leikkeet, avaa kontekstivalikko siitä leikkeestä, johon lisäsit siirtymän, ja valitse väreilysiirtymäkomento. Alkuperäinen siirtymä lisätään kaikkiin valittuihin leikkeisiin. Jos alkuperäiseen leikkeeseen oli määritetty sekä Siirtymä sisään että Siirtymä ulos, voit väreilyttää kumman siirtymän haluat.

Jos valituissa leikkeissä oli jo siirtymä tai jos ne ovat liian lyhyitä uuden siirtymän lisäämiseksi, leikkeisiin ei tehdä muutoksia.

Useiden siirtymien poistaminen

Jos haluat poistaa siirtymät useista leikkeistä kerrallaan, valitse leikkeet, napsauta yhtä leikettä hiiren kakkospainikkeella ja valitse kontekstivalikosta poista siirtymät -komento. Kaikki siirtymät, sisään- ja ulos-siirtymät mukaan lukien, poistetaan valituista leikkeistä.

Siirtymän vaihtaminen

Valitse haluamasi siirtymä ja vedä se olemassa olevaan siirtymään. Tämä vaihtaa siirtymän animaation samalla säilyttäen alkuperäisen tyypin (sisään tai ulos) ja keston.

Vaihtoehtoisesti voit valita siirtymän tai leikkeen kontekstivalikosta **Korvaa kohteella** -komennon. Voit valita käytettävän siirtymän tarjotuista vaihtoehtoista.

Siirtymien säätäminen

Siirtymien kestoja voidaan säätää samoin kuin leikkeiden kestoja. Huomaa säätö-osoitin, kun hiiren osoitin on asetettu lähelle siirtymän suorakulmion pystysuuntaista sivua. Tämän avulla voit muuttaa siirtymän kestoja.

Kuten tavallista, uloshäilytys käyttää lisäystilaa säädön aikana, kun taas sisäänhäilytys tehdään korvaustilassa. Voit kääntää tämän toiminnon pitämällä **Alt**-näppäintä painettuna säädön aikana.

Voit säätää siirtymää niin, että sen kesto on nolla. Toisin sanoen siirtymä poistetaan. Voit myös valita siirtymän kontekstivalikosta **Siirtymä > Poista**. Väreilytilaa käytetään jälleen uloshäilyttämiseen ja

korvaus-tilaa sisäänhäivyttämiseen, ellei toimintoa käännetä **Alt**-näppäimellä.

Voit asettaa siirtymän keston numeerisesti napsauttamalla kestokenttää, joka ilmestyy, kun hiiren osoitin on siirtymän suorakulmion yläpuolella. (Lähentämällä aikajanaa voit suurentaa siirtymän 'taiton' leveyttä, jos kenttä ei tule näkyviin.) Kentän napsauttaminen aktivoi paikallisen muokkauksen, jonka avulla voit syöttää keston näppäimistön kautta.

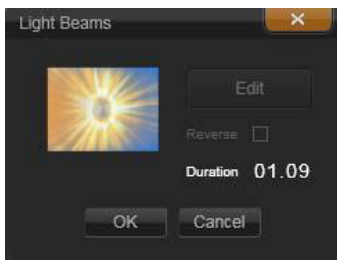
Siirtymän kontekstivalikko

Etsi Kirjastosta: Tämä komento avaa Kirjaston selaimen kansiossa, joka sisältää siirtymän.

Muokkaa: Tämä komento avaa ponnahdusikkunaan siirtymän editorin, jossa siirtymän kesto voidaan asettaa.

Jos siirtymä sisältää muokatun editorin, jolla erityisominaisuuksia voidaan säätää, sinne voidaan siirtyä Muokkaa-painikkeella siirtymän peruseditorista.

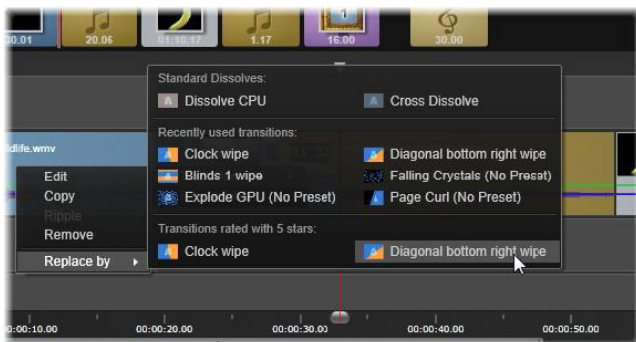
Joissakin siirtymissä on käytettävissä **Käännä**-valintaruutu, jolla siirtymäanimaatio voidaan kääntää.



Siirtymän peruseditori

Kopioi: Tämä komento asettaa siirtymän leikepöydälle ja säilyttää sen tyytin (sisäänhäilytys, uloshäilytys) ja keston. Nämä ominaisuudet säilyvät siirtymässä, kun sitä liitetään. Siten ei ole mahdollista liittää sisäänhäilytystä uloshäilytyksenä tai päinvastoin.

Voit liittää siirtymän tiettyyn leikkeeseen valitsemalla **Liitä** sen kontekstivalikosta. Voit liittää siirtymän kaikkiin valittuihin leikkeisiin valitsemalla **Liitä** joko tyhjän aikajana-alueen tai muun valitun leikkeen kontekstivalikosta tai painamalla **Ctrl+V**.



Korvaa kohteella -alavalikko siirtymien kontekstivalikossa tuo näkyviin kätevän paletin, jossa näkyvät vakiosiiirtymät, viimeksi käytetyt siirtymät sekä viiden tähden siirtymät. Tämä paletti on näkyvässä myös silloin, kun siirtymiä lisätään tai korvataan leikkeen kontekstivalikon avulla.

Väreily: Tämä komento on näkyvässä, jos leikkeitä on valittu enemmän kuin yksi. Lisätietoja on kohdassa "Väreilevät siirtymät" sivulla 120.

Poista: Tämä komento poistaa siirtymän. Sisäänhäilytysiiirtymät poistetaan ilman lisätoimia. Uloshäilytysiiirtymän poistaminen aiheuttaa oikealla olevien leikkeiden väreilyn oikealle siirtymän keston mukaan. Tämä voi aiheuttaa synkronoinnin menetyksen muiden raitojen kanssa.

Korvaa kohteella: Voit valita seuraavasta siirtymävalikoimasta: kaksi vakiohäilytystä, kuusi viimeksi käytettyä siirtymää ja kaikki viiden tähden siirtymät.

Leiketehosteet

Leiketehosteet (joita myös kutsutaan suodattimiksi tai videotehosteiksi) toimivat yhdessä leikkeessä kerrallaan. Tehosteita on monenlaisia, ja niiden tarkoitus vaihtelee laajasti. Avainkehystyksen avulla tehosteparametreja voidaan vaihdella mielivaltaisesti koko leikkeen ajan.

Voit käyttää erityistehostetta leikkeeseen joko paikallistamalla sen kirjaston tehosteet-osiosta, vetämällä sen leikkeeseen, jota haluat parantaa, tai kaksoisnapsauttamalla leikettä ja valitsemalla tehosteen leikkeen mediaeditorin Tehosteet-välilehden alla tarjotuista.

Leikkeeseen voidaan asettaa useita tehosteita käyttämällä joko toista tai molempia näistä menetelmistä. Oletuksena useat tehosteet käsitellään toistoa varten siinä järjestyksessä, jossa ne lisättiin.

Aikajanalla jokaisen sellaisen leikkeen, johon tehostetta on käytetty, yläreuna on merkitty purppuralla. Tällä leiketehosteiden osoittimella on oma kontekstivalikko, joka tarjoaa leikepöytäkomennot tehosteiden leikkaamiseen ja kopioimiseen leikkeiden välillä. Lisätietoja on kohdassa ”Leikepöydän käyttäminen” sivulla 112.

Kun mitä tahansa leikettä napsautetaan, se avautuu mediaeditorissa, jossa tehosteita voidaan lisätä, poistaa tai määrittää. Lisätietoja on kohdassa ”Luku 5: Tehosteet” sivulla 157.

Leikkeen kontekstivalikot

Leikkeen napsauttaminen hiiren kakkospainikkeella avaa kontekstivalikon, jossa on kohdetyypille sopivia komentoja. Esimerkiksi videoleikkeellä on erilainen valikko kuin otsikkoleikkeellä. Jotkin komennot ovat kuitenkin yhteisiä useimmille tai kaikille tyypeille. Sovellettavuuden eroavaisuudet on kirjattu seuraaviin kuvauksiin.

Muokkaa elokuvaa: Käytettävissä vain elokuva- (säiliö-) leikkeille. Tämä komento avaa säiliön sen omassa elokuvaeditorissa. Sisäkkäinen editori tarjoaa samat toiminnot ja alueet kuin ensisijainen editori.

Muokkaa otsikkoa: Vain otsikoille, tämä avaa **Otsikkoeditorin**. (Ks. ”Luku 7: Otsikkoeditori” sivulla 201.)

Muokkaa musiikkia: Tämä komento on ScoreFitter-leikkeiden muokkausta varten. (Ks. ”ScoreFitter” sivulla 271.)

Muokkaa montaasia: Muokkaa montaasileikettä Montaasieditorissa. (Ks. ”Montaasieditorin käyttäminen” sivulla 196.)

Avaa tehoste-editori: Avaa kaiken tyyppisten leikkeiden mediaeditorin Tehosteet-välilehteen. Montaasi-, otsikko- ja säiliöleikkeitä käsitellään samalla tavalla kuin tavallisia videoleikkeitä.

Nopeus: Tämä komento avaa Nopeuden säätö -valintaruudun, jossa voit käyttää nopeutus- tai hidastustehosteita valittuihin leikkeisiin. Tämä vaihtoehto ei ole käytettävissä säiliöille. Ks. ”Nopeus” sivulla 114.

Skaalaus: Ensimmäiset kaksi vaihtoehtoa vaikuttavat sellaisten leikkeiden käsittelyyn, jotka eivät ole nykyisen aikajanaformaatin vaatimusten mukaisia, kun ne tuodaan projektiin. Ks. ”Aikajanan työkalupalkki” sivulla 75.

- Sovita näyttää kuvan sen oikeassa kuvasuhteessa ja skaalattuna niin suureksi kuin mahdollista ilman rajausta. Kehyksen käyttämättömiä osia käsitellään läpinäkyvinä.
- Täytä säilyttää myös kuvan kuvasuhteen, mutta skaalaa sen siten, että ruudulla ei ole käyttämättömiä osia. Kuvan osia ei rajata, mikäli kuvasuhde ei sovi yhteen.
Voit hienosäätää leikkeen skaalaustoiminta panoroi-ja-zooma-toiminnoilla.
- **Pidä alfa, Poista alfa, Luo alfa:** Näitä komentoja käytetään sisältöön, jolla on alfanava (joka määrittää läpinäkyvyyden pikseli pikseliltä). Tällainen alfatieto voi olla ristiriidassa Pinnacle Studion tehosteiden kanssa. Komento ei ole käytettävissä puhtaille äänileikkeille.

Aktiivinen virta: Tämän komennon avulla yksittäiset virrat voidaan poistaa käytöstä leikkeissä, jotka sisältävät sekä videon että äänen. Se on yleisesti käytössä helppona tapana päästä eroon tarpeettomasta kameraäänestä.

Säädä kesto: Syötä kesto numeerisesti ponnahdusikkunaan. Kaikkia valittuja leikkeitä trimmataan haluttuun keston säätämällä niiden ulos-kohtia.

Irrota ääni: Leikkeissä, joissa on sekä video että ääni, tämä komento irrottaa äänivirran erilliseen leikkeeseen erillisellä raidalla, mikä sallii lisämuokkaustoimintoja kuten L-leikkaukset.

Etsi Kirjastosta: Tämä komento avaa kirjaston selaimen kansiossa, joka sisältää aineiston, joka on video-, valokuva- tai äänileikkeen lähde.

Leikkaa, Kopioi, Liitä: Siirrä tai kopioi leikkeiden valinta käyttämällä leikepöydän komentoja vedä ja pudota -toiminnon sijaan.

Ryhmitä: Voit ryhmitellä useita leikkeitä, jolloin niitä voi siirtää yhdessä. Kun et enää tarvitse ryhmää tai haluat luoda erilaisen ryhmittelyn, käytä **Pura ryhmitys** -toimintoa.

Siirtymä sisään, Siirtymä ulos: Näiden avulla voit käyttää erilaisia toimintoja siirtymien hallintaan, kuten **Lisää, Korvaa, Muokkaa, Kopioi** ja **Poista**. Lisätietoja on kohdassa ”Siirtymät” sivulla 117.

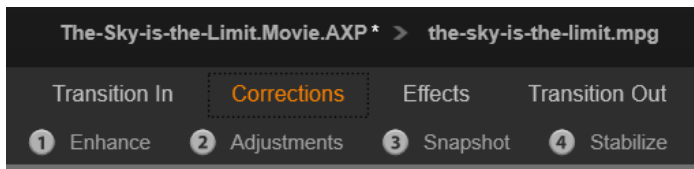
Poista: Poista valittu leike tai leikkeet.

Näytä tiedot: Näyttää leikkeen ominaisuudet ja taustalla olevat mediatiedostot tekstimuodossa.



Pinnacle Studio tarjoaa mediaeditoreja jokaiselle kolmesta päämediatyypistä: video, valokuvat (ja muut kuvat) ja ääni. Tavallinen tapa käyttää näitä editoreja on kaksoisnapsauttaa joko Kirjaston media-aineistoa tai medialeikettä projektin aikajanalla.

Kaikki kolme editoria tarjoavat kaksi perustyökaluperhettä: Korjaukset ja Tehosteet. Nämä on esitetty välilehtinä editori-ikkunan yläosassa. (Valokuvaeditorissa on kolmas välilehti Panorointi ja zoomaus - työkalulle.)



Videoeditorin Korjaukset-perheen neljä ryhmää. Kun editori on avattu Kirjastosta, Tehosteet-välilehti ei tule näkyviin.

Kaikki työkalut Korjaukset -perheessä on suunniteltu korjaamaan epätäydellisyyksiä videoissa, kuvissa ja muussa mediassa, jota käytät projekteissasi. Työkalut korjaavat yleisimmät virheet, joita esiintyy tallennetussa mediassa. Voit muun muassa suoristaa valokuvan, jonka horisontti on kallellaan, parantaa vaimean musiikkikappaleen äänen kirkkautta, tai korjata videokohtauksen valkotasapainoa.

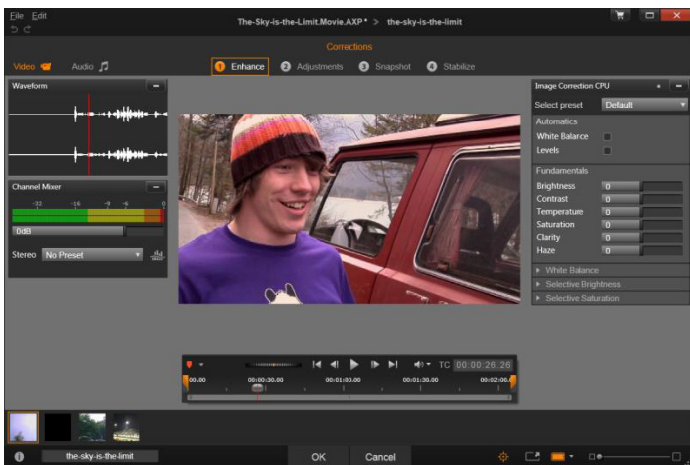
Korjauksien käyttäminen ei tee muutoksia itse mediatiedostoihisi. Sen sijaan asettamasi parametrit tallennetaan joko Kirjaston tietokantaan (liittyen tiettyyn media-aineistoon) tai projektiin (liittyen tiettyyn leikkeeseen).

Kirjastoaineistojen korjaaminen

Ainoastaan yksi työkaluperheen välilehti – Korjaukset – on käytössäsi, kun tuot mediaeditoriin aineistoja Kirjastosta. **Tehosteet**- välilehti sekä **Panorointi ja zoomaus** -työkalu valokuville ovat näkyvissä vain silloin, kun editori avataan työstämään aikajanaileikettä.

Korjattujen aineistojen käyttäminen: Kun käytät korjaustyökalua Kirjaston aineistoon, korjausasetukset kulkevat aineiston mukana, kun liität ne projektiin. Korjaukset pätevät kaikkiin tuleviin projekteihin. Voit halutessasi tehdä lisää korjauksia aikajanaan, mutta ne eivät vaikuta aineistoon Kirjastossa.

Vaihtoehtoisten korjausten tallentaminen: Korjatut Kirjaston aineistot voidaan myös tallentaa erillisinä aineistoina (komennolla **Tiedosto > Luo uusi pikakuvake**). Näin voit luoda tietystä aineistosta kaksi (tai useampia) muunnoksia, joissa on erilaisia korjauksia.



Työskenteleminen Videoeditorin Parantelu-korjausryhmän avulla.

Korjausten poistaminen: Kontekstivalikko Kirjaston aineistolle, johon on tehty korjauksia, sisältää Palauta alkuperäiseksi -komennon, jolla voidaan palauttaa korjaamaton tila.

Korjaukset välittömän viennin yhteydessä: Jos haluat viedä Kirjaston mediaa välittömästi sen sijaan että rakentaisit projektin elokuvan tai levyn aikajanojen pohjalta, korjausasetuksia sovelletaan tuotokseen.

Aikajanan leikkeiden korjaaminen

Kun Elokuvaeditorin tai Levyn muokkaajan aikajanasta avataan leike yhteen mediaeditoreista, voit muunnella sitä korjausperheen työkalujen avulla ilman, että se vaikuttaa Kirjaston aineistoon tai muihin leikkeisiin. Tällaiset muutokset leikkeeseen muuttuvat osaksi projektiasi.

Jos haluat poistaa korjauksia leikkeestä aikajanalla, valitse pikavalikosta komento **Avaa tehoste-editori** ja vaihda Korjaustyökaluun. Asetuspaneelit näyttävät korostettuna, mitä asetuksia on muokattu. Tällä toiminnolla voit paikantaa ja palauttaa korjaukset.

Lisätietoja tietyn mediaeditorin käytöstä on kohdissa "Valokuvien korjaaminen" sivulla 140, "Videon korjaus" sivulla 147 ja "Äänen korjaus" sivulla 155.

Median editoinnin yleiskatsaus

Jotta käytettävissä oleviin työkaluihin päästään käsiksi, mediaeditorit voidaan avata monin tavoin sekä Kirjastosta että projektin aikajanasta.

Avaaminen Kirjaston kautta:

- Tee jokin seuraavista toimista:
 - Kaksoisnapsauta videon, kuvan tai ääniaineiston kuvaketta tai tekstitallennetta.

- Valitse komento **Avaa korjaustyökalussa** ominaisuuden kontekstivalikosta.

Avaaminen Kirjaston soittimesta:

- Avattuasi Kirjaston soittimen napsauttamalla toista-painiketta Kirjastossa olevasta kohteesta napsauta rataskuvaketta  alhaalla oikealla.

Avaaminen aikajanasta:

- Tee jokin seuraavista toimista:
 - Kaksoisnapsauta leikettä aikajanalta.
 - Valitse komento **Avaa tehoste-editorissa** leikkeen kontekstivalikosta.
 - Käytä kontekstivalikkoa **Tehoste > Muokkaa** väriliuskalla, joka ilmestyy niiden leikkeiden yläreunaan, joihin tehosteita on käytetty.

Mediaeditorin ikkunan sulkeminen:

- Tee jokin seuraavista toimista:
 - Säilytä leike muuttumattomana painamalla **Peruuta**-painiketta.
 - Napsauta Sulje (X) -painiketta oikeassa yläkulmassa. Jos olet tehnyt muutoksia, sinulta kysytään niiden tallentamisesta.
 - Vahvista muutokset napsauttamalla **OK**-painiketta.

Esikatselu

Keskimmäinen paneeli jokaisessa mediaeditorissa on joko korjausten ja tehosteiden käyttämisen tulokset näyttävä visuaalinen esikatselutila tai audiovisualisointi.

Editoidessa videomediaa, johon kuuluu ääniraita, sekä Äänieditori että Videoeditori ovat käytettävissä ikkunan vasemmassa yläosassa olevien välilehtien kautta.



Stereoskooppisten 3D-kuvien esikatselu

Stereoskooppisia 3D-kuvia muokataan samalla tavoin kuin 2D-kuvia, mutta niiden esikatseluun voidaan käyttää lisäesikatseluikkunaa, joka on näkyvissä vain 3D-kuvilla. Muokattu kuva näytetään ikkunassa stereoskooppisessa 3D-muodossa, kun taas työskentelyalue on 2D-muodossa. Esikatseluikkunassa on toiminto stereoskooppisen 3D-esikatselutilan vaihtamista varten.

Otsikkopalkki

Tiedosto- ja Muokkaa-valikot: Jos avaat mediaeditorin Kirjaston kautta, voit tallentaa ladatusta aineistosta uuden kopion (tai "Pikakuvakkeen") Tiedosto-valikon kautta. Pikakuvake on erityinen aineistotyyppi, jolle määritetään omat parametrit ja asetukset, mutta jonka parametreja ja asetuksia sovelletaan vain tiettyyn kyseiseen aineistoon liitettyyn mediatiedostoon. Näin samasta aineistosta voi olla useita eri versioita ilman, että kullekin versiolle on tallennettava erillinen mediatiedosto. Pikakuvakkeet tallennetaan Kirjastoon alkuperäisellä nimellä sekä järjestyksnumerolla.

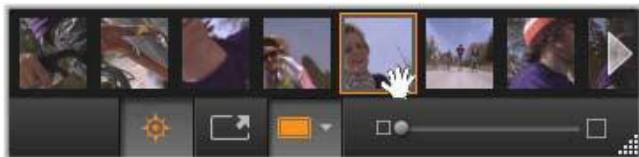
Muokkaa-valikko sisältää viisi vakiomuokkauskomentoa: **Kumoa**, **Tee uudelleen**, **Leikkaa**, **Kopioi** ja **Liitä**.

Kumoa / Tee uudelleen: Kuten kaikkialla Studiossa, voit siirtyä editointihistoriassasi eteen- ja taaksepäin käyttämällä graafisia kumoa- ja tee uudelleen -painikkeita, jotka sijaitsevat mediaeditorin ikkunan vasemmassa yläkulmassa.



Navigaattori

Kaikkien mediaeditori-ikkunoiden alareunassa sijaitseva Navigaattorikaistale tarjoaa sinulle mahdollisuuden ladata muita Kirjaston kohteita tai muita aikajanan leikkeitä.



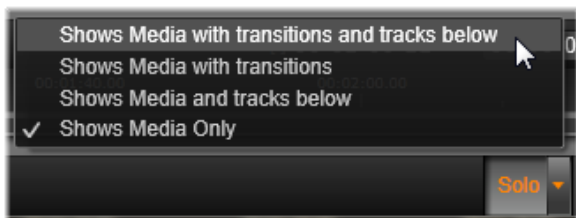
Kun avaat Navigaattorin Kirjastosta käsin, editorin alareunassa oleva Navigaattori käyttää Kirjaston selaimessa esillä olevia muita aineistoja.

Valittu kohde näkyy korostettuna. Voit siirtyä editoimaan toista kohdetta napsauttamalla toista elementtiä Navigaattorissa käyttäen tarvittaessa nuolia oikealla ja vasemmalla vierittämistä helpottamaan. Kun teet näin, kaikki muutokset, joita sillä hetkellä ladattuun kohteeseen on tehty, tallennetaan automaattisesti, aivan kuin jos olisit napsauttanut **OK**-painiketta.

Voit piilottaa Navigaattorin napsauttamalla sen painiketta  mediaeditorin ikkunan alaosassa.

Näkymän asetukset

Navigaattori-painikkeen ohessa alareunan työkalurivillä on joukko näkymään liittyviä painikkeita.



Soolo-painikkeesta voidaan käyttää asetuksia mediaeditorissa olevien raitojen sekä nykyisen raidan esikatselua varten. Asetuksilla voidaan säätää leikkeen siirtymiä esikatselussa, jos siirtymiä on lisätty.



Soolo: Tämä painike on saatavilla ainoastaan, jos mediaeditori valitaan aikajanalta. Sen ollessa korostettuna senhetkinen leike Navigaattorissa näkyy esikatselussa eristettynä; leikkeitä aikajanana ylä- tai alapuolella ei oteta huomioon. Kun painike ei ole korostettuna, kaikki aikajanana raidat voivat olla mukana esikatselussa.



Ennen ja jälkeen -näkö: Tämä painike on käytössä ainoastaan valokuvamediaa editoitaessa. Lisätietoja on kohdassa "Ennen ja jälkeen" sivulla 139.



Koko näyttö: Aktivoituna tämä painike skaalaa esikatselukuvan käytössä olevan näytön kokoiseksi ja poistaa muut työkalut näkymästä. Voit sulkea koko näytön tilan painamalla **Esc**-näppäintä tai napsauttamalla sulje (X) -näppäintä ruudun oikeassa yläkulmassa. Koko näyttö -näkö sisältää oman päällekkäisen siirtymispainikkeiden paneelin.



Esikatselun zoomauksen asetukset: Sovita ikkunaan sovittaa esikatselun koon siten, että kuvan korkeus ja leveys eivät ylitä

käytössä olevaa tilaa silloinkaan, kun kaikki työkalut ovat käytössä. Aseta todelliseen kokoon näyttää kuvan alkuperäisessä lähdekoossa.

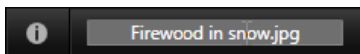
Zoomaus: Vierityspalkki työkalurivin äärioikealla skaalaa esikatselukuvaa portaattomasti.

Esikatselukuvan liikuttaminen ikkunassa

Esikatselukuvaa voidaan siirtää hiirellä mihin tahansa kohtaan työskentelyalueella. Tämä on käytännöllistä kuvanluvun kannalta, kun kuva on suurennettuna. Äänieditorin aaltovisualisaatio ei kuitenkaan ole liikuteltavissa.

Tiedot ja kuvatestit

Tiedot-painike avaa ikkunan, joka sisältää tietoja senhetkisestä tiedostosta.



Kuvatestikenttä, joka on saatavissa ainoastaan, kun mediaeditori avataan Kirjaston kautta, sallii senhetkisen aineiston uudelleennimeämisen.

Asetuspaneeli

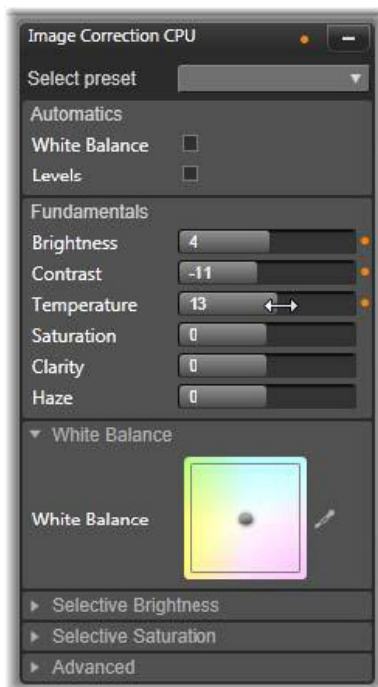
Kun valitset tehosteen tai työkalun, jolla on säädettävät asetukset, ikkunan oikeaan yläkulmaan ilmestyy paneeli. Nimetyt esiasetukset ovat käytettävissä Valitse esiasetus -pudotusvalikosta paneelin yläosassa. Voit käyttää määritettyjä asetusten yhdistelmiä sellaisinaan tai muokata niitä tarpeen mukaan.

Numeroarvojen asettaminen: Numeroasetusten kentillä on harmaa liukusäädinpalkki tummanharmaan kentän sisällä. Napsauttamalla kerran tätä kenttää voit asettaa sen numeroiden syöttötilaan, jossa voit

kirjoittaa haluamasi parametriarvot. Vaihtoehtoisesti voit vetää liukusäätimen palkkia hiirellä oikealle tai vasemmalle. Kaksoisnapsauttaminen palauttaa oletusarvon.

Parametriyhdistelmien vertailu: Korostettu (oranssi) piste ilmestyy kentän oikealle puolelle, kun asetuksen arvo muutetaan oletusarvosta. Pisteen päältä napsauttaminen vaihtaa oletusarvon ja viimeisimmän ei-oletusarvon välillä. Tehosteen tai korjauksen nimien oikealla puolella oleva piste vaihtaa kaikkien parametrien oletusarvojen ja mukautettujen arvojen välillä.

Linkitetyt parameterit: Jotkin parametrit on määritetty muuttumaan lukitusti. Tämä ilmaistaan lukkosymbolilla. Voit vaihtaa linkkiä napsauttamalla symbolia.



Asetuksista voit säätää korjauksen tai tehosteen saatavilla olevat asetukset. Tässä näkyvät valokuvakorjauksen Parantele-ryhmän asetukset.

Valokuvan editointityökalut

Nämä työkalut löytyvät Valokuvaeditorin alapalkista. Ne ovat käytettävissä ainoastaan valokuville ja muille graafisille kuville, jotka on ladattu Kirjastosta. Niitä ei voi käyttää aikajanalta avattuihin kuviin.

Lisätietoa valokuvaeditorin avaamisesta korjaustyökaluihin sekä mediaeditoreiden yleisistä toiminnoista on kohdassa "Median editoinnin yleiskatsaus" sivulla 131.

Kuvan kiertäminen

Kuvan esikatselun alla vasemmalla on kaksi kääntyvän nuolen kuvaketta. Napsauttamalla kuvakkeita voit kiertää Kirjastosta avattua kuvaa joko myötä- tai vastapäivään 90 astetta kerrallaan.



Kiertäminen valokuvaeditorilla on mahdollista ainoastaan, jos valokuva on avattu Kirjastosta. Projektin aikajanalta avattuja leikkeitä voidaan kiertää käyttämällä 2D-editori-tehostetta.

Ennen ja jälkeen

Editoidessasi valokuvia voit vertailla suoraan alkuperäistä versiota korjattuun versioon. Kolmeen käytettävissä olevaan näkymään päästään käsiksi painikkeen oikealla puolella olevasta nuolesta.



Jaettu kuva: Esikatselun alempi puolisko näyttää korjaukset. Voit säätää jakavan viivan pystysuuntaisen sijainnin vetämällä viivan keskiosasta ylös tai alas hiirellä. Voit myös jakaa kuvan viistosti tarttumalla jommaltakummalta puolelta viivaa ja kiertämällä.

Koko kuva rinnakkain: Oikealla puolella oleva kuva näyttää korjaukset.

Koko kuva ylhäällä ja alhaalla: Alempi kuva näyttää korjaukset.

Valokuvien korjaaminen

Valokuvaeditorin viisi korjausta ovat **Paranna**, **Säädöt**, **Rajaa**, **Suorista** ja **Punasilmäisyys**. Kahta ensimmäistä korjausta hallitaan valokuvaeditorin oikeasta yläkulmasta avautuvasta paneelistä. Kolmea muuta hallitaan vuorovaikutteisesti kuvan esikatselussa.

Paranna (valokuvat)

Tästä työkalusta avautuu Kuvan korjaus CPU -paneeli, joka sisältää työkaluja väreihin ja valaistukseen liittyvien ongelmien korjaamiseen. Työkaluja voidaan käyttää myös mukautetun ulkoasun luontiin ja tyyliteltyjen tehosteiden lisäämiseen, joiden avulla alkuperäistä materiaalia voidaan parantaa pelkän korjaamisen sijasta. Työkalut on esitelty ryhmiteltynä alla.

Automatiikka

Tämän ryhmän kahdella erikoistyökalulla voidaan säätää kuvaa automaattisesti kuvan kirkkauden spektrin analysoinnin jälkeen. Työkalun asetuksia voidaan muuttaa käsin, jos säätöä on tarpeen mukauttaa.

Valkotasapaino: Kun valitset Valkotasapaino-ruudun, kuvalle lasketaan väriämpötilan asetus ja Lämpötilapainotus-liukusäädin tulee näkyviin. Voit mukauttaa asetusta esikatselun aikana käyttämällä liukusäädintä.

Tasot: Tämän valintaruudun valitseminen aktivoi automaattiset valaistuksen säädöt ja näyttöön avautuu kolme säädintä. Ensimmäinen säädin on Optimointi; pudotusvalikko, josta voit asettaa työkalun yleisen toiminnan valitsemalla joko Kontrastin (vain kontrastin optimointi) tai Täyden (yleisen valaistuksen optimointi).

Kirkkaus- ja **Voimakkuus-**liukusäätimillä voidaan valita arvo väliltä -10 ja $+10$. Jos arvoksi valitaan nolla, automaattisesti valittua arvoa ei muuteta. Kirkkaus-säätimellä voidaan lisätä kirkkautta yleisesti tai leikaten koko kuvaan. Voimakkuus-säädin, jota käytetään ensisijaisesti henkilökuviin, muistuttaa värikylläisyyden säädintä, mutta sillä minimoidaan ihonsävyjen luonnotonta liikasaturaatiota.

Perusteet

Tällä säädinryhmällä voidaan säätää kuvan yleisiä valaistusominaisuuksia.

Kirkkaus: Tämä säädin tarjoaa yleisen kirkkauden säädön, joka vaikuttaa kuvan vaaleisiin ja tummiin kohtiin yhtäläisesti. Jos haluat lisää tarkkuutta kirkkauden editointiin, hienosäätö onnistuu toiminnolla Valikoiva kirkkaus (katso alla).

Kontrasti: Tämä säätö korostaa kuvan vaaleiden ja tummien alueiden välistä eroa. Kontrastin lisääminen saattaa piristää himmeää valokuvaa, joskin vaarana on tarkkuuden menettäminen kohdissa, jotka ovat hyvin kirkkaita tai hyvin tummia.

Lämpötila: Väriämpötilan säädin muuttaa kuvan värisomittelua saaden sen näyttämään "lämpimämmältä" tai "viileämmältä". Sisävalaistusta, kuten volframilampun tai kynttilän valoa pidetään lämpimänä, kun taas päivänvalo, erityisesti varjossa, koetaan kylmänä. Lämpötilan säädin tekee muutoksia pääasiassa kuvan keltaiseen ja siniseen, ja vain vähän vihreään ja magentaan.

Värikylläisyys (saturaatio): Tämä toiminto säätelee kuvan värikylläisyyttä. Arvon lisääminen korostaa värejä, saaden ne näyttämään eläväisemmiltä tai jopa tarkemmilta. Arvon pienentäminen heikentää kuvan värejä, kunnes nollassa ainoastaan harmaan sävyt näkyvät. Jos haluat hienosäätää värikylläisyyttä, käytä

toimintoa **Valikoiva värikylläisyys**. **Voimakkuus**-säädin on tähän säätimeen liittyvä säädin, jota usein suositetaan henkilökuvissa sen vuoksi, että se säilyttää ihosävyt.

Selkeys: **Selkeyttä** lisäämällä voidaan kasvattaa kontrastia keskisävyissä, jolloin kuvan reunat terävöityvät. Pieni **Selkeyden** lisäys parantaa usein kuvan yleistä ilmettä.

Sumu: **Sumun** lisäämisellä kuvan valoisuutta voidaan lisätä pakkaamalla kuvan dynaamista aluetta ylöspäin. Alunperin mustista alueista tulee harmaita. Vaaleista sävyistä tulee myös hieman kirkkaampia. Tämä tuottaa kuvaan valoa lisäävän ja pehmentävän vaikutelman. Jos **Sumulle** määritetään negatiivisia arvoja, saadaan aikaan päinvastainen lopputulos, ja kuvasta tulee tummempi ja yksityiskohtia korostava. Kuvan kirkkauden taso putoaa ja korostuksia ja keskisävyjä terävöitetään, kun dynaaminen alue ulotetaan entistä alemmas.

Valkotasapaino

Jos kuvan valkoisissa tai harmaissa kohdissa on lieviä värivivahteita tai värivirheitä, tämän ryhmän säätimillä voidaan palauttaa kuvan alkuperäinen ulkoasu.

Harmaasävyjen poimija: Valitse poimija ja napsauta sen jälkeen valkoista tai harmaata aluetta, jossa ei tulisi olla väritystä. Kuvan valkotasapaino säädetään automaattisesti tahattoman sävyn poistamiseksi.

Väriympyrä: Selaa värikenttää liikuttamalla hallintapistettä keskustasta pois päin, kunnes kuva näyttää luonnolliselta.

Valikoiva kirkkaus

Jotta voisit muokata tiettyjen osien kirkkautta muihin alueisiin vaikuttamatta, käytössäsi on viisi erillistä kirkkaudensäätöä.

Mustat: Tämä liikusäädin vaikuttaa ainoastaan kuvan tummimpiin alueisiin. Parhaiden tulosten aikaansaamiseksi jätä sekä Valkoisten että Mustien editointi viimeiseksi.

Täytevalo: Tämän liikusäätimen lisääminen voi saada varjoisten (muttei mustien) alueiden yksityiskohdat näkymään paremmin täysikontrastisessa valokuvassa.

Keskitaso: Alue, johon tämä liikusäädin vaikuttaa, käsittää valaistuksen koko keskialueen.

Korostukset: Tämä liikusäädin vaikuttaa kuvan kirkkaisiin kohteisiin. Sitä voidaan käyttää vaimentamaan välähdyksien, heijastusten tai kirkkaan auringonpaisteen vuoksi ylivalottuneita alueita.

Valkoiset: Tämä liikusäädin vaikuttaa kuvan "valkoisena" pidettyihin kohtiin. Editoi Valkoiset ja Mustat viimeisenä.

Valikoiva värikylläisyys

Siinä missä oletusarvoinen **Värikylläisyyden** korjaus lisää värikylläisyyttä tasaisesti koko spektrissä, **Valikoiva värikylläisyys** mahdollistaa päävärien tai sekoitettujen värien yksilöllisen korostamisen tai himmentämisen. Jos esimerkiksi sininen vaikuttaa liian voimakkaalta, sitä voidaan laimentaa muiden värien säilyttäessä intensiteettinsä.

Säädöt

Tuonnin aikana Studio havaitsee automaattisesti tiettyjä parametreja, mutta erilaiset tekijät saattavat joskus johtaa virheelliseen

tunnistukseen. Säättöjen avulla voidaan tarvittaessa muuttaa mitä tahansa näistä kuvien perusominaisuuksista.

Alfa

Valokuvassa voi olla alfakanava eli 8-bittinen harmaasävyinen kuvataso, joka määrittää kunkin kuvapisteen läpinäkyvyytason valokuvassa. Jos haluat poistaa alfakanavan, valitse Ohita alfa -asetus.

Limittäminen

Jos kuvan Limittämisasetukset tunnistettiin väärin tuonnin aikana, valitse oikea asetus tämän pudotusvalikon avulla.

Stereoskooppinen 3D

Jos 3D-kuvan formaatti tunnistettiin väärin tuonnin aikana, valitse oikea stereoskooppinen asettelu tästä pudotusvalikosta.

Rajaa

Käytä tätä työkalua korostamaan tiettyä osaa kuvasta tai poistamaan ei-toivottuja osia.



Kuvan rajaaminen.

Rajauskehys: Valittuasi rajaustyökalun kuvan päälle ilmestyy kehys, jonka kokoa voi muuttaa. Kuvan rajaaminen tehdään vetämällä kehyksen reunoilta tai kulmista. Voit myös säätää kehyksen paikkaa vetämällä kehyksen keskeltä rajauksen jälkeen.

Kuvasuhde: Asetuspalkin **Kuvasuhde**-pudotusvalikkoa voidaan käyttää varmistamaan, että rajauskehys säilyttää kuvan toivotut vakiomittasuhteet kokoa muutettaessa. Se tukee vakiokuvasuhdetta (4:3) ja laajakuvaa (16:9).

Esikatselu: Tämä toiminto näyttää rajatun kuvan ilman sitä ympäröivää materiaalia. Voit palata muokkausnäkyymään painamalla **Esc** tai napsauttamalla kuvaa.

Tyhjennä, Peruuta ja Käytä: Tyhjennä palauttaa rajauskehyksen alkuperäisiin mittasuhteisiinsa, **Peruuta** lopettaa ja poistaa tehdyt muokkaukset, **Käytä** tallentaa muokatun kuvan poistumatta editorista.

Suorista

Tämän korjauksen avulla voit suoristaa kuvan, jossa elementit, joiden tulisi olla täysin pysty- tai vaakasuorassa, ovat huomattavasti kallellaan. Ellet ole rajannut kuvaa, korjaus muuttaa kokoa dynaamisesti samalla kun kierrät, etteivät kulmat jää huomattavasti kuva-alueen ulkopuolelle. Rajattuun kuvaan ei tehdä koon muuttamista, kunhan tyhjen kulmien täyttämiseen on käytettävissä ylimääräistä materiaalia.



Valmiina kuvan suoristamiseen (tähtäinristikolla).

Useita Suoristamiseen liittyviä toimintoja löytyy työkalurivistä esikatselun alapuolella.

Opasviivojen valinnat: Kaksi painiketta työkalupalkin vasemmassa äärireunassa asettavat toimintatilan viivoille, jotka asettuvat esikatselukuvan päälle opastamaan suoristamista. Kumman tahansa painikkeen valitseminen poistaa toisen painikkeen valinnan.

Ristikkotähtäin-painike (vasemmanpuoleisin) lisää kaksi hiirellä vedettävissä olevaa ristikkäistä viivaa, joita voidaan käyttää todellisen pysty- ja vaakasuuntaisen suoristuksen viitteenä missä kohden kuvaa tahansa. **Ruudukko**-painike tuottaa muuttumattoman, toistuvan kuvion koko kuvan päälle.

Kuvakulman säätäminen: Kiertämisen asteen määrittämiseksi voit käyttää joko liukusäädintä työkalupalkissa kuvan alapuolella, tai napsauttaa ja pitää pohjassa hiiren kakkospainiketta samalla, kun vedät hiirellä kuvan yli. Kiertäminen on mahdollista 20 astetta molempiin suuntiin.

Tyhjennä, Peruuta ja Käytä: Tyhjennä palauttaa kuvan alkuperäiseen tilaansa, Peruuta lopettaa ja poistaa tehdyt muokkaukset, Käytä tallentaa muokatun kuvan poistumatta editorista.

Punasilmäisyys

Tämä työkalu korjaa punasilmäisyyttä, jota esiintyy usein salamalla otetuissa kuvin, joissa kohteen katse on suunnattuna kameraan päin. Merkitse molempia punaisia silmiä ympäröivä alue hiirellä. Äärimmäistä tarkkuutta ei vaadita, mutta voit kokeilla vaihtaa aluetta hieman, jos et ole tyytyväinen korjaukseen.

Tyhjennä, Peruuta ja Käytä: Tyhjennä palauttaa kuvan alkuperäiseen tilaansa, Peruuta lopettaa ja poistaa tehdyt muokkaukset, Käytä tallentaa muokatun kuvan poistumatta editorista.

Videon korjaus

Videoeditorissa on keskellä esikatselunäyttö ja oikealla alue korjausten ja tehosteiden asetuksille, samaan tapaan kuin muissakin mediaeditoreissa. Jos video sisältää ääniraidan, myös kelluvat paneelit äänenhallinnalle tulevat esiin. Paneelit on alun perin sijoitettu ylävasemmalle, mutta voit vetää ne uusiin ankkurointipaikkoihin ikkunan kummalle tahansa puolelle.

Lisätietoa videoeditorin avaamisesta korjaustyökaluihin sekä mediaeditoreiden yleisistä toiminnoista on kohdassa "Median editoinnin yleiskatsaus" sivulla 131.

Lisätietoja säätimisistä, jotka ovat käytössä kun Ääni-välilehti on varattuna, on kohdassa "Äänieditori" sivulla 245.

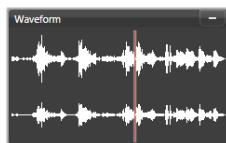
Video-/äänivaihdin

Jos mukana on ääniraita, ruudun ylävasemmalle avautuu välilehti, josta voidaan siirtyä Äänieditoriin.



Aaltomuotonäyttö

Tämä kelluva paneeli näyttää osan äänenvoimakkuuden graafisesta kuvaajasta videon keston päällä. Aaltomuodosta näkyvä osa on keskitetty senhetkisen toiston kohdan päälle.



Kun vaihdat Äänieditoriin, näet samassa kohtaa näyttöä videon esikatselupaneelin.

Videotyökalut

Nämä työkalut sijaitsevat Videoeditorin esikatselun alapuolella olevassa työkalupalkissa. Työkalujen alapuolella olevassa aikaviivaimessa olevan osoittimen avulla voidaan siirtyä tiettyyn kohtaan videossa.

Vasemmalla ovat merkkien säätimet. Lisätietoja on kohdassa "Merkit" sivulla 151.

Muut säätimet ovat median esikatselua ja trimmausta varten.

Useimmat säätimet ovat käytettävissä myös Äänieditorissa. Ellei toisin mainita, tässä olevat kuvaukset pätevät molempiin editoreihin.

(Lisätietoja on kohdassa "Äänieditori" sivulla 245.)

Stereoskooppinen 3D: Silmukkatoisto-painikkeen vasemmalla puolella olevan kuvakkeen ja nuolen avulla voit valita eri 3D-materiaalin katselutiloja. Kuvake näyttää kussakin tilassa erilaiselta.

Jos videosi on 3D-muotoinen, mutta nuolta ei näy, valitse oikea 3D-asetus kohdasta **Säädöt**. Lisätietoja on kohdassa "Säädöt" sivulla 143.



Valintapyörä: Valintapyörä tuo sulavaa, kaksisuuntaista hallintaa useilla eri nopeuksilla selattaessa videota tai ääntä. Molempia mediatyyppejä voidaan katsella hidastetulla nopeudella. Pikanäppäimet **J** (kelaus taakse), **K** (tauko), **L** (kelaus eteen) ja kaikki niiden yhdistelmät **Vaihto**-näppäimen (hidas toisto) kanssa mahdollistavat helpon siirtymisen ja sukkuloinnin myös näppäimistön avulla.

Siirtymispainikkeet: Ovaalinmuotoinen nuoli-ikoni käynnistää jatkuvan toiston. Muut painikkeet vasemmalta oikealle ovat seuraavat: **Hyppää taaksepäin**, **Kehys taaksepäin**, **Toista**, **Kehys eteenpäin**, **Hyppää eteenpäin**.

Äänimonitori: **Kaiuttimen** kuvake säätelee järjestelmän äänenvoimakkuutta, mutta ei vaikuta äänitetyn äänen tasoon. Mykistä äänet napsauttamalla kaiuttimen kuvaketta kerran, säädä kuuntelun äänenvoimakkuutta napsauttamalla liikusäädintä kuvakkeen oikealla puolella. Säädä leikkeen toistotasoa käyttämällä Kanavamikseriä. Ks. "Kanavamikseri" sivulla 247.

Aikakoodien näytöt: Vasen kenttä kuvastaa trimmatun median kestoa. Oikea kenttä näyttää nykyisen toistokohdan. Kirjastoaineistolla toistokohta on suhteessa median alkuun. Aikajanan leikkeelle annetaan toistokohta projektin sisällä.

Kohdan asettaminen numeerisesti: Napsauta oikeanpuoleista aikakoodikenttää kohdalle ja syötä sijainti (muodossa tt:mm:ss.xxx). Kun painat **Enter**, ohjelma hyppää haluttuun kohtaan, jos kohta löytyy leikkeestä. Kumoa muutos ja poistu syöttötilasta painamalla **Esc**.

Aineiston trimmaus: Oranssit sarkaimet aikapalkin molemmilla puolilla antavat sinun valita omat aloitus- ja lopetuskohdat Kirjaston aineistojen toistamiselle. Tällöin leikkeen loppupisteet määritetään, kun aineistoa käytetään projektissa.

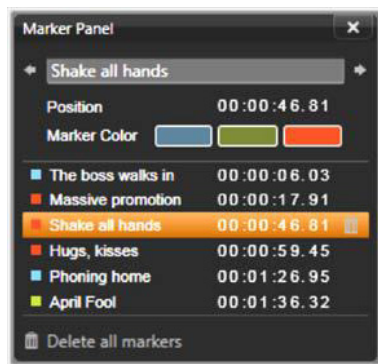
Viivoitin: Aikaviivoitin näyttää asteikon, jonka asteet riippuvat senhetkisestä zoomauskertoimesta. Kun napsautat mitä tahansa viivoittimen kohtaa, toistopää (ks. alla) hyppää kyseiseen kohtaan.

Toistopää: Tämä punainen viiva ja sen kahva eli hankaaja etenevät samaan tahtiin näytettävän kuvan (video) ja aaltomuotonäytön punaisen viivan kanssa (ääni). Voit sijoittaa sen mielivaltaisesti napsauttamalla ja vetämällä osoitinta tai vetämällä aaltomuodon sisältä.

Vierityspalkki ja zoomaus: Voit muuttaa näytön zoomaustasoa vetämällä vierityspalkin loppupään vasemmalla ja oikealla puolella olevista kaksoisviivoista. Kun palkki pienenee, vierityspalkkia voidaan liikutella eteen- ja taaksepäin kokonaisuutena, jolloin voit zoomata äänileikkeen aallonmuotoon tai poistaa dataa suuremmalla tarkkuudella. Kaksoisnapsauta vierityspalkkia palauttaaksesi sen leikkeen täyteen leveyteen. Voit myös suurentaa ja pienentää kuvaa napsauttamalla viivainalueen vasemmalta ja oikealta puolelta.

Merkit

Merkit ovat visuaalisia viitepisteitä, jotka voidaan asettaa aikaviivottimelle ilmaisemaan kohtausten muutoksia tai muita editoinnin aikamerkkejä.



Merkkipaneeli

Merkkien asettaminen ja siirtäminen: Aseta toistopää kohtaan, johon haluat lisätä merkin. Napsauta merkin vaihtopainiketta työkalurivin vasemmalla puolella tai paina **M**. Kehystä kohti voidaan asettaa vain yksi merkki.

Merkin siirtäminen: **Ctrl**-napsauta ja vedä oikealle tai vasemmalle.

Merkin poistaminen: Siirrä toistopää haluamaasi kohtaan ja paina sitten **M** tai napsauta merkin vaihtopainiketta.

Voit halutessasi poistaa merkkejä käyttämällä merkkipaneelin valikkoa, joka avautuu kaksoisnapsauttamalla mitä tahansa merkkiä viivaimella tai napsauttamalla alanuolta merkin vaihtopainikkeen vieressä.

Merkkipaneeli näyttää toistettavaan mediaan lisätyt merkit nousevassa järjestyksessä värikoodin, nimen ja sijainnin kera. Useimmat

käytettävissä olevat komennot pätevät sillä hetkellä valittuun merkkiin. Poikkeuksena on Poista kaikki merkinnät -painike paneelin alareunassa.

Merkin napsauttaminen valikosta valitsee sen muokattavaksi. Samalla toistopää hyppää merkin osoittamaan kohtaan.

Nimen muokkaaminen: Voit halutessasi antaa valittuna olevalle merkille selkeästi erottuvan nimen nimi-kenttään. Nimen vasemmalla ja oikealla puolella olevat nuolet mahdollistavat toisenlaisen tavan käydä läpi merkkiluetteloa.

Sijainti: Täältä voit muokata merkin sijaintia suoraan aikakoodina.

Merkin väri: Sääda valitun merkin (ja sen jälkeisten merkkien) väriä napsauttamalla yhtä käytettävissä olevista väripainikkeista.

Roskakori: Voit poistaa yksittäisiä merkkejä merkkivalikon rivien kohdalla olevien roskakorikuvakkeiden avulla.

Videokorjaukset

Videoeditorissa olevat korjaustyökalut ovat **Paranna**, **Säädöt**, **Kuvakaappaus** ja **Vakauta**.

Paranna (videot)

Paranna tekee samat korjaukset videolle kuin valokuville ja muille kuville. Ks. "Paranna (valokuvat)" sivulla 140.

Säädöt

Tuonnin aikana Studio havaitsee automaattisesti tiettyjä parametreja, mutta erilaiset tekijät saattavat joskus johtaa virheelliseen tunnistukseen. Säätojen avulla voidaan tarvittaessa muuttaa mitä tahansa näistä kuvien perusominaisuuksista.

Alfa

Jos videossasi on alfakanava ja haluat poistaa sen, valitse **Ohita alfa**-asetus.

Kuvasuhde

Jos videoaineiston kuvasuhdetta ei tunnistettu oikein tuonnin aikana tai jos mittasuhteita on muutettava manuaalisesti jostain muusta syystä, valitse oikea asetus tästä pudotusvalikosta. Säättö ei muuta näytöllä näkyvän kuvan määrää. Sen sijaan näkyvä alue venyy (tai kutistuu) itsenäisesti korkeus- ja leveysuunnassa, jotta kuva mahtuu valittujen kehysten rajojen sisäpuolelle.

Limittäminen

Jos kuvan Limittämisasiasetukset tunnistettiin väärin tuonnin aikana, valitse oikea asetus tämän pudotusvalikon avulla.

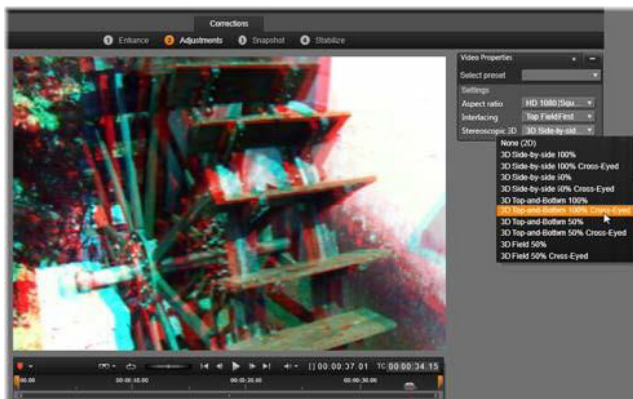
Stereoskooppinen 3D

Jos 3D-kuvan formaatti tunnistettiin väärin tuonnin aikana, valitse oikea stereoskooppinen asettelu tästä pudotusvalikosta.

Kuvakaappaus

Kuvakaappaustyökalulla voit poimia yksittäisen kehyksen videosta, rajata sen ja tallentaa sen valokuvana. Sen ohjaimet ovat samankaltaisia valokuville tarkoitetun Rajaa-korjauksen kanssa.

Valintakehys ja kuvasuhde: Kuvanleikkauksen valintakehyksen kokoa voidaan muuttaa tarttumalla sen reunoista ja nurkista, tai vetämällä esikatselun sisällä tarttumalla sitä keskeltä.



Kirjastoaineiston stereoskooppisten 3D-ominaisuuksien korjaaminen.

Esikatselu: Esikatselu näyttää valitun rajatun kuvan ilman tilannekuvatyökaluja. Saat työkalut takaisin näkyviin painamalla **Esc** tai napsauttamalla kuvaa.

Käytä: Tämä komento vie rajatun kuvan JPEG-tiedostona ja poistaa kuvakaappausmuokkauksen käytöstä esikatselussa. Kuvakaappaukset tallennetaan Kirjaston kansioon **Omat kuvat > Kuvat**. Voit paikantaa uuden tiedoston palaamalla Kirjastoon ja napsauttamalla erityistä Etsi lisätty tiedosto -painiketta, joka näkyy tilapäisesti Kirjaston alatunnistepalkissa. Itse mediatiedosto luodaan sijaintiin:

[Rekisteröitynyt käyttäjä]\Omat dokumentit\Omat kuvat\Kuvat

Tyhjennä ja Peruuta: Tyhjennä palauttaa valintaruudun alkuperäiset asetukset (koko kuva), **Peruuta** poistuu kuvakaappauksen muokkauksesta ilman uuden median luomista.

Vakautus

Samoin kuin elektroninen vakautin digitaalisissa videokameroissa, tämä työkalu vähentää kameran tahattomien liikkeiden aiheuttamaa värinää. Tätä tehostetta käytettäessä kuvan ulommat alueet poistetaan ja vaihteleva osuus kuvasta suurennetaan jopa 20-prosenttisesti kehyksen täyttämiseksi.

Vakautuksen jälkeen video on renderöitävä, jotta se näkyy oikein esikatselussa. Kun haluat esikatsella, valitse työkalupalkin **Toisto-**painikkeen sijaan **Vakauta**-paneelissa oleva **Renderöi ja toista**.

Äänen korjaus

Äänieditoria voidaan käyttää sekä äänimediaan kuten wav-tiedostoihin että videoon, jossa on (alkuperäinen tai synkroninen) ääniraita.

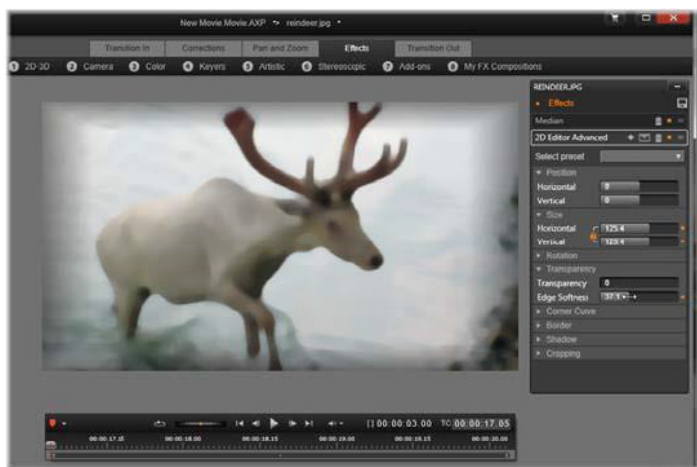
Lisätietoa Äänieditorin avaamisesta korjaustyökaluihin sekä mediaeditoreiden yleisistä toiminnoista on kohdassa ”Median editoinnin yleiskatsaus” sivulla 131.

Ääneen liittyvien tietojen yleiskatsaus on kohdassa ”Luku 8: Ääni ja musiikki” sivulla 243. Äänieditorista on lisätietoja kohdassa ”Äänieditori” sivulla 245. Yksittäisten korjaustyökalujen kuvaukset ovat kohdassa ”Äänen korjaukset” sivulla 252.



Pinnacle Studio:ssa on kolme mediaeditoria: yksi videolle, yksi valokuville ja yksi äänelle. Niiden yleinen käyttö on kuvattu kohdassa "Median editoinnin yleiskatsaus" sivulla 131.

Yksi mediaeditorien tärkeimmistä tehtävistä on tarjota sopivia lisätyökaluja kolmen työkaluryhmän sisällä (Siirtymät, Korjaukset ja Tehosteet), minkä lisäksi valokuvaeditorissa on vielä oma panorointi- ja zoomaustoiminto.



Visuaalisten tehosteiden käyttö valokuvaeditorissa. Yläosassa on luettelo useista eri tehosteryhmistä. Keskellä oleva esikatseluikkuna näyttää kuvan valituilla tehosteilla; tehosteita voi muokata oikealla näkyvillä parametreilla. Alaosassa olevat siirtymispainikkeet ja aikajana tukevat tehosteiden animointia avainkehysten avulla.

Kun mediaeditorit avataan Kirjastosta, vain Korjaukset-työkaluryhmä näytetään. Kun ne avataan elokuvan tai levyprojektin aikajanalta, näytetään kaikki työkalut. Tämä luku tarjoaa yleisen johdannon tehosteiden muokkaukseen ja kertoo yksityiskohtaisemmin valokuva- ja videoeditorien visuaalisista tehosteista sekä panorointi- ja zoomaustoiminnosta. Äänen korjaukset ja tehosteet on kuvattu kohdassa ”Luku 8: Ääni ja musiikki” sivulla 243.

Korjaukset ja tehosteet

Korjausryhmän työkalut on tarkoitettu lähinnä mediatiedostoissa usein esiintyvien virheiden, kuten valokuvien huonon valkotasapainon ja ääniraidalla kuuluvan tuulen kohinan korjaamiseen. Tehosteista poiketen korjaustyökaluja voi käyttää aikajanalla olevien leikkeiden lisäksi myös Kirjaston aineistoihin. Kirjastossa tehdyt korjaukset siirtyvät automaattisesti kaikkiin projekteihin, jotka käyttävät kyseisiä parannettuja aineistoja. Lisätietoja korjauksista ja niiden käytöstä on kohdassa ”Luku 4: Korjaukset” sivulla 129.

Tehosteista

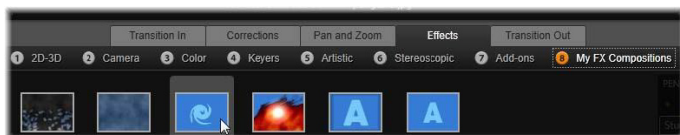
”Tehosteet” on yläkäsite, joka kattaa useita eri median muokkaukseen tarkoitettuja ohjelmistotyökaluja. Tehosteisiin kuuluu esitystyökaluja kuten **2D-editori**, tunnelmallisia muunnoksia kuten **Vanha elokuva** sekä suurielisiä tehosteita kuten **Fraktaali tuli**, jotka helposti koukuttavat käyttäjänsä.

Korjausten tavoin myös tehosteita voidaan käyttää projektin aikajanalla leikkeille. Kaksoisnapsauta leikettä, jolloin tarvitsemasi mediaeditori ja sen **Tehosteet**-välilehti avautuvat.

Tehostekokoelmat

Tietyn ilmeen, käyttäytymisen tai äänen saavuttaminen saattaa vaatia useiden tehosteiden yhdistämistä tietyssä järjestyksessä. Sekä video- että äänitehosteita saatetaan tarvita. Halutun tuloksen saavuttamiseksi parametrit on säädettävä kullekin tehosteelle. Löydettyäsi oikean yhdistelmän voit tallentaa tehosteiden yhdistelmän tehostekokoelmaksi. Tehostekokoelmien avulla voit muokata mediaasi hyvinkin monimutkaisilla tavoilla.

Tehostekokoelmia voidaan luoda mediaeditorissa (käytä **Tehosteet**-asetusikkunan -painiketta) tai aikajanalla (käytä kontekstivalikon **Tehoste > Tallenna FX-sommitelmana** -komentoa).



Heti kun Kirjastoon lisätään kokoelmia, seitsemän muun Tehosteet-ryhmän alla olevan ryhmän lisäksi ilmestyy ryhmä nimeltä Omat FX-sommitelmat.

Ne tallennetaan Kirjaston Tehosteet-osion kohtaan **Omat FX-sommitelmat**, ja niitä voidaan käyttää muiden tehosteiden tavoin.

Panoroi ja zoomaa

Valokuvaeditorissa on **Korjaukset**- ja **Tehosteet**-välilehtien lisäksi kolmas välilehti, **Panorointi ja zoomaus**. Panorointi ja zoomaus on monipuolinen työkalu, jolla voit esimerkiksi lisätä mihin tahansa korkean resoluution valokuvaan liikettä ja dramatiikkaa. Katso lisätietoja kohdasta "Panoroi ja zoomaa" sivulla 179.

Tehosteet mediaeditoreissa

Muiden projektiresurssien tavoin myös tehosteet sijaitsevat Kirjastossa. Löydät ne ominaisuuspuusta **Luovat elementit** -haaran alta kohdasta **Tehosteet**. Muiden Kirjaston resurssien tavoin myös tehosteiden järjestelyssä voi hyödyntää Kirjaston tavanomaisia järjestelyperusteita, kuten kokoelmia, arvosteluja ja tunnisteita.

Voit lisätä Kirjastossa olevan tehosteen projektiaikajanalla olevaan leikkeeseen vetämällä ja pudottamalla sen aikajanalle. Leikkeet, joihin on lisätty tehoste, on merkitty kirkkaan värisellä yläreunalla.

Kun kaksoisnapsautat aikajanalla olevaa leikettä, leikkeen mediaeditori ja sen **Tehosteet**-välilehti avautuvat automaattisesti. Käyttämästäsi Pinnacle Studio -versiosta riippuen tehosteryhmiä voi olla käytettävissä jopa kahdeksan kappaletta. Napsauttamalla ryhmän nimeä voit tarkastella sen sisältämiä tehosteita.



Kamera-tehosteryhmä on avattuna valokuvaeditorissa. Hiiren osoitin on inversiotehosteen esikatselukuvan kohdalla (vasen puoli), jolloin tehoste näkyy automaattisesti esikatselussa.

Valitun ryhmän tehosteiden kuvakkeet näkyvät työtilan yläosassa työtilan läpi ulottuvassa kentässä. Kun käytät visuaalisia tehosteita, voit esikatsella tehosteen vaikutusta muokattavaan leikkeeseen liikuttamalla hiiren osoitinta tehostekuvakkeen päällä. Kun olet tehnyt valintasi, lisää tehoste napsauttamalla tehostekuvaketta.

Tehosteen mukauttaminen

Kun olet jollakin edellä kuvatuista tavoista lisännyt tehosteen leikkeeseen, voit koska tahansa palata mediaeditoriin ja muuttaa tehosteen asetuksia. Mukauta tehostetta kaksoisnapsauttamalla aikajanalla olevaa leikettä tai valitsemalla **Avaa tehoste-editori**. Lisätietoja on kohdassa "Asetukset-paneeli" sivulla 166.

Tallenna tekemäsi muutokset ja palaa aikajanelle napsauttamalla **OK**.
Peruuta muutokset ja palaa aikajanelle napsauttamalla **Peruuta**.

Tehostekokoelmien luominen

Leikkeen käyttämät tehosteet ja niiden asetukset voidaan tallentaa Tehostekokoelmana napsauttamalla Tallenna-painiketta Asetuspaneelin oikeassa yläkulmassa. Anna kokoelmalle nimi valintaikkunassa ja poista valinnat niistä tehosteista, joita et halua mukaan kokoelmaan. Lisätietoja on kohdassa "Asetukset-paneeli" sivulla 166.

Siirtyminen uuteen leikkeeseen

Voit siirtyä yhdestä aikajanan leikkeestä toiseen mediaeditorista poistumatta käyttämällä Navigaattoria. Navigaattori on kaavamainen esitys projektista, joka voidaan näyttää editori-ikkunan alapalkin yläpuolella.

Voit vaihtaa navigaattorin näkyväksi tai piilottaa sen napsauttamalla **kompassin** kuvaketta  ikkunan oikeassa alanurkassa.

Jokainen projektisi leike esitetään Navigaattorissa väripalkilla. Palkkien asettelu vaakasuuntaisella aika-akselilla pystysuuntaisesti järjestettyjen raitojen kanssa vastaa täsmälleen aikajanaa. Muokattavana olevaa leikettä esittävä palkki korostetaan oranssilla.



Hiiri osoittaa kompassin kuvaa, jota painamalla Navigaattorin saa piiloon. Painikerivin yläpuolella sijaitseva Navigaattori esittää projektin leikkeet vaakasuuntaisina palkkeina.

Jos napsautat jotakin toista palkkia, tämänhetkiseen leikkeeseen tekemäsi muutokset tallentuvat automaattisesti; napsauttamaasi palkkia vastaava leike latautuu tämän jälkeen. Mikäli uusi leike on eri mediatyyppiä, oikea editori käynnistyy automaattisesti.

Soolotila

Joskus muokkausta helpottaa muiden aikajanan kerrosten – eli nykyisen kerroksen ylä- ja alapuolisten kerrosten – näkeminen samanaikaisesti. Toisinaan muiden kerrosten piilottaminen tekee muokkaamisesta vähemmän monimutkaista.

Soolotila otetaan käyttöön ja poistetaan käytöstä pudotusvalikon sisältävällä **Soolo**-painikkeella **Solo**, joka sijaitsee mediaeditorin oikeassa alakulmassa. Valittavana on kolme vaihtoehtoa:

- **Ei käytössä:** Kun soolotila on käytössä, sen saa pois päältä painamalla painiketta kerran. Tällöin esikatselussa käytetään kaikkia aikajanan kerroksia. Joskus yläpuolinen kerros saattaa peittää nykyistä aikajanan kerrosta.
- **Näytä media ja raidat alapuolella:** Tässä vaihtoehdossa nykyinen kerros ja kaikki sen alla olevat kerrokset näkyvät esikatselussa, mutta yläpuolisilla kerroksilla sijaitsevat leikkeet ovat piilotettuina.

- **Näytä vain media:** Tämä vaihtoehto näyttää ainoastaan työstettävän kerroksen esikatselussa.

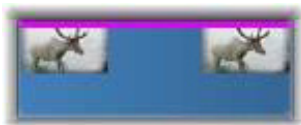
Tehosteiden esikatselu

Voit esikatsella Kirjaston Sisältö-osiossa jokaista tehostetta joko suoraan niiden kuvakkeista esikatselukuvanäkymässä tai erillisessä toistoikkunassa. Näytteet antavat jonkinlaisen mielikuvan tehosteesta, mutta niissä ei oteta huomioon tehosteisiin tehtyjä muokkauksia, avainkehystystä ja eri tehosteiden yhdistelyä, mitkä kaikki vaikuttavat lopulliseen tulokseen.

Kuten aiemmin mainittiin, voit ennen käyttöönottoa esikatsella tehosteen vaikutusta työstettävään mediaan liikuttamalla hiiren osoitinta tehostekuvakkeen päällä aikajanalla olevan leikkeen mediaeditorissa. Kun haluat ottaa tehosteen käyttöön, napsauta sen esikatselukuvaa.

Tehosteet aikajanalla

Leikkeet, joihin on lisätty tehosteita, tunnistaa leikkeen yläreunan purppuranvärisestä raidasta. Sekä tämä leiketehosteen osoitin että itse leike sisältävät hyödyllisiä sisältövalikkokäskyjä, joilla tehosteita voi hallita.



Leiketehosteen osoitin on leikkeen yläreunassa näkyvä värillinen raita, joka näkyy tehosteita käyttävissä leikkeissä.

Korjatun leikkeen yläreunassa näkyy vihreä raita, mutta käytössä ei ole relevantteja kontekstivalikkokomentoja.

Leikkeen kontekstivalikko

Avaa tehoste-editori: Avaa leikkeeseen sopivan mediaeditorin **Tehosteet**-välilehti esivalittuna. Täällä voit lisätä leikkeeseen uusia tehosteita tai muokata jo lisättyjä tehosteita.

Liitä: Tehosteita voidaan leikata tai kopioida leikepöydälle **Tehoste**-alavalikon komentojen avulla. **Liitä**-komennon avulla voit lisätä tehosteen yhteen tai useampaan leikkeeseen.

Leikkeen kontekstivalikko: Tehoste

Tehosteen sisältävän leikkeen kontekstivalikossa näkyy **Tehoste**-alavalikko, jonka avulla käytössä olevia tehosteita voidaan muokata monin tavoin. Leiketehosteen osoittimella on tiivistetympi sisältövalikko, jossa on vain **Tehoste**-alavalikko.

Leikkaa kaikki, Kopioi kaikki: Näillä toiminnoilla leikkeen tehosteet ovat leikattavissa tai kopioitavissa leikepöydälle, josta ne voidaan edelleen liittää yhteen tai useampaan leikkeeseen edellä kuvatulla tavalla.

Poista kaikki, Poista: Poista leikkeestä kaikki tehosteet kerralla valitsemalla **Poista kaikki** tai poista vain tietty tehoste valitsemalla se **Poista**-alavalikosta.

Tallenna FX-sommitelmana: Tallenna leikkeeseen lisätyt tehosteet tai niiden alijoukko tehostekokoelmana. Napsauta avautuvassa valintaikkunassa **FX-sommitelman nimi** -kenttää ja kirjoita teksti, jonka avulla sommitelma on helppo tunnistaa esimerkiksi Kirjastossa. Poista valinnat niistä tehosteista, joita et halua mukaan sommitelmaan.

Muokkaa: Tästä alavalikosta voit valita haluamasi leikkeessä olevan tehosteen muokattavaksi leikkeen mediaeditorissa.

Etsi Kirjastosta: Avaa Kirjaston selaimessa tietyn tehosteen sisältävä ikkuna, jossa sen esikatselukuva on jo valittuna.

Reaaliaikainen verrattuna renderöityyn

Tehosteiden lisääminen leikkeeseen lisää Pinnacle Studio tietokoneelta vaatimaa suorituskkyä, jotta esikatselu näkyy sulavasti. Tietokoneesi laitteistosta riippuen leikkeen renderöinti saattaa vaatia enemmän prosessointiaikaa kuin reaaliajassa on mahdollista suorittaa esikatselua toistettaessa.

Tässä tapauksessa vaaditaan esirenderöintiä ennen kuin leikkeen esikatselu toimii hyväksyttävästi. Toiston edistymisen näytetään aikaviivaimella keltaisella ("renderöidään myöhemmin" ja vihreällä ("renderöidään nyt") varjostuksella. Varjostus poistetaan heti, kun esirenderöinti on suoritettu.

Renderöintiasetukset sijaitsevat Pinnacle Studio ohjauspaneelin **Esikatselu**-sivulla. (Ks. "Vienti ja Esikatselu" sivulla 371.)

Jos tehosteita ei toisteta sulavasti, kokeile suurempaa **Optimointikynnyksen** arvoa. Tämä kasvattaa esirenderöinnin määrää ja parantaa esikatselun laatua. Toisaalta jos renderöinti kestää liian kauan, **Optimointikynnyksen** arvo voidaan pienentää tai renderöinti voidaan ottaa kokonaan pois käytöstä asettamalla arvo nolnaan. Muita toistoon vaikuttavia tekijöitä ovat projektille valittu formaatti, koko ja kuvan päivitysnopeus. Näitä voidaan muuttaa kohdassa Aikajanan asetukset. Ks. "Aikajanan asetukset" sivulla 77.

Asetukset-paneeli

Asetukset-paneeli näyttää luettelon kaikista tehosteista, jotka on lisätty nykyiseen leikkeeseen (jonka nimi näkyy yläosassa). Valitse luettelosta haluamasi tehoste napsauttamalla sitä; tällöin tehosteen asetukset

avautuvat ja ovat muokattavissa luettelon alla näkyvien parametrien avulla. Useimmissa tehosteissa on myös alasvetovalikko, josta voi valita sopivan ennalta määritetyn parametrien yhdistelmän.

Vaikka leikkeessä on tehosteiden lisäksi voitu käyttää myös korjauksia tai panorointia ja zoomausta, ne eivät näy Asetukset-paneelin **Tehosteet**-välilehdellä. Voit tarkastella näiden työkalujen asetuksia muiden välilehtien kautta.

Mikäli leikkeeseen kuuluu useita tehosteita, ne otetaan käyttöön lisäysjärjestyksessä. Luettelossa tehosteet näkyvät kuitenkin päinvastaisessa järjestyksessä (uusimpana lisätty tehoste näkyy luettelossa ylimpänä). Voit muuttaa järjestystä vetämällä tehosteiden otsikkoa luettelossa ylös tai alas.

Tehosteiden otsikon oikeassa päässä on neljä painiketta tehosteeseen liittyville toiminnoille. Nämä painikkeet ovat vasemmalta alkaen:

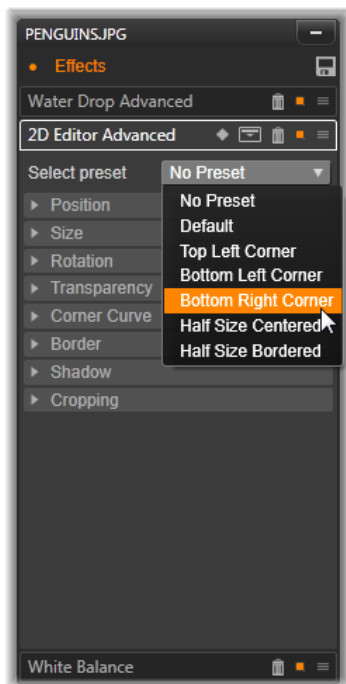
Timantti: Vaihtelee avainkehystystä tehosteiden parametreille. Ks. "Avainkehysten käyttö" sivulla 169.

Laajenna kaikki asetukset: Kaikki tehosteiden asetusryhmät voidaan laajentaa muokattavaksi tai sulkea yhdellä napsautuksella.

Roskakori: Poistaa tehosteiden leikkeestä.

Piste: Ottaa tehosteiden käyttöön tai poistaa sen käytöstä. Voit ottaa tehosteiden pois käytöstä vertailua varten ilman, että poistat tehosteiden ja sen asetukset kokonaan.

Vetokahva: Kun tehosteita on useampia, voit vetää niitä luettelossa ylös tai alas käyttämällä joko tätä aluetta tai nimialuetta. Kuten aiemmin mainittiin, luettelon tehosteet otetaan käyttöön alhaalta alkaen. Joissain tapauksissa järjestyksen muutos voi vaikuttaa lopulliseen tulokseen huomattavasti.



Aetuspaneeli: Nykyiseen leikkeeseen on lisätty kolme tehostetta (vesipisara, edistynyt 2D-editori, valkotasapaino). Edistyneen 2D-editorin esiasetus on valittuna (korostettu valintaruutu).

Parametrien muokkaaminen

Parametrit on jaoteltu samankaltaisia ohjaimia sisältäviin ryhmiin. Napsauttamalla ryhmän otsikossa olevaa kolmiota (laajenna/pienennä) voit avata ryhmän ja tarkastella sen parametreja, tai sulkea ryhmän ja säästää näyttötilaa. Valittuna olevan elementin ympärillä on oranssi

kehys. Jos haluat siirtyä seuraavaan elementtiin, käytä **sarkainpainiketta**. Siirry taaksepäin yhdistelmällä **Shift+sarkain**.

Lukuarvoparametreilla on vaakasuuntainen liukusäädin, jonka harmaata palkkia vierittämällä parametrin arvoa voi pienentää tai suurentaa. Tämä onnistuu tarkemmin käyttämällä vasenta tai oikeaa nuolinäppäintä. Palauta parametri sen oletusarvoon kaksoisnapsauttamalla palkkia.

Useimmilla tehosteilla on alasvetovalikko, josta voidaan nopeasti valita erilaisia parametriyhdistelmiä. Valittuasi esiasetuksen voit vielä halutessasi mukauttaa sen parametrien arvoja.

Kun haluat lopettaa mediaeditorin käytön ja palata aikajanelle, tallenna tekemäsi muutokset napsauttamalla **OK** ikkunan alaosassa, tai hylkää muutokset napsauttamalla **Peruuta**.

Avainkehysten käyttö

Joidenkin tehosteiden normaali käyttö perustuu lähdemateriaalin muokkaamiseen yhdenmukaisesti alusta loppuun. Esimerkkejä tällaisista tehosteista ovat tunnelmalliset tehosteet kuten **Vanha elokuva** sekä leikkeen väriä muuttavat tehosteet. Niiden parametrit määritetään tavallisesti kerralla leikkeen alussa. Tämä on tehosteen staattista käyttöä.

Muut tehosteet, esimerkiksi **Vesipisara**, riippuvat liikkeen tunteesta. Ne ovat todennäköisesti tehokkaita vain silloin, kun niiden parametrien annetaan vaihdella koko leikkeen pituudella. Helpoin tapa tällaiseen tehosteen animoituun käyttöön on käyttää sellaista esiasetusta, jolla on kiinteä animaatio, kuten useimmat **Vesipisaran** esiasetuksista. Tällaisessa avainkehysanimaatiossa yhdellä tai useammalla tehosteen parametrilla on eri arvo leikkeen lopussa kuin sen alussa. Toiston aikana

parametrit päivitetään jokaisen kehyksen jälkeen siirtymään sulavasti alkuarvosta loppuarvoon.

Avainkehystys ei kuitenkaan rajoitu pelkästään leikkeen alku- ja loppukehyksiin. Avainkehyksillä voidaan asettaa parametrille haluttu arvo mihin tahansa leikkeen kohtaan, jolloin tehosteiden animointi on vaihtelevampaa. Esimerkiksi jos haluat kuvan pienenevän alkuperäisestä koosta puoleen leikkeen keskikohtaan mennessä ja sitten taas suurenevan takaisin alkuperäiskokoon leikkeen loppuun mennessä, tarvitset vähintään kolmea avainkehystä.

Avainkehystyksen perusteet

Tässä osiossa on kuvattu pääpiirteittäin tehosteiden parametrien hallinta leikkeen toiston aikana avainkehysten avulla.

- 1 Kaksoisnapsauttamalla aikajanalla olevaa leikettä voit ladata sen mediaeditoriin.
- 2 Lisää tehoste ja ota tarvittaessa avainkehystys käyttöön napsauttamalla tehosteiden otsikossa näkyvää timantin kuvaa.
- 3 Avainkehysviiva ilmestyy näkyviin aikaviivaimen alapuolelle. Kaikki leikkeen valittuun tehosteeseen lisätyt avainkehukset on merkitty harmaalla timantilla.

Avainkehys lisätään automaattisesti leikkeen alkuun. Tätä avainkehystä ei voi siirtää tai poistaa. Jos valitsemasi tehoste ja sen parametrien esiasetus edellyttää staattisen käytön sijasta animointia, myös leikkeen loppuun syntyy avainkehys. Voit poistaa tai siirtää lopun avainkehysten; jos teet niin, kaikki parametriarvot säilyvät viimeisestä jäljellä olevasta avainkehyksestä leikkeen loppuun saakka.

- 4 Aseta toistopää leikkeen kohtaan, johon haluat määrittää muutoksen jossakin parametrissa (esimerkiksi koko, sijainti tai läpinäkyvyys).

- 5 Muuta parametria **Asetukset**-paneelissa. Mikäli avainkehystys on käytössä, toistopään kohdalle lisätään automaattisesti uusi avainkehys. Jos valitussa kohdassa on jo avainkehys, sen parametritietoja voidaan muuttaa.

Avainkehystyksen toiminnot

Yhdelle tehosteelle voidaan lisätä vain yksi avainkehys jokaista leikkeen ruutua kohti. Avainkehys määrittää parametrien senhetkiset arvot valitun ruudun kohdalla.

Lisää tai poista avainkehys: Jos haluat lisätä toistopään kohdalle avainkehysten muuttamatta parametrien arvoja, tai poistaa olemassa olevan avainkehysten, napsauta Vaihtele avainkehystä -painiketta siirtymistyökalupalkin vasemmassa reunassa.



Siirrä avainkehystä: Siirrä avainkehystä avainkehysjanalla (ja siten myös aikajanalla) vetämällä sitä hiirellä.

Hyppää avainkehyskeen: Käytä nuolipainikkeita avainkehyspainikkeen molemmin puolin, tai napsauta suoraan haluamaasi avainkehystä avainkehysjanalla siirtääksesi toistopään halutun avainkehysten kohdalle. Valittu avainkehys näkyy korostettuna, ja kyseinen kehys on tällöin poistettavissa tai muokattavissa.

Useiden parametrien avainkehystys

Joskus voi olla tarpeen käyttää saman tehosteen eri parametreille eriaikaisia avainkehyskehyksiä.

Saatat esimerkiksi haluta muuttaa tehosteen Koko-parametriä asteittain samalla, kun muutat saman tehosteen Kierto-parametriä useassa leikkeen kohdassa. Tämä voidaan tehdä kahdella eri tavalla.

Tapa 1: Aseta Koko-parametrin avainkehukset ensin ja lisää sitten tarvittavat avainkehukset Kierto-parametrille. Jokaiselle lisätylle avainkehykselle lasketaan sopiva arvo myös Koko-parametrille.

Tapa 2: Lisää tehoste kahdesti: kerran säätääksesi yleisten muutosten avainkehyskiä (esimerkiksi Koon osalta), ja toisen kerran tehdäksesi useita avainkehysmuutoksia (Kierto).

Video- ja valokuvatehosteet

Videolle sopivia tehosteita voi käyttää myös valokuville ja päinvastoin. Tässä on kuvattuna vain Pinnacle Studion omat tehosteet. Muiden toimittajien laajennustehosteiden osalta pyydämme tutustumaan kyseisen toimittajan ohjeisiin.

Sumennus: Sumennuksen lisäämisellä videoon on samankaltainen vaikutus kuin jos video olisi kuvattu ilman tarkennusta. **Sumennus-**tehosteella voit lisätä erivahvuista vaaka- tai pystysuuntaista sumennusta koko ruudun tai minkä tahansa suorakaiteen muotoisen alueen pinnalle. Voit helposti sumentaa vain valitsemasi kuva-alueen, esimerkiksi henkilön kasvot – tämä on tv-uutisista tuttu tehoste.

Korkokuva: Tämä erikoistehoste saa kuvan jäljittelemään korkokuvaa tai reliefiä. Tehosteen voimakkuutta säädetään **Määrä-** liukusäätimellä.

Vanha elokuva: Vanhoissa elokuvissa on joukko ominaisuuksia, joita ei yleensä pidetä toivottuina: varhaisten kuvankehitystekniikoiden aiheuttamia rakeisia kuvia, tahroja ja viiruja pölyn ja nukan tartuttua filmiin, sekä ajoittaisia pystyviivoja kulumisen myötä naarmuuntuneessa filmissä. Tämän tehosteen avulla voit jäljitellä näitä

vanhojen elokuvien ”virheitä” ja tehdä omasta teoksestasi vanhemman näköisen.

Pehmennys: Pehmennys-tehoste sumentaa videota lievästi. Näin voidaan esimerkiksi luoda utuisen romanttista tunnelmaa tai vaikkapa hälventää ryppyjä. Tehosteen voimakkuutta säädetään liukusäätimellä.

Bevel-kristalli: Tämä tehoste jäljittelee videon katsomista epäsäännöllisistä monikulmioista tehdyn, mosaiikiksi järjestetyn ikkunaruudun läpi. Liukusäätimillä voit muuttaa monikulmaisten ”laattojen” keskimääräistä kokoa kuvassa ja vierekäisten laattojen väliin jäävän mustan tilan leveyttä nollasta (ei reunusta) suurimpaan arvoon.

2D-editori: Käytä tätä tehostetta suurentamaan kuvaa ja määräämään mikä kuvan osa näytetään, tai kutistamaan kuvaa ja lisäämään halutessasi reunuksen ja varjostusta.

Maanjäristys: Pinnacle Studion Maanjäristys-tehoste heiluttaa videoruutua jäljittelemällä seismistä tärinää. Voit säätää sen nopeutta ja voimakkuutta.

Linssiheijastus: Tämä tehoste jäljittelee heijastusta, joka normaalisti syntyy, kun kirkas valo ylivalottaa filmi- tai videokuvan alueen. Voit määrittää päävalon suunnan, koon ja hehkutyypin.

Suurennus: Tällä tehosteella voit lisätä virtuaalisen suurennuslasin valitsemaasi videoruudun osaan. Voit määrätä linssin sijainnin kolmessa ulottuvuudessa liikuttamalla sitä vaaka- ja pystysuuntaan sekä lähemmäs ja kauemmas ruudusta.

Liikesumennus: Tämä tehoste jäljittelee sumennusta, jonka aiheuttaa kameran nopea liikuttaminen kuvauksen aikana. Sekä sumennuksen kulmaa että määrää voi säätää.

Vesipisara: Tämä tehoste jäljittelee pisaran putoamista veden pinnalle ja tuottaa keskeltä laajenevia väreitä.

Aalto: Tämä tehoste jäljittelee videoruudun läpi menevien meren aaltojen sarjaa lisäämällä kuvaan vääristymiä leikkeen edetessä. Parametrien avulla voit säätää aaltojen määrää, väliä, suuntaa ja syvyyttä.

Mustavalkoinen: Tämä tehoste vähentää väri-informaation lähdemateriaalista osittain tai kokonaan. Tulokset vaihtelevat osittain värittömästä (Häivytetty-esiasetus) täysin värittömään (Mustavalkoinen). Tehosteen voimakkuutta säädellään **Määrä-liukusäätimellä**.

Värinkorjaus: Tehosteen parametripaneelin neljä liukusäädintä määräävät työstettävän leikkeen väritystä seuraavien ominaisuuksien perusteella:

- **Kirkkaus:** Valon voimakkuus.
- **Kontrasti:** Vaaleiden ja tummien arvojen vaihtelualue.
- **Sävy:** Käytetyn valon aallonpituus.
- **Värikylläisyys (saturaatio):** Puhtaan värin määrä, joka voi vaihdella harmaasta täysin kylläiseen.

Värikartta: Tämä tehoste värittää kuvan käyttämällä sekoitusluiskaparia tai värikarttoja. Stailaa otoksesi käyttämällä rohkeita värikäsittelyjä, lisäämällä kaksi- tai kolmisävyvärityksiä, tai luomalla silmään pistäviä siirtymiä. Tehostetta voi käyttää laajasti yksiväristen kuvien hienosäädöstä psykedeelisiin värimuunnoksiin.

Käänteinen: Nimestään huolimatta tehoste ei käännä näyttökuvaa ylösalaisin. Itse kuvan sijaan tämä tehoste kääntää kuvan väriarvot vastakkaisiksi: jokainen pikseli piirtyy uudelleen vastakkaisessa

valonvoimakkuudessa ja/tai värissä, tuottaen edelleen helposti tunnistettavan mutta erivärisen kuvan.

Tehoste käyttää YCrCb-värimallia, jossa on yksi kanava luminanssille (pinnan kirkkaus) ja kaksi kanavaa värisignaalille. YcrCb-mallia käytetään usein digitaalisissa videosovelluksissa.

Valaistus: Valaistus-työkalu mahdollistaa huonolla tai vähäisellä valolla kuvatun videon korjailun ja kohentamisen. Se on erityisen sopiva korjattaessa vastavalossa kuvattuja ulkokohtauksia, joissa kohde jää varjoon.

Porrastus: Tällä Pinnacle Studion tehosteella hallitset leikkeen ruutujen muuntamiseen käytettävien värien lukumäärää. Voit liikkua täydestä alkuperäisestä väripaletista kahteen väriin (musta ja valkoinen) vetämällä **Määrä**-liikusäädintä vasemmalta oikealle. Paletin kutistuessa samankaltaisten värien alueet sulautetaan suuremmiksi tasaisiksi alueiksi.

RGB-väritasapaino: Pinnacle Studio sisältää kaksi käyttötapaa **RGB-väritasapaino**-asetukselle. Ensinnäkin voit käyttää sitä korjaamaan videomateriaalia, jonka värit ei ole halutunlainen. Toisaalta sillä voi myös lisätä värivärityksiä tietyn vaikutelman aikaansaamiseksi. Esimerkiksi yömaisemaa voidaan korostaa lisäämällä sinistä väriä ja vähentämällä hieman yleistä kirkkautta. Voit jopa tehdä päivällä kuvatusta materiaalista yöllä kuvatun näköistä.

Seepia: Tämä Pinnacle Studio -tehoste antaa leikkeelle vanhan valokuvan tunning muuntamalla sen seepian sävyissä täyden värisarjan sijasta. Tehosteen voimakkuutta säädetään **Määrä**- liikusäätimellä.

Valkotasapaino: Useimmissa videokameroissa on valkotasapainotoiminto, joka säätää värit vastaamaan vaihtuvia

valaistusolosuhteita. Jos tämä toiminto on pois päältä tai se ei toimi oikein, videokuvan väritys kärsii.

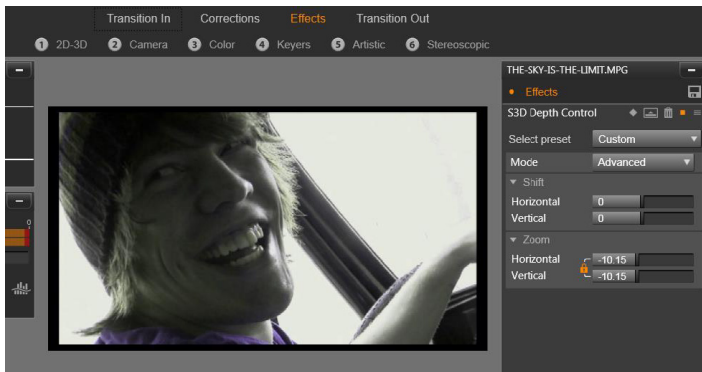
Pinnacle Studion **Valkotasapaino**-tehoste korjaa ongelman antamalla sinun määrittää, mikä väri missäkin kuvassa määrittää valkoisen. Tämän jälkeen kuvan jokaiseen pikseliin lisätään säätö, joka tekee valitusta viiteväristä valkoisen. Jos viiteväri on hyvin valittu, tämä tehoste voi tehdä väriytyksestä luonnollisemman.

Tehosteet ja stereoskooppinen 3D

Joissakin video- ja valokuvatehosteissa on 3D-medialle suunniteltuja ominaisuuksia. Osa tehosteista tarjoaa esimerkiksi stereoskooppisen tilan, joka aktivoidaan valitsemalla valintaruutu tehosteparametreissa. **Stereoskooppisen** ryhmän tehosteiden avulla voit muokata materiaali 3D-ominaisuuksia. Tämä ryhmä sisältää seuraavat:

S3D-syvyiden hallinta: Tämän tehosteen avulla voit säätää stereoskooppisen aineiston parallaksia. Tehoste näytetään oletuksena Vakiotilassa, jossa voit yhden **Syvyys**-liikusäätimen avulla säätää vasemman ja oikean ruudun eroavuutta, korjata tai täsmätä lähdemateriaalia, tai käyttää sitä erikoistehosteena.

Laajennetussa tilassa on erilliset **Siirto**- ja **Zoomaus**-hallintaryhmät, joissa kussakin on **vaaka**- ja **pystysuuntainen** liikusäädin. **Siirto**-liikusäätimien avulla voit säätää vasemman ja oikean ruudun eroa. **Zoomaus**-säätimellä säädetään niiden suurennusta. Molempia ominaisuuksia voidaan hallita itsenäisesti pysty- ja vaakasuunnissa, mutta oletuksena **Zoomaus**-kuvasuhde on lukittu. Säädä pysty- ja vaakasuuntaista zoomausta itsenäisesti napsauttamalla lukkokuvaketta.



S3D:n Syvyyden hallinnan Siirtoasetusten avulla voit muuttaa vasemman ja oikean silmän suhteellista sijaintia pysty- ja vaakasuunnassa.

S3D-silmävalitsin: Silmävalitsin-tehosteesta on kaksi variaatiota; yksi vasemmalle ja yksi oikealle silmälle. Sitä käytetään vasemman ja oikean silmän yhdistämiseen 3D-aikajanojen videomateriaaleissa.

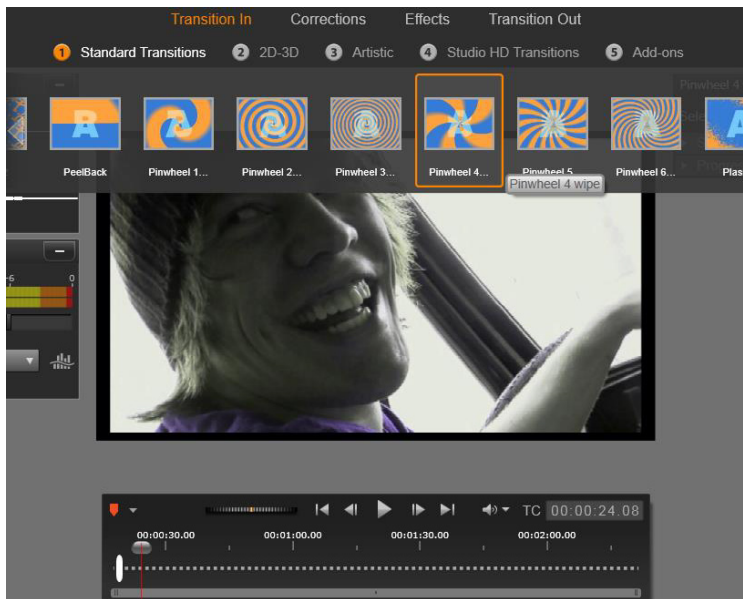
Samalla aikajanaalla sijaitsevat leikeparin osat, yksi vasemmalle ja yksi oikealle silmälle, voidaan yhdistää stereoskooppisen vaikutelman tuottamiseksi käyttämällä silmävalitsin-tehostetta ylempään leikkeeseen.

Tehostetta voidaan käyttää myös vasemman- tai oikeanpuolisen materiaalin poistamiseen 3D-leikkeestä asettamalla **Lähde** vasemmalle tai oikealle silmälle ja ohjaamalla se jompaankumpaan silmään **Kartoitus**-pudotusvalikossa.

Siirtymien käyttö

Korjausten ja **Tehosteiden** vasemmalla puolella olevan **Siirtymä sisään** - välilehden sekä oikealla puolella olevan **Siirtymä ulos** - välilehden

kautta voidaan käyttää kaikkia Kirjaston ryhmiteltyjä siirtymiä. Joissakin siirtymissä saattaa olla asetuksia ominaisuuksille kuten liikkeen peruutus, väri ja pehmeys, joita ei voi editoida aikajanalla. Mediaeditorissa on myös siirtymispainikkeet sekä aikaviivin, jotka helpottavat siirtymän esikatselua ja sen keston säätöä.



Siirtymän valinta mediaeditorissa. Samoja siirtymiä ja säätimiä käytetään sekä sisään- että ulossiirtymiin.

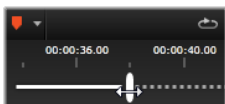
Valittuasi näytön yläosasta siirtymän sen asetuspaneeli avautuu mediaeditorin oikealle puolelle. Valitse pudotusvalikosta tarvettasi vastaava esiasetus tai muokkaa siirtymän parametreja annettujen säätimien avulla.

Avaa Väri valitsin napsauttamalla yhtä väri vaihtoehtojen väri ruutua tai napsauttamalla ruudun vieressä olevaa väri valitsimen kuvaketta.

Voit sitten valita värin erikoishiiriosoitimen avulla mistä tahansa näytön kohdasta.



Mediaeditorin esikatselupainikkeiden alapuolella olevassa aikaviivaimessa olevan valkoisen häivytyspalkin avulla säädellään saapuvan siirtymän kestoa skaalan vasemmassa päässä ja lähtevän siirtymän kestoa oikeassa. Vain parhaillaan editoitava siirtymä on aktiivinen sen mukaan, onko valittuna **Siirtymä sisään**- vai **Siirtymä ulos** -välilehti. Voit esikatsella valittua siirtymää napsauttamalla **Toisto**-painiketta tai esikatsella sitä omaan tahtiisi osoittimeen tarttumalla.



Panoroi ja zoomaa

Panorointi ja zoomaus -työkalu on käytettävissä valokuville ja kuville, jotka on avattu aikajanalta Valokuvaeditoriin. Pääset työkaluun napsauttamalla ruudun yläosassa näkyvää **Panorointi ja zoomaus** -välilehteä.

Panorointi ja zoomaus täyttää koko videoruudun kuvan sisältä rajatulla kuva-alueella. Alueen koolle ja muodolle ei ole rajoituksia. Toiston aikana valittua aluetta suurennetaan siten, että se täyttää videokehysten jättämättä tyhjää tilaa.

Jos valitset kaksi aluetta tai enemmän, panorointi ja zoomaus animoi kuvan esityksen lähentämällä ja loitontamalla samalla, kun kamera liikkuu sulavasti kuvan läpi valitulta alueelta seuraavalle.

Panorointi ja zoomaus käyttää alkuperäisen valokuvan suurinta käytettävissä olevaa resoluutiota, joten kuvan ollessa tarpeeksi suuri zoomattaessa ei menetetä yksityiskohtien tarkkuutta.

Panoroinnin ja zoomauksen lisääminen

Lisää panorointia ja zoomausta aikajanalla olevaan valokuvaleikkeeseen kaksoisnapsauttamalla sitä, jolloin Valokuvaeditori avautuu.

Kun editori avataan aikajanalta, se avautuu **Tehosteet**-välilehden kohdalta. Aloita vaihtamalla **Panorointi ja zoomaus** -välilehteen.



Kuvassa on valittuna Panoroointi ja zoomaus -välilehti, joka on Staattinen-oletustilassa. Valintakehys, jonka kokoa kuvassa muutetaan hiirellä, määrittää kuvasta alueen, joka suurennetaan koko ruudun kokoiseksi. Lopputulos näkyy kelluvassa esikatseluikkunassa (alhaalla oikealla).

Panoroinnissa ja zoomauksessa on kaksi vaihtoehtoista toimintatilaa, joista voi valita mieleisensä esikatselun yllä olevilla painikkeilla.

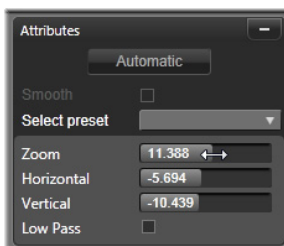
Staattisessa tilassa näkyy sama kuva-alue leikkeen alusta loppuun.

Animoidussa tilassa ensimmäiselle ja viimeiselle ruudulle on määritetty eri kuva-alueet; toistettaessa näytetään sulava kameran liike ensimmäisestä alueesta toiseen. **Animoidussa** tilassa voi myös käyttää avainkehystystä, jonka avulla kameran panerointi ja zoomaus -reitille voi lisätä rajoittamattoman määrän ylimääräisiä kuva- aluerajauksia.

Staattinen tila

Staattisessa tilassa kuvan yllä näkyy harmaa valintakehys, jossa on pyöreät hallintapisteet. Valintakehystä voi suurentaa, pienentää ja siirtää, mutta sen mittasuhteita (kuvasuhdetta) ei voi muuttaa. Valittu kuva-alue näkyy pienessä kelluvassa esikatseluikkunassa.

Zoomauksen määrää ja sen sijaintia voi hallita myös lukumääräisesti **Ominaisuudet**-paneelin liukusäätimillä. Palauta liukusäädin oletusarvoon kaksoisnapsauttamalla, tai napsauta liukusäädintä kerran ja kirjoita kenttään haluamasi arvo.



Animoitu tila

Kun työkalu on **animoidussa** tilassa, kuva analysoidaan automaattisesti ja valintakehyksen aloituskoko ja -sijainti määritellään leikkeen alku- ja loppuosille. Luotu animaatio käynnistyy lähentämällä ensin lievästi kuvan kohteeseen, ja vetäytymällä sitten takaisin täyteen kuvakokoon. Jos kuvan kuvasuhde poikkeaa videoruudun kuvasuhteesta, kuvaa zoomataan riittävästi, jotta ruutuun ei jää tyhjiä kohtia.

Animoidussa tilassa valintakehyksen vaihtuva väri auttaa hahmottamaan valinta-alueen sijainnin kaikkien eri alueiden ketjussa. Aloituskehys on vihreä, ja lopetuskehys punainen. Niiden välissä olevat kehykset ovat valkoisia.

Kun kehyksiä on useampia, voit tarvittaessa vetää kehystä tarttumalla hiirellä joko kehyksen reunoihin tai sen keskipisteeseen. Valkoisen kehyksen siirtäminen lisää automaattisesti kyseiseen kohtaan avainkehysten.

Avainkehystyksen panorointi ja zoomaus

Avainkehysten avulla voit luoda hyvinkin monimutkaisia animaatioita panorointi ja zoomaus -työkalulla, vaikka usein avainkehystä tarvitaan vain muutaman vaiheen animointiketjuihin.

Vaihda **animoituun** tilaan edellä esitettyjen ohjeiden mukaan. Esikatseluun ilmestyy kaksi kehystä. Yksi niistä on leikkeen alun vihreä avainkehys ja toinen sen loppuun sijoittuva punainen avainkehys. Niiden sijaintia voi muuttaa vetämällä, mutta ajallisesti ne pysyvät aina samassa paikassa.

Jos et tarvitse alun ja lopun väliin muita avainkehystä, riittää kun määrität näiden kahden kehyksen sijainnit.

Jos kuitenkin olet luomassa monimutkaisempaa animaatiota, siirrä osoitin kohtaan, jossa haluat kameran liikkeen muuttuvan. Luo uusi avainkehys määrittämällä valkoisen valintakehyksen koko ja sijainti. Uusi avainkehys näkyy harmaana vinoneliön muotoisena kuvakkeena leikkeen aikajanan alla olevalla avainkehysjanalla.

Lisää tarvittava määrä avainkehysjä. Kun olet valmis, palaa projektin aikajanelle napsauttamalla **OK**-painiketta.

Avainkehysten lisääminen manuaalisesti: Jos haluat lisätä toistoviivan kohdalle avainkehysten, joka ei muuta nykyistä animaatiopolkua, napsauta vaihtele avainkehystä -painiketta siirtymisen työkalurivin vasemmassa reunassa.



Avainkehysten siirtäminen: Voit siirtää avainkehystä ajallisesti vetämällä sitä aikajanaa pitkin.

Avainkehysten hyppääminen: Hyppää muokattavaan tai poistettavaan avainkehykseen käyttämällä nuoli-painikkeitä avainkehys-painikkeen molemmin puolin, tai napsauttamalla suoraan haluamaasi avainkehystä avainkehysjanalla. Kun toistoviiva osuu suoraan avainkehysten kohdalle, avainkehys näkyy korostettuna.

Avainkehysten poistaminen: Poista avainkehys napsauttamalla ensin poistettavan kehyksen kuvaketta avainkehysjanalla, ja sen jälkeen napsauttamalla Poista avainkehys -painiketta siirtymisen työkalupalkin vasemmassa reunassa.

Asetukset-paneeli

Asetukset-paneelissa on useita ohjaimia panorointi ja zoomaus - työkalun asetusten määrittämiseen.

- **Tasointus** lisää kevyen jarrutuksen niihin kohtiin, missä avainkehys-animaation suunta muuttuu.
- **Valitse esiasetus:** Voit valita usean eri staattisen ja animoidun esiasetuksen joukosta haluamasi.
- **Zoomaus, Vaakasuuntainen ja Pystysuuntainen** näyttävät kyseisten muuttujien lukuarvot nykyisessä ruudussa. Palauta oletusarvo kaksoisnapsauttamalla liikusäädintä.
- **Alipäästö** suodattaa pois pienet liikkeet ja tekee animaatiosta sulavamman.



Luku 6: Montaasi

Pinnacle Studion Montaasin avulla voit parantaa elokuviasi helposti käytettävillä diaesityksillä, animaatioilla ja moniraitaeditoinnin tehosteilla. Käytettävissä on lukuisia ammattimaisesti suunniteltuja jaksoja eli pohjia, jotka parantavat ovat saatavilla ja antavat tuotannoillesi välittömän vaikutuksen. Pohjat on ryhmitelty soveltumaan teemoihin niin, että teknisen hienostuneisuuden lisäksi on myös helppoa säilyttää yhtenäinen ilme.



Mutta valmiit mallit ovat vain osa Montaasin taikaa. Toinen puoli on muokkaaminen. Montaasipohjissa on koloja, jotka voivat sisältää useita erilaisia mukautettuja tietoja, kuten videota, kuvatekstejä, valokuvia ja paljon muuta. Voit täyttää tällaisen kolon vetämällä sopivan ominaisuuden sitä vastaavaan pudotusalueen kohtaan.

Montaasi Kirjastossa

Pohjat on ryhmitelty aiheittain Kirjaston Montaasi-osassa. Kukin teema koostuu sarjasta pohjia, joita voit lisätä projektiisi "montaasileikkeinä".

Voit luoda näyttäviä, visuaalisesti yhdenmukaisia jaksoja, joissa ammattilaisten tekemät tekstit ja animaatiot yhdistyvät omiin valokuviisi ja videoihisi. Lisätietoja on kohdassa ”Kirjaston montaasiosio” sivulla 187.

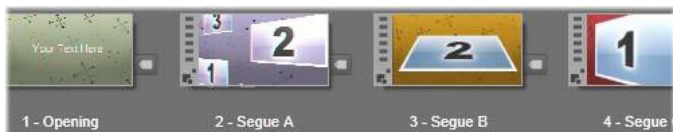
Montaasiotsikot ja standardiotsikot

Vaikka voit tehdä hienoja ”otsikoita” montaasipohjista, nämä eivät ole samanlaisia kuin ne, jotka on tehty Otsikkoeditorissa. Kullakin on omat vahvat puolensa.

Montaasipohjat ovat erittäin helppokäyttöisiä ja tarjoavat tehosteita, joita tavallisissa otsikoissa ei ole tarjolla. Toisaalta Otsikkoeditori antaa sinulle paremmat mahdollisuudet säätää otsikoiden ulkonäköä ja niiden graafisten elementtien animaatiota.

Pohjakokoelma

Kukin pohja Kirjaston Montaasi-osiossa on tarkoitettu kattamaan jokin tyypillinen esitystarve. Jokaisen teeman alla olevat pohjat sopivat yhteen ja tukevat toisiaan, kun niitä käytetään samassa projektissa.



Pohjat kirjaston Montaasi-osiossa. Kirjaston asetusten vuoksi jotkin yksityiskohdat (esim. kuvatekstien esiintyminen) näkyvät ja jotkin on jätetty pois (esim. luokitukset).

Useimmissa teemoissa on esimerkiksi samantyylliset avaus- ja lopetusmallipohjat. Lisäksi monissa teemoissa on yksi tai useampia jatkumopohjia, joiden avulla elokuvasi siirtyy sulavasti leikkeestä toiseen.

Montaasi projektissasi

Ensimmäinen askel valitun pohjan käytössä on pudottaa se projektin aikajanaan. Siellä Montaasipohjaa käsitellään tavallisena, itsenäisenä videoleikkienä. Jos haluat muokata leikettä täyttämällä pohjan tyhjiä kohtia, avaa Montaasieditori kaksoisnapsauttamalla montaasileikettä. Lisätietoja on kohdassa ”Montaasieditorin käyttäminen” sivulla 196.

Jokaisessa pohjassa on video- tai grafiikkajakso, johon on jätetty tyhjiä kohtia sinun täytettäväksesi. Käytettävissä on monia erilaisia muokkauksia. Useimmissa pohjissa on esimerkiksi yksi tai useampia kohtia eli ”pudotusalueita” videoleikkeitä tai valokuvia varten. Monissa pohjissa voit itse kirjoittaa otsikkotekstit ja joissain on lisäparametreja, joilla voit valita erityisominaisuuksia.

Jos haluat käyttää muita aikajanan leikkeitä montaasin mukauttamiseen, voi lisätä niitä käyttämällä montaasileikkien kontekstivalikossa olevaa **Liitä pudotusalueeseen** -komentoa. Tällöin sinun ei tarvitse avata Montaasieditoria.

Kirjaston montaasiosio

Montaasipohjia säilytetään omassa osiossaan Kirjastossa. Löydät osion, kun napsautat minkä tahansa Kirjasto-välilehden alanuolta ja valitset kohdan **Montaasi**, joka on lueteltu **Sisältö**-osiossa.

Toisto-painike minkä tahansa Montaasin kuvakkeessa lataa pohjan soittimeen, jossa sitä voi esikatsella tavallisilla siirto-ohjaimilla.



Aloita mallin esikatselu napsauttamalla Toisto-painiketta.

Jos haluat käyttää pohjaa projektissasi, vedä kuvake kompaktista Kirjaston näkymästä projektin aikajanelle Elokuvaeditorissa tai Levyn muokkaajassa.

Montaasipohjien käyttö

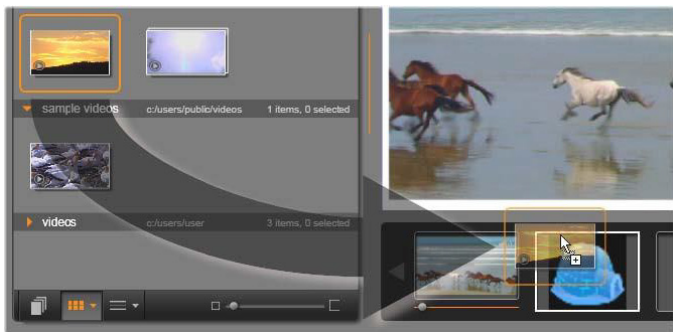
Montaasipohjat tallennetaan Kirjaston Montaasi-osioon, jossa ne on ryhmitelty teemoittain. Jos haluat käyttää pohjaa, vedä sen esikatselukuva projektin aikajanelle Kirjaston kompaktista näkymästä Elokuvaeditorissa tai Levyn muokkaajassa.



Haluamasi pohjan saat käyttöösi vetämällä sen esikatselukuvan aikajanelle. Leikkeen numerot osoittavat, että viisi käytettävissä on viisi alileikettä muokkaamista varten.

Aikajanan montaaileikkeitä voi trimmata ja muokata tavallisen videon tapaan. Voit lisätä siirtymiä ja tehosteita, säätää ääntä jne. Voit jopa täyttää montaaileikkeitä aikajanan leikkeillä. Jos haluat muokata leikettä omalla sisällölläsi, tarvitset kuitenkin erityistä muokkaustyökalua. Tämä muokkaustyökalu on Montaaileikkeitä, joka avautuu, kun montaaileikettä kaksoisnapsautetaan projektin aikajanelle. Se voidaan avata myös leikkeen kontekstivalikon komennolla **Muokkaa montaaileikkeitä**.

Montaaileikkeitä voit mukauttaa montaaileikkeen haluamaksesi säätämällä sen valmiita asetuksia tai määrittämällä sen käyttöön video- ja äänileikkeitä.



Montaasieditorilla voit määrittää pohjan elementtejä, kuten video- ja kuvaleikkeitä, ominaisuusasetuksia ja tekstikenttiä. Leikkeitä saat lisättyä vetämällä ne editorin kompaktista Kirjastosta ja pudottamalla alueet Soittimen alapuolelle. Tässä Kirjaston leike on valmis pudotettavaksi toiseen alueeseen. Leike korvaa iglu-grafiikan, joka peittää nyt alueen.

Mallitaustat

Joissakin teemoissa on ennalta määritettyjä taustoja, jotka voivat olla kuvia, värejä tai molempia. Monella näistä on myös **Tausta**-valintaruutu Montaasieditorissa. Jätä tämä valintaruutu valitsematta, jos haluat, että tausta on läpinäkyvä. Tämä mahdollistaa montaasin käytön ylempällä aikajanaraidalla videon tai valokuvan materiaalin taustalla olevilla raidoilla.

Montaasileikkeet aikajanalla

Montaasileikkeet käyttäytyvät kuten tavalliset videoleikkeet siirtymien lisäämisen, trimmaamisen, sijoittamisen sekä muiden elokuva- tai levyprojektitoimintojen suhteen.

Aikajanaan pudotettu Montaasipohja lisätään jollakin kolmesta tavasta: lisäys, korvaus tai vaihto. Kun työkalurivin editointipainikkeesta

on valittu älykäs asento, vaihtomenetelmä valitaan automaattisesti. Leikkeen oletuspituus vaihtelee pohjasta toiseen.

Montaasipohjan lisääminen: Montaasi voidaan lisätä mihin tahansa aikajanana kohtaan. Jos montaasileike sijoitetaan jo luodun leikkeen keskelle, aiemman leikkeen toisto keskeytyy ja käytettävä editointitila määrittää, korvataanko alkuperäisen leikkeen jälkimmäinen osa vai siirretäänkö sitä vain myöhemmäksi.

Jos haluat lisätä montaasin leikkauskohtaan, muiden leikkeiden väliin tai niiden viereen ilman, että lisäys vaikuttaa muiden leikkeiden toistoon, varmista ensin, että aikajanana työkalurivin magneettipainike on käytössä. Näin voit varmistaa, että kun pudotat leikkeen hyvin lähelle olemassa olevan leikkeen alkua tai loppua, se sijoitetaan niin, että leikkeet yhdistyvät tarkasti toisiinsa. Aseta myös editointitilapainike lisäämisasentoon, jotta olemassa oleva materiaali siirtyy oikealle tehdäkseen tilaa leikkeen pudotukselle sen sijaan, että jokin osio korvattaisiin.

Olemassa olevan montaasipohjan vaihtaminen: Jos haluat korvata nykyisen montaasipohjan projektin aikajanalla, pidä **Vaihto**-näppäintä alas painettuna ja pudota sitten uusi malli vanhan päälle. Vanhaan leikkeeseen tekemäsi muutokset siirtyvät uuteen leikkeeseen. Siniset sijoitusviivat näyttävät korvattavan leikkeen rajat – uusi leike perii ne riippumatta sen suunnittelusta oletuspituudesta.

Leikkeiden korvaaminen montaasipohjalla: Jos haluat pudottaa Montaasipohjan aikajanana raidalle ja korvata sillä muita raidan leikkeitä tekemättä muutoksia aikajanana loppuosaan, voit tehdä niin asettamalla editointitilapainikkeen kohtaan korvaa. Montaasileikkeen pituus määrittää sen, kuinka paljon raidasta korvataan.

Montaasileikkeiden trimmaus

Vaikka sekä Montaasileikkeitä että videoleikkeitä trimmataan aikajanalla samalla tavalla, lopputulos riippuu pohjan laadusta.

Jos pohja on kokonaan animoitu (esimerkiksi hienot rullatekstit), animaatio pyörii aina loppuun. Sen vuoksi animaationopeus riippuu leikkeen pituudesta. Leikkeen lyhentäminen saa animaation pyörimään nopeammin, mutta ei poista siitä osia.

Videota sisältäviä leikkeitä voi sen sijaan trimmata tavalliseen tapaan. Monissa teemoissa on vaihtelevan pituinen video alileikkeenä. Tällaista leikettä voi pidentää niin pitkäksi kuin alileike mahdollistaa. Jos alileike on pysäytyskuva, leikettä voi periaatteessa pidentää loputtomiin.

Siirtymät ja tehosteet

Siirtymiä voi käyttää teemaleikkeiden alussa ja lopussa samaan tapaan kuin muidenkin leikkeiden alussa ja lopussa.

Myös video- ja äänitehosteita voi lisätä montaasileikkeisiin tavalliseen tapaan. Tehosteet pätevät leikkeen koko sisältöön. Muutamia harvoja tehosteita (esim. Vauhti-tehostetta) ei voi lisätä montaasileikkeisiin.

Jos haluat lisätä tehosteen montaasileikkeeseen, napsauta hiiren kakkospainikkeella montaasileikettä aikajanalla ja valitse kontekstivalikosta **Avaa tehoste-editori**. Voit myös vetää tehosteen Kirjastosta ja pudottaa sen leikkeen päälle. Tehosteet sijaitsevat Kirjaston **Sisältö**-osiossa.

Muokkaa, kopioi tai poista tehoste montaasileikkeestä napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella magentan väristä viivaa leikkeen yläreunasta ja valitsemalla sopiva vaihtoehto **Tehoste**-kontekstialavalikosta.

Pohjan rakenne

Seuraavaksi tarkastelemme teeman rakennetta tutustumalla ”50-luvun moderni” -teemaan, jossa on viisi pohjaa.

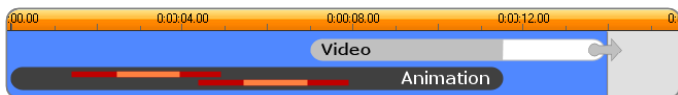
Kaikilla tämän teeman pohjilla on sama taustakuvio, abstrakti vierivä kuvio. Se näkyy koko ajan koko kehyksen kokoisia videojaksoja lukuun ottamatta. Kuvion väri määritetään Montaasieditorissa olevalla parametrisäädöllä jokaista pohjaa varten.

Kukin pohja puolestaan koostuu leikkeistä ja teksteistä, joita sinä lisäät Montaasieditorissa.

Avaus: Avauspohja alkaa yleensä jonkinlaisella tekstiä sisältävällä animaatiolla ja päättyy koko kehyksen kokoiseen videoon. ”50-luvun moderni” -esimerkkimme noudattaa juuri tätä kaavaa.



Rullaava tausta-animaatio pyörii melkein koko jakson läpi. Animaation sisällä on kaksi muokattavissa olevaa tekstikenttää. Alla olevassa kuvassa niitä edustavat viivat Animaatio-palkissa. Molemmat tekstikentät lentävät sisään ja ulos ruudusta (viivan tumma väri) ja pysähtyvät välissä puoleksitoista sekunniksi (viivan vaalea väri).



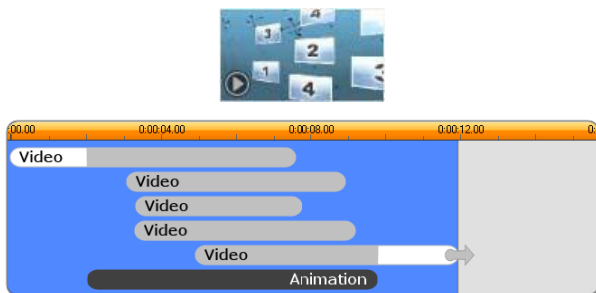
Kaavamainen esitys ”50-luvun moderni” -teeman avauspohjasta. Pohjan oletuskesto on noin 14 sekuntia.

Samaan aikaan kun jälkimmäinen teksti lähtee pois ruudulta, videon alileikkeen sisältävä animoitu paneeli käynnistyy. Teemaleikkeen kohtaan 00.11.18 mennessä video on zoomautunut täyteen

kokoonsa, jossa se pysyy loppuun saakka (Video-palkin valkoisen osan ajan).

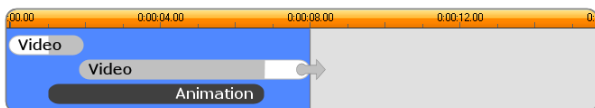
Oletuksena tämän pohjaleikkeen pituus on 14:00. Upotettu videoleike alkaa ennalta määrättyssä kohdassa 7:03 ja pyörii loppuun saakka. Sen pituudeksi tulee siten 6:27. Jos videota sisältävä alileikkeesi on tarpeeksi pitkä, voit pidentää koko leikettä pidentämällä osuutta, jossa video on koko ruudun kokoisena. Tämän mahdollisuuden merkinä yllä olevassa kuvassa on nuoli Video-palkin lopussa.

Jatkumo A: Jatkumopohjat liittävät kaksi koko ruudun kokoista videojaksoa toisiinsa animaation avulla. Tämä ensimmäinen jatkumoesimerkki alkaa kahdella sekunnilla koko kehyksen kokoista videota ja loittonee sitten paljastaen useita yhtä aikaa pyöriviä videopaneeleita. Lopuksi jatkumo tarkoittaa lopulliseen alileikkeeseen ja näyttää sen koko kehyksen kokoisena.



Jatkumo A yhdistää useita videolähteitä.

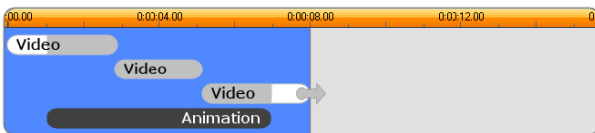
Jatkumo B: Tämä jatkumo yhdistää kaksi videoleikettä edeltäjänsä yksinkertaisemmalla tavalla. Ensimmäinen alileike alkaa koko kehyksen kokoisena ja loittonee sitten kiertyen samalla pois päin katsojasta. Kun kiertyvän paneelin taustapuoli tulee näkyviin, siellä onkin toinen alileike. Paneeli liikkuu hiljalleen lähemmäksi niin, että leikkeen lopussa se täyttää koko kehyksen.



Jatkumo B luo yksinkertaisemman siirtymän.

Tässäkin tapauksessa viimeisen alileikkeen koko ruudun kokoista osuutta voi pidentää jatkamalla pohjaleikettä aikajanalla.

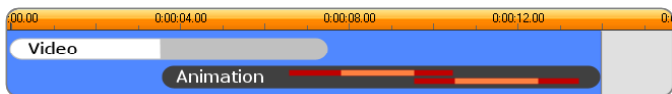
Jatkumo C: Tämä muistuttaa jatkumoa B, mutta liikkuva videopaneeli kiertyy itsensä ympäri yhden kerran enemmän ja mahdollistaa siten yhteensä kolmen alileikkeen lisäämisen kokonaisuuteen.



Jatkumossa C on yhteenliittävä videoalileike.

Viimeistä alileikettä on jälleen mahdollista pidentää.

Lopetus: Lopetuspohjaa käytetään samaan tarkoitukseen kuin aloituspohjaa, ja tässä esimerkissä niiden rakenteetkin ovat melkein toistensa peilikuvia. Koko kehyksen kokoisesta videosta tulee liikkuva paneeli, joka tekee tilaa animoiduille tekstikentille. Kaikki tapahtuu siis täsmälleen päinvastoin kuin aloitusjaksossa. Ainoa ero on, että lopetuksessa koko kehyksen kokoista video-osuutta ei ole mahdollista pidentää.



Lopetusteema on lähes aloitusteeman peilikuva.

Montaasin editointi

Studioon pääasiallinen työkalu montaasileikkeen editoimiseen on Montaasieditori, jolla voit käsitellä kaikkia montaasin tarjoamia asetuksia. Editoria käyttämällä voit lisätä sisältöä kirjastosta, muuttaa taustaa ja muokata kaikkea montaasissa olevaa tekstiä. Editori voidaan käynnistää montaasileikkeestä kaksoisnapsauttamalla, kun se on sijoitettu projektin aikajanalle, tai valitsemalla leikkeen kontekstivalikosta Muokkaa montaasia.

Seuraavassa on kätevä keino, jolla voit lisätä aikajanan leikkeitä suoraan montaasileikkeeseen leikepöydän kautta. Kopioi valittu leike käyttämällä leikkeen kontekstivalikon **Kopioi**-komentoa tai näppäinyhdistelmää **Ctrl+C**. Avaa montaasileikkeen kontekstivalikko napsauttamalla leikettä hiiren kakkospainikkeella. Valitse **Liitä pudotusalueelle** ja valitse sen jälkeen kaikkien montaasin käytettävissä olevien kolojen graafisesta alivalikosta yksi kohdekolo.

Montaasieditorin käyttäminen

Jokaisessa montaasipohjassa on koloja video- ja kuvasisältöä varten. Montaasieditorissa näitä koloja edustavat pudotusalueet. Useimmissa pohjissa on ainakin yksi pudotusalue, joissakin jopa kuusi. Joissakin on myös tekstikenttiä ja muita erityisominaisuuksien määrittämiseen tarvittavia muuttujia.

Montaasieditori on jaettu viiteen osaan. Vasemmalla Kirjaston kompakti versio tarjoaa pääsyn videoihin ja kuviin, oikealla on muokkauspaneeli, jossa on kenttiä tai muita säätimiä mallin parametrien mukaisesti. Soitin näyttää muutostesi tulokset. Esikatselun alla ovat pudotusalueet videolle ja kuville.

Montaasileikkeiden sisäinen trimmaus

Kun montaasi käynnistyy tai loppuu käyttäjän määritettävissä olevaan määrään koko kehyksen kokoista videokuvaa (ja monessa tapauksessa asia onkin näin), Montaasieditorin aikajanasta löytyy kahvoja sisääntulo- ja poistu-toimintojen ajoille – mikä tarkoittaa täysien kehysten osien kestoja. Napsauttamalla ja vetämällä kahvaa vasemmalle tai oikealle voit muokata kummankin kestoa erikseen. Leikkeen keskiosa – eli animoitu osa – lyhenee tai pitenee vastaavasti. Jos haluat säätää sisääntuloa ja poistumista vaikuttamatta keskiosan pituuteen, napsauta kahvojen välissä ja vedä.



Osa Montaasieditori-ikkunaa, jossa on aikajana (alhaalla) ja pudotusalueet videolle tai kuville (keskellä). Kirjaston alemmat osat ja Soitin ovat myös näkyvissä. Säädä montaasin ajoitusta napsauttamalla ja vetämällä aikajanaa.

Tarkempi selvitys pohjan rakenteesta on kohdassa "Pohjan rakenne" sivulla 193.

Pudotusalueiden käyttö

Pudotusalueiden tyhjentäminen: Alileikkeen saa poistettua pudotusalueelta napsauttamalla pudotusalueetta hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla kontekstivalikosta **Poista media**.

Alileikkeen äänen mykistäminen: Joissakin pudotusalueissa on äänisymboli, joka tarkoittaa, että kyseiselle alueelle lisättävään videoon kuuluva ääni tulee osaksi montaasileikkeen ääntä. Jos et halua käyttää ääntä, mykistä alileike napsauttamalla äänisymbolia.

Alileikkeen aloituksen valitseminen: Pudotusalueella oleva video voidaan säätää alkamaan alileikkeen tietystä kohdasta. Säädä aloitusruutua napsauttamalla ja vetämällä pudotusalueella olevaa leikkeen alku -liukusäädintä. Näppäimistön vasemmalla ja oikealla nuolinäppäimillä on kätevää tehdä hienosäätöjä.



Jos työstäsi pudotusalue on aktiivinen kyseisessä aikaindeksissä, esikatselu näyttää kaikki alkukehykseen tehdyt muutokset. Alileikkeen aloitusruutua hienosäätäessä hankaaja kannattaa siirtää kohtaan, jossa Soittimen esikatselusta on eniten hyötyä.

Leikkeen alku -liukusäätimen käyttäminen ei muuta sen paremmin alileikkeen sijaintia teemaleikkeen sisällä kuin sen kestoakaan vaan ainoastaan alileikkeestä käytettävää osaa. Jos asetat alileikkeen alun niin myöhään, että video loppuu, kun sen alue on edelleen aktiivinen, alileikkeen viimeinen kehys jäädytetään, jotta varattu aika täyttyy.

Tehosteiden lisääminen pudotusalueilla: Montaasialileikkeisiin voi lisätä video- tai äänitehosteita vetämällä tehosteen pudotusalueelle.

Tavalliseen tapaan magentan värinen juova leikkeen yläosassa osoittaa, että tehosteita on käytetty.



Tehosteiden poistaminen pudotusalueilla: Etsi kohdasta Tehosteet alueen kontekstivalikko **Poista kaikki** -komennolle tai Poista-alivalikolle, josta voit valita poistettavan tehosteen.

Huomaa: Jos poistat tai vaihdat pudotusalueella olevan median, myös kaikki siihen käytetyt tehosteet poistetaan.



Pinnacle Studio Otsikkoeditori on tehokas työkalu animoitujen otsikoiden ja grafiikkaobjektien luomiseen sekä editoimiseen. Siinä on laaja skaala erilaisia teksti- ja kuvatehosteita, ja sen työkalut tarjoavat loputtomia mahdollisuuksia elokuvasi visuaaliseen suunnitteluun.



Alueet Otsikkoeditorin näkymässä: 1. Esiasetusten valitsin; 2. Kirjasto; 3. Editointi-ikkuna; 4. Asetukset-paneeli; 5. Työkalupalkki; 6. Kerrosluettelo

Nämä ovat Otsikkoeditorin näytön tärkeimmät alueet, ja ne on numeroitu kuten ylläolevassa kuvassa:

- 1 **Esiasetusten valinta** sisältää välilehdet **Ulkoasun** ja **Liikkeen** esiasetuksille, joissa esiasetukset on järjestetty jokaisen välilehden tyylin mukaisesti. Ulkoasu on otsikkosi tekstin tai muodon

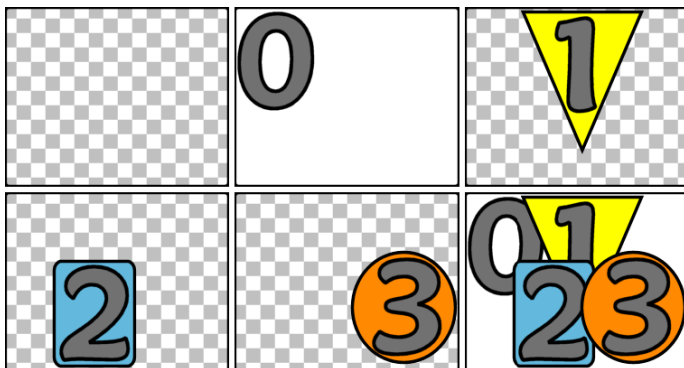
visuaalinen muotoilu; Liike on animaatiorutiini, joka voidaan määrittää mille tahansa kerrokselle, mutta jota useimmiten käytetään tekstissä. Lisätietoja on kohdassa "Ulkoasujen esiasetukset" sivulla 208 ja kohdassa "Liikkeiden esiasetukset" sivulla 209.

Liikuttamalla hiirtä minkä tahansa esiasetuksen yli voit nähdä, miten se vaikuttaa otsikkoosi. Yksi napsautus käyttää esiasetusta nykyisessä kerroksessa. Kun tämä on tehty, Ulkoasuja voidaan muokata käyttämällä Asetukset-paneelia.

- 2 **Kirjastossa** on resursseja otsikkojen rakentamista varten. Yläosassa olevien välilehtien avulla voit tutustua kaikkeen käytettävissä olevaan mediaan ja sisältöön. Tämä Kirjaston kompaktiversio on toiminnallisesti sama kuin koko Kirjasto, kuten on kuvattu kohdassa "Luku 2: Kirjasto" sivulla 17.
- 3 **Muokkaa-ikkuna** on pääasiallinen työskentely-ympäristösi, kun luot ja muokkaat otsikkoa. Se mahdollistaa otsikkosi kelattavan esikatselun ja tarkan muokkaamisen. Katso lisätietoja kohdasta "Muokkaa-ikkuna" sivulla 221.
- 4 **Asetukset-paneelissa** on erilliset kokoon taittavat alipaneelit jokaiselle kolmelle asetuksen ryhmälle: **Tekstin asetukset**, jotka koskevat kuvatekstien tyyliä ja kokoa, **Ulkoasun asetukset** kasvojen, reunojen ja varjojen määrittystä varten ja **Tausta-asetukset**, jotka koskevat otsikon taustakerrosta.
- 5 **Työkalupalkissa** on neljä hallintaryhmää. Vasemmalta oikealle: lisää teksti ja lisää muoto -työkalut, joukko kerroksen manipulointisäätimiä, täydelliset toiston ohjaimet, joissa on silmukkapainike sekä laskurilukemien pari, joka osoittaa otsikon kestoa ja nykyistä toiston sijaintia.
- 6 **Kerrosluettelo:** Jokainen graafinen tai tekstuaalinen elementti muodostaa kerroksen otsikossa, joka on tällaisten kerrosten pino. Jokaisen kerroksen läpinäkyvät kerrokset peittävät niiden alle jäävät kerrokset; alin kerros voi peittää vain taustan.

Sen lisäksi, että Kerrosluettelo luettelee jokaisen kerroksen nimen perusteella, se sisältää myös aikajanan animaatioille. Tästä nähdään, kuinka kauan jokainen kerros on aktiivinen, ja mitä liikkeitä on osoitettu mihinkin kerrokseen. Näitä ominaisuuksia voidaan muokata vetämällä.

Prosessia, jossa kuva rakennetaan kerroksittain, kutsutaan ”kerrostamiseksi”. Jokaisen kerroksen sisältöä käsitellään erikseen, joten kokonaisuuden tarkastelemiseksi kuva tulee ensin yhdistää. Siten on mahdollista milloin tahansa palata asetelman pariin ja lisätä uusia kerroksia sekä muokata, järjestellä, poistaa ja korvata jo olemassa olevia.



Kuvan kokoaminen kerroksittain alkaa tässä tyhjästä ruudusta (ylhäällä vasemmalla). Shakkilauta-ruudukko ilmaisee läpinäkyvyyttä. Vaikka taustassa voi olla läpinäkyviä tai -kuultavia alueita, tässä käytetään läpinäkymätöntä taustaa (0) selkeyden vuoksi. Seuraavien kerrosten sisältö (1, 2, 3) on läpinäkymätöntä. Lopullisessa asetelmassa (alhaalla oikealla) ylemmät kerrokset peittävät alemmat.

Otsikkoeditorin käynnistäminen (ja siitä poistuminen)

Otsikkoeditori voidaan avata kahdella tavalla: kaksoisnapsauttamalla jotain otsikkoa Kirjastossa tai oman projektin aikajanalla, tai klikkaamalla Otsikko-painiketta työkalupalkissa projektin aikajanalla.

Avainsanat otsikoiden nimissä

Joissakin mukana toimitetuista otsikoista Kirjastossa on läpinäkyviä alueita, joiden kautta taustalla olevien kappaleiden sisältö näkyy. Näiden otsikoiden nimikkeet sisältävät avainsanan "overlay".

Kokonäytön otsikoilla ei ole läpinäkyviä alueita: ne täyttävät täysin videokuva-ruudun. Niiden nimet sisältävät avainsanan "fullscreen".

Kirjastossa voit helposti katsella vain otsikoita yhdestä tai muista tyypeistä etsimällä sopivalla avainsanalla.

Vihje: Muita hakusanoja, joita voit kokeilla otsikoiden kanssa Kirjastossa ovat "roll", "crawl", "name" ja "title".

Otsikon tallentaminen

Otsikkoeditorin **Tiedosto**-valikossa olevan **Tallenna otsikko** -komennon avulla voit tallentaa otsikot tietokoneen tiedostojärjestelmään. Sieltä otsikkoja voidaan viedä muihin tietokoneisiin ja niitä voidaan jakaa muille Pinnacle Studion käyttäjille. Jos tallennat otsikon tarkkailukansioon, muokattu otsikko näkyy Kirjastossa automaattisesti.

Otsikkoeditorin sulkeminen

Voit sulkea otsikkoeditorin käyttämällä mitä tahansa seuraavista vaihtoehtoista:

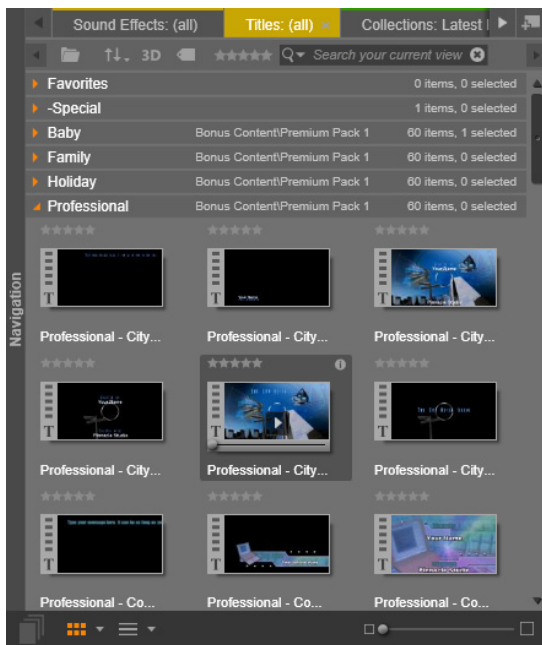
- Napsauta **OK**-painiketta otsikkoeditorin oikeassa alakulmassa. Jos avasit otsikon Kirjastosta, sinua pyydetään tallentamaan kaikki

otsikon muutokset uudella nimellä. Jos avasit otsikon aikajanalta, uusi tai päivitetty otsikkosi tulee osaksi nykyistä projektia.

- Napsauta **Peruuta**-painiketta Otsikkoeditorin alaosassa. Mitään tekemiäsi muutoksia ei tallenneta.
- Napsauta Peruuta-painiketta (X) ikkunan oikeassa yläkulmassa. Tämä vastaa **Peruuta**-painikkeen napsauttamista, paitsi jos olet tehnyt muutoksia, jolloin sinulle annetaan mahdollisuus tallentaa ennen sulkemista.

Kirjasto

Kirjasto näkyy Otsikkoeditorissa välilehtipaneelina ikkunan vasemmalla puolella. Yläosassa olevat välilehdet antavat pääsyn kaikkeen saatavilla olevaan mediaan ja sisältöön. Tämä Kirjaston kompaktinäkymä on toiminnallisesti samanlainen kuin päänäkymä, joka on kuvattu luvussa 2. Otsikoiden muokkauksen kannalta Kirjaston kiinnostavat osat ovat Valokuvat, Video ja Elokuvaprojektit.



Kirjaston kompaktiversio Otsikkoeditorissa tarjoaa yhtä laajaa pääsyä mediaasi kuin täysversio.

Kirjaston median lisääminen otsikkoon

Voit lisätä videon tai valokuvan otsikkoon vetämällä sen Kirjastosta Editoi-ikkunaan. Uusi elementti luodaan oletuskokoisena kohtaan, johon pudotat sen editointi-ikkunassa. Voit sitten siirtää elementtiä, muuttaa sen kokoa tai kääntää sitä haluamallasi tavalla.

Voit lisätä videon tai valokuvan koko näytön taustaksi otsikollesi. Näin teet pudottamalla sen taustan pudotusalueelle, joka löytyy Taustan

asetukset -alipaneelista. Katso lisätietoja kohdasta ”Taustan asetukset” sivulla 214.

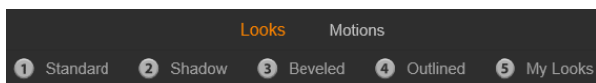
Voit myös käyttää videota tai valokuvaa täytteenä tekstisi pinnalle, reunalle tai varjolle. Näin voit tehdä lisäämällä ensin pinnan, reuna tai varjostuksen Ulkoasun asetuksiisi käyttäen lisää-painikkeita. Pudota sitten kuvasi tai videosi pudotusalueelle **Täytä**-painikkeen oikealle puolelle.



Esiasetusten valinta

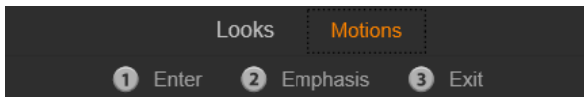
Otsikkoeditorin esiasetuksen valitsimella on helppoa tehdä nopeasti houkutteleva otsikko. Kun olet kirjoittanut tekstin ja tekstikerros on vielä valittuna, sovelta siihen mitä tahansa Ulkoasut-esiasetusta yhdellä hiiren napsautuksella. Voit tehdä sen vielä helpommaksi, kun viet hiiren minkä tahansa Ulkoasu-kuvakkeen yli. Muokkausikkunassa voit esikatsella vaikutusta otsikkoosi soveltamalla Ulkoasua nykyiseen kerrokseen.

Vaikka et löytäisi juuri haluamaasi Ulkoasua esiasetusten joukosta, voit usein säästää aikaa aloittamalla jollakin, joka on lähes haluamasi kaltainen ja sitten optimoimalla sitä Ulkoasun asetukset -alipaneelissa.



*Esiasetusten valitsin, jossa Ulkoasut-välilehti on valittuna.
Napsauttamalla jotakin lueteltujen esiasetusten perheiden
nimeä voit avata esiin ponnahtavan kuvaketarjottimen.*

Mikään ei anna otsikollesi yhtä tehokasta visuaalista vaikutusta kuin animaatio. Napsauta Liikkeet-välilehteä Esiasetusten valinnassa. Kolme saatavilla olevaa esiasetusten ryhmää vastaavat kerroksen eri vaiheita.



Liikkeen esiasetukset on ryhmitelty niiden käytön mukaan: kerroksen esitteleminen, sen näyttäminen tai poistaminen näkyvistä.

Kuten Ulkoasujakin, otsikossa näkyviä liikkeitä voidaan esikatsella pitämällä hiirtä minkä tahansa esiasetuksen kuvakkeen yllä. Kun olet päättänyt mitä tehdä, voit käyttää valittua Liikettä yhdellä napsautuksella.

Ulkoasujen esiasetukset

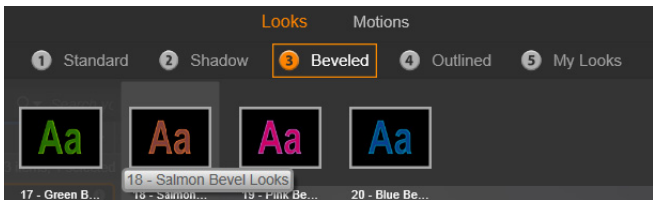
Ulkoasut-välilehti Esiasetusten valitsimessa antaa käyttöösi visuaalisia tyylejä, joita voit käyttää otsikkosi teksti- ja muotokerroksissa.

Ulkoasujen esikatselu

Jotta voit esikatsella tiettyä Ulkoasua tietyssä kerroksessa, valitse ensin kerros ja avaa sen jälkeen Ulkoasujen välilehti Esiasetusten valitsimesta ja liikuta hiirtä pikkukuvien yllä. Kun liikutat hiirtä, muokkausikkunan esikatselussa näkyy otsikkosi kuten se näkyisi valitun Ulkoasun kanssa sovellettuna. Näin voit välittömästi silmäillä sen vaikutusta kontekstissa.

Ulkoasun käyttäminen

Jos haluat käyttää esiasetettua Ulkoasua teksti- tai vektorigrafiikkakerrokseen, valitse ensin kerros napsauttamalla Muokkaa-ikkunaa tai Kerroslistaa hiirellä. Voit vaikuttaa myös useaan kerrokseen yhtäaikaaisesti valitsemalla usean kerroksen tai kerrosryhmän.



Aloita Ulkoasujen käyttäminen valitsemalla esiasetusten perhe: Vakio, Varjo, Viistetty tai Hahmoteltu. Liikuta hiirtä pienoiskonien yllä esiasetusten esikatselusta varten. Jos haluat käyttää esiasetusta nykyisessä kerroksessa, napsauta pienoiskonia.

Kun olet valinnut muokattavan kerroksen tai kerrokset, lisää Ulkoasu käyttämällä jotakin seuraavista menetelmistä:

- Napsauta sen pikkukuvaa Esiasetusten valinnassa.
- Vedä pikkukuva Esiasetusten valinnasta ja pudota se Muokkaa-ikkunan kerrokseen.
- Vedä pikkukuva Esiasetusten valinnasta mille tahansa kerrokselle tai ryhmitettyihin kerroksiin Kerroslistan otsikossa.

Liikkeiden esiasetukset

Liikkeiden välilehti Esiasetusten valinnassa sisältää ne animaatio-ohjelmat, jotka tekevät Otsikkoeditorista niin tehokkaan. Nämä liikkeet osoitetaan otsikoidesi yksittäisille kerroksille, joissa ne myös toimivat. Liikkeet on jaettu kolmeen luokkaan. Jako perustuu siihen, kuinka suureen osaan kerroksen elinkaaresta ne vaikuttavat: sisääntulo, korostus ja poistuminen.

- Sisääntuloliike määrittää kerroksen aloituksen – sen ensimmäisen sisääntulon aktiiviseen otsikkoon.

- Korostusliike kiinnittää katsojan mielenkiinnon kerroksen sisältöön antamalla sille huomiota herättävää eloa kerroksen ollessa aktiivinen ruudulla.
- Poistumisliike vie kerroksen pois näyttämöltä vieden loppuun sen elämänkaaren.

Jokaisessa kerroksessa voi olla yksi jokaista liiketyypistä. Kaikkien liikkeiden käyttäminen on kuitenkin vapaaehtoista, eikä otsikossa tarvitse välttämättä olla liikettä lainkaan.

Liikkeiden kokoelma

Kaikissa kolmessa liikeluokassa suurin osa animaatioista voidaan ryhmitellä useaan standardityyppiin niiden toimintatavan mukaan:

Kirjainpohjaiset liikkeet toimivat yksittäisten kirjainten tasolla kuvatekstissä (muuta kerroksia käsitellään kuin ne koostuisivat yhdestä ”kirjaimesta”). Esimerkiksi Sisääntulo-luokan ”Kääntyvät kirjaimet” -liikkeessä tekstikerroksen kirjaimista nähdään ensin vain toinen laita. Tämän jälkeen kirjaimet kääntyvät yksi kerrallaan, kunnes ne saavuttavat tavallisen asentonsa.

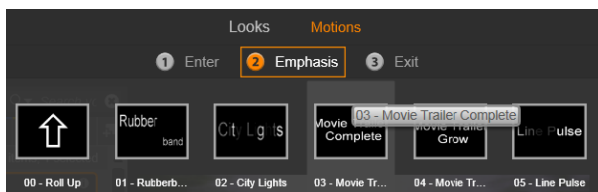
Sanapohjaiset liikkeet toimivat samalla tavoin kuin edelliset, mutta sanojen tasolla. Sisääntulo-luokan ”Sanat alhaalta” -liikkeessä kerroksen sanat leijailevat paikoilleen yksi kerrallaan ruudun alta.

Rivipohjaiset liikkeet on tarkoitettu sellaisiin kerroksiin, joissa on useita rivejä tekstiä. Sisääntulo-luokan ”Rivit takaa” -liikkeessä tekstirivit tuodaan näytölle eräänlaista perspektiivirataa pitkin – ikään kuin niiden lähtöpaikka olisi katsojan takana.

Sivupohjaiset liikkeet vaikuttavat koko kerrokseen yhtäaikaaisesti. Yksi esimerkki on Sisääntuloliike **Vierivä tynnyri**, jossa koko kerros ”vierii” paikoilleen ylhäältä päin aivan kuin se olisi maalattu näkymättömän pyörivän tynnyrin kylkeen.

Sisääntulo- ja poistumisliikkeiden sovittaminen

Suurimmalla osalla sisääntuloliikkeitä on vastaava poistumisliike, joita voidaan käyttää yhdessä visuaalisen yhdenmukaisuuden säilyttämiseksi. Esimerkiksi kerros, joka tulee ruutuun ”Sanat äärettömyydestä” -liikkeen siivittämänä voidaan määrittää poistumaan ”Sanat äärettömyyteen” -liikkeellä. Tällainen yhdenmukaisuus on kuitenkin vain yksi vaihtoehto, ei vaatimus, ja voit yhdistellä kaikkien kolmen luokan liikkeitä haluamillasi tavoilla.



Esiasetusten valinta tarjoaa Sisääntulo-, Korostus- ja Poistumisliikkeet. Jokainen otsikon kerros voi käyttää yhtä liikettä jokaisesta luokasta.

Liikkeiden esikatselu

Jotta voit esikatsella tietyn liikkeen tietyssä kerroksessa, valitse ensin kerros ja avaa sitten Liikkeet-välilehti Esiasetusten valinnasta ja liikuta hiirtä halutun pikkukuvan yli. Samaan aikaan Muokkaa-ikkunassa käynnistyy toistuva esikatselu otsikon animaatiosta, jotta voit välittömästi nähdä liikkeen vaikutuksen.

Liikkeiden lisääminen

Lisätäkseen tietyn liikkeen tiettyyn kerrokseen valitse ensin kerros ja menettele jollakin seuraavista tavoista:

- Napsauta Liikkeen pikkukuvaa Esiasetusten valinnassa.

- Vedä liikkeen pikkukuva Esiasetusten valinnasta käytettävissä olevaan kerrokseen (sellaiseen, joka ei ole muiden kerrosten peittämä) Muokkaa-ikkunassa.
- Vedä Liikkeen pikkukuva Esiasetusten valinnasta mille tahansa kerrokselle tai ryhmitellyille kerroksille Kerrosluettelon otsikossa.

Käyttäessäsi jotakin näistä menetelmistä liike lisätään kerrokseen, ja se korvaa samaan luokkaan kuuluvan liikkeen kerroksessa, jos niitä on. Lisätietoja liikkeiden käytöstä Kerrosluettelossa on kohdassa "Kerrosluettelo" sivulla 231.

Otsikoiden luonti ja muokkaus

Otsikko Pinnacle Studio -ohjelmiston Otsikkoeditorissa rakentuu neljän tyypisistä elementeistä:

Taustakerros: Oletusarvoisesti tausta on täysin läpinäkyvä. Peittävien otsikoiden kanssa tämä on yleensä paras vaihtoehto.

Erityistarkoituksiin tai koko näytön otsikoihin voit valita kiinteän värin, liukuvärin, kuvan tai videon näkymään taustalla. Muokattavuuden lisäämiseksi Taustan asetukset on varustettu myös läpinäkyvyyttä säätävällä liukusäätimellä. Ks. "Taustan asetukset" sivulla 214.

Video- ja kuvakerrokset: Resurssit, jotka muodostavat nämä kerrokset, ovat peräisin Kirjaston video-, valokuva- ja elokuvaprojektiosista. Kerrokset tukevat samoja toimintoja kuin teksti- ja muotokerrokset, poikkeuksena ovat kuitenkin Ulkoasut.

Teksti- ja muotokerrokset: Nämä ovat vektoripohjaisia kerroksia, mikä tarkoittaa, että niitä ei ole tallennettu tavallisina tiedostoina kuten video- ja valokuvatiedostot, vaan eräänlaisina "resepteinä", jotka mahdollistavat niiden uudelleen luomisen suorista sekä kaartuvista viivoista, joihin voidaan lisätä ominaisuuksia (esim. väri) ja erikoisefektejä (esim. sumennus). Kuten video- ja kuvakerroksia, myös

näitä vektoripohjaisia kerroksia voidaan vetää, käännellä ja yhdistää ryhmiin sekä niiden kokoa voidaan muuttaa. Niihin voidaan myös lisätä liikkeitä. Toisin kuin muita kerroksia, näitä voidaan mukauttaa Ulkoasujen kanssa Esiasetusten valinnan Ulkoasut-osiosta. Katso lisätietoja kohdasta ”Ulkoasujen esiasetukset” sivulla 208.

Liikkeet: Liikkeet ovat animaatio-ohjelmia, joita voidaan käyttää taustaa lukuun ottamatta kaikissa kerroksissa otsikkoa luodessa. Liikkeet valitaan ja niitä lisätään kerrokseen Esiasetusten valinnan Liikkeet-välilehdestä. Kun liike on lisätty kerrokseen, sen ajastusta voidaan säätää Kerrosluettelon aikajanalla. Lisätietoja on kohdassa ”Liikkeiden esiasetukset” sivulla 209 ja kohdassa ”Kerrosluettelo” sivulla 231.

Teksti- ja muotokerrosten luominen

Luo tekstikerros napsauttamalla joko **Lisää tekstiä** -painiketta Kerrosluettelon otsikkopalkissa tai yksinkertaisesti kaksoisnapsauttamalla tyhjää aluetta Muokkaa-ikkunassa. Oletustekstiä sisältävä uusi kerros ilmestyy. Teksti on automaattisesti valittuna ja korvaantuu, jos alat nyt kirjoittamaan.



Luo muotokerros napsauttamalla **Lisää muoto** -painiketta (Lisää tekstiä -painikkeen oikealla puolella) ja tee valintasi aukeavassa ponnahdusvalikossa. Vaihtoehtoja ovat ympyrä, neliö, ellipsi, suorakulmio, vaaka- ja pystysuuntaiset pillerikuviot ja kolmio. Valinnan tehtyäsi valitusta muodosta tehdään uusi muoto, joka ilmestyy oletuskokoisena Muokkaa-ikkunan keskelle.



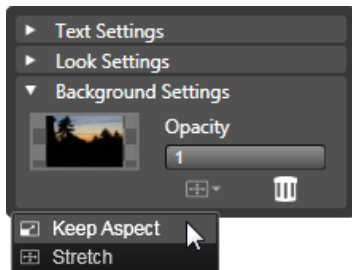
Kerrosten editointi

Tämän luvun lopussa annetaan tarkempia tietoja taustan ja kerrosten muokkauksesta Otsikkoeditorissa.

- Lisätietoja taustakerroksen muokkaamisesta on kohdassa "Taustan asetukset" sivulla 214.
- Lisätietoja kaiken tyyppisten edustakerrosten siirtämisestä, koon muuttamisesta, kiertämisestä ja järjestelemisestä uudelleen on kohdissa "Muokkaa-ikkuna" sivulla 221 ja "Kerrosluettelo" sivulla 231.
- Tietoja tekstin muokkaamisesta ja tekstin ominaisuuksien asettamisesta on kohdassa "Teksti ja testin asetukset" sivulla 224.
- Stereoskooppisten otsikoiden käytöstä on tietoa kohdassa "Otsikot ja stereoskooppinen 3D" sivulla 229.
- Monivalintaa ja ryhmittelyä käsitellään kohdassa "Kerrosryhmien käyttäminen" sivulla 237.
- Liikkeen editoinnista Kerrosluettelon aikajanalla on tietoa kohdassa "Kerrosluettelo" sivulla 231.

Taustan asetukset

Toisin kuin etualan kerrokset otsikossa, erityinen taustakerros ei näy Kerrosluettelossa ja se ei ole muutettavissa Editointi-ikkunassa. Sen sijaan taustaa kontrolloidaan Taustan asetukset -paneelistä.



Taustan asetukset -paneelin avulla voit luoda taustan otsikolle. Pieni esikatselualue toimii Värin valitsin -painikkeena ja myös pudotuskohteena Kirjaston videoita tai kuvia varten. Tässä Kuvasuhde-valikko on avattu napsauttamalla painiketta sen yläpuolella.

Otsikon oletustausta on täysin läpinäkyvä. Jos otsikkosi näkyy ylemmällä projektin aikajanalla, jokainen video tai muu kuva videoraidalla on näkyvissä otsikon edustan takaa.

Voit luoda kiinteän tai liukuväritaustan napsauttamalla taustan esikatselualuetta. Tämä tuo esille värin valintaikkunan ja myös pipetin, jonka avulla voit poimia värin missä tahansa Otsikkoeditorin ikkunassa.

Voit valita liukuväritaustan valitsemalla **Liukuvärit**-välilehden väripaletin yläreunasta. Muita liukuvärimerkkejä voidaan asettaa napsauttamalla kerran liukuväripalkin alapuolella. Liukuvärimerkit voidaan poistaa vetämällä ne pystysuoraan pois palkin alueelta.

Voit käyttää videota tai pysäytyskuvaa taustana vetämällä objektin Kirjaston Videot- tai Valokuvat-osiosta ja pudottamalla sen taustan esikatselualueelle, joka toimii myös pudotusalueena.

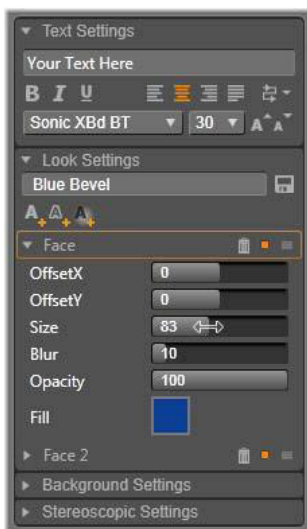
Voit tehdä taustan läpikuultavaksi asettamalla **Läpikuultavuus**-liukusäätimen painikkeen mihin tahansa läpinäkyvän (vasemmassa

äärilaidassa) ja täysin läpinäkymättömän välillä. Kaksoisnapsauttamalla liukusäädintä voit palauttaa sen täysin läpinäkymättömäksi.

Voit palauttaa taustan oletustilaan (ei taustaa) napsauttamalla **roskakorin** painiketta.

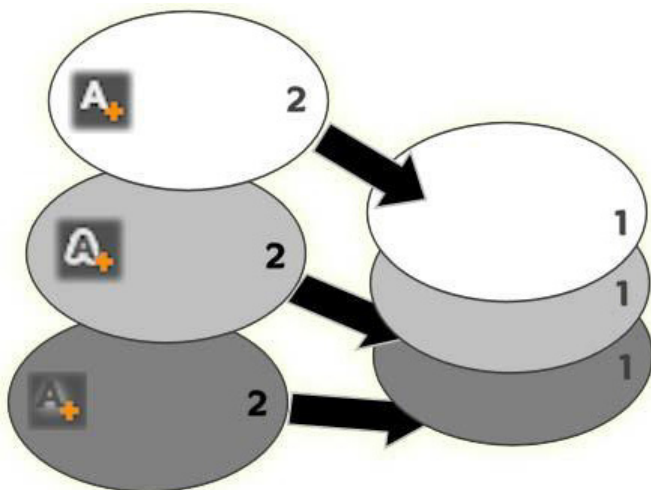
Ulkoasun asetukset

Asetukset-paneelista pääsee Ulkoasun asetuksiin, joissa voit tarkastella, muokata, lisätä ja poistaa yksittäisiä detaljikerroksia, joita käytetään jonkin tietyn ulkoasun luomiseen.



Ulkoasun asetukset -nuolen napsauttaminen Asetukset-paneelista avaa alapaneelin, jossa kerroksen ulkoasua voidaan muokata. Tämänhetkisen valitun esiasetuksen (Sininen särmä) vieressä on kolme painiketta, joilla voi luoda uusia detaljikerroksia. Muokkauspaneeli Pinta-detaljille on auki.

Käytössä on kolmenlaisia detaljikerroksia: **pinta**, **reuna** ja **varjo**. Nämä kolme tyyppiä eivät eroa tuettujen asetusten suhteen, vaan oletussijainnin, jonka perusteella ne lisätään kerrospinoon. Ellei niitä vedetä pois oletussijainnista, pintadetaljit ovat aina pinon päällimmäisinä, reunadetaljit seuraavina ja varjot viimeisinä. Kun detalji on luotu, sitä voidaan kuitenkin liikutella kerrospinossa ylös- ja alaspäin.

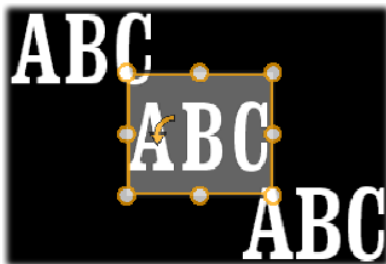


Pinta, Reuna ja Varjo: Uusi pintadetalji (vasemmalla ylhäällä) lisätään päällimmäisen jo olemassa olevan pintakerroksen ylle; uudet reuna- ja varjodetaljit lisätään pohjimmaisena niitä vastaavan kerroksen alle.

Yksittäisten detaljikerrosten asetuksia voidaan muokata Ulkoasutieditorin pienennettävistä muokauspaneeleista, joista tähän tarkoitukseen soveltuvat kontrollit löytyvät.

Seuraavat detaljiasetukset ovat käytettävissä:

- **Offset X** ja **Offset Y**: Nämä liikusäätimet säätävät detaljikerroksen sijaintia suhteessa sen grafiikan ja tekstin perussijaintiin, johon ulkoasu lisätään. Offsetin vaihteluväli on -1.0:sta (vasen tai pohja) +1.0:aan (oikea tai huippu). Suurimmat offsetit merkitsevät yhtä kahdeksasosaa Muokkaa-ikkunan työskentelyalueen leveydestä ja korkeudesta.



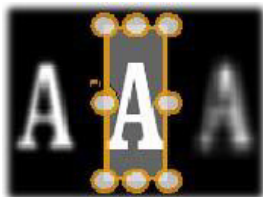
Tässä esimerkissä ulkoasu, jossa on kolme detaljikerrosta, on lisätty yhteen tekstikerrokseen. Detaljikerrosten asetukset ovat identtiset paitsi offsetarvojen kohdalla, jotka on määritetty seuraavasti: ylhäällä vasemmalla (-1.0, 1.0); keskellä (0, 0); alhaalla oikealla (1.0, -1.0).

- **Koko**: Tämä liikusäädin määrittää niiden osien paksuuden, joita käytetään tekstin ja grafiikan piirtämiseen. Paksuuden skaala ulottuu nolasta kahteen, ja 1 on oletusarvoinen paksuus.



Tämä esimerkki sisältää kolme detaljikerrosta eri paksuusarvoilla. Vasemmalta oikealle: 0.90, 1.0, 1.20. Koon muuttumisen visuaalinen vaikutus riippuu kerroksen viivojen oletusarvoisesta paksuudesta. Tekstikerroksessa tämä määräytyy käytetyn fonttiryhmän ja fontin koon mukaan.

- **Sumennus:** Lisättäessä tämän liukusäätimen arvoa välillä 0–1 detaljikerros muuttuu aavemaisemmaksi ja epäselvemmäksi.



Tässä esimerkissä detaljikerrokset vaihtelevat vain sumennuksen osalta. Vasemmalta oikealle: 0.15, 0, 0.40.

- **Läpikuulto:** Tämä liukusäädin määrittää detaljikerroksen läpikuultavuuden arvojen 0 (läpinäkyvä) ja 1 (läpinäkymätön) välillä.
- **Täyttö:** Napsauttamalla väriuihkanäppäintä voit avata värinvalitsimen, jossa voit valita detaljikerroksen täyttövärin. Värinvalitsimeen sisältyy pipettipainike, jolla voit napata värin mistä kohtaa tahansa Otsikkoeditorin sisällä. Jos haluat asettaa liukuväritaustan, valitse Liukuvärit-painike väripaletin yläreunasta. Muita liukuvärimerkkejä voidaan asettaa napsauttamalla kerran liukuväripalkin alapuolella. Liukuvärimerkit voidaan poistaa vetämällä ne pystysuoraan pois palkin alueelta.

Detaljikerrosten käyttö

Olemassa olevien detaljikerrosten ominaisuuksien määrittämisen lisäksi voit lisätä jokaisen kolmen tyyppin detaljeja, poistaa detaljeja ja järjestää detaljikerrospinon uudelleen.

Lisää detaljikerros napsauttamalla jotakin Ulkoasun asetusten yläoikealla sijaitsevista kolmesta pienestä painikkeesta. Ne luovat uuden pinta-, reuna- ja varjo-kerroksen (vasemmalta oikealle). Uuden

detaljikerroksen sijoitus kerrospinossa määrittyy sen tyyppin perusteella, kuten yllä on selitetty.



Poista detaljikerros napsauttamalla **roskakori**-painiketta detaljin muokkauspaneelin otsikkopalkissa.

Jos haluat nimetä detaljikerroksen uudelleen, kaksoisnapsauta sen nimeä, kirjoita haluamasi nimi ja paina **Enter**-näppäintä.

Voit piilottaa detaljikerroksen tilapäisesti, kun napsautat pisteen muotoista näkyvyyden vaihtokuvaketta detaljin otsikossa.

Sulje tai avaa detaljikerroksen muokkauspaneeli napsauttamalla nuolipainiketta muokkauspaneelin otsikkopalkin vasemmassa päädyssä.

Järjestä detaljikerrokset uudelleen vetämällä muokkauspaneelin otsikkopalkki sen uuteen sijaintiin. Jos muokkaamasi ulkoasu sisältää enemmän kuin kaksi tai kolme kerrosta, voi olla helpompaa seurata tapahtumia, kun suljet paneelit ensin, jotta koko pino näkyy kerrallaan.

Muokatun ulkoasun tallentaminen

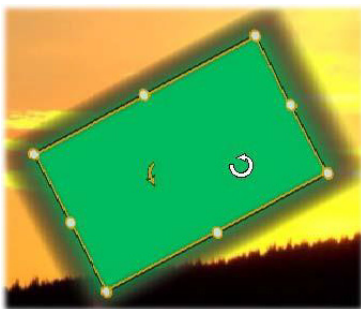
Kun olet saanut valmiiksi muokatun ulkoasun editoinnin, voit tallentaa sen "Omat ulkoasut" -kansioon napsauttamalla **Tallenna ulkoasu** -painiketta  Ulkoasut-asetusten otsikkopalkissa. Ennen tallentamista on hyvä nimetä ulkoasu uudelleen. Tee näin kaksoisnapsauttamalla nykyistä nimeä asetuksissa, antamalla ulkoasulle kuvaava nimi ja painamalla **Enter**-näppäintä.

Kun ulkoasu on tallennettu, voit halutessasi hakea sen Esiasetuksien valinnan kohdasta "Omat ulkoasut".

Muokkaa-ikkuna

Muokkaa-ikkuna on Otsikkoeditorin pääasiallinen esikatselu- ja editointialue. Täällä voit järjestää uudelleen ja kiertää otsikkosi edustakerroksia sekä muuttaa niiden kokoa.

Ensimmäinen välttämätön askel editoimisessa yleensäkin on valita kerros tai kerrokset, joita haluat käsitellä. Valitut kerrokset piirretään kehyksen sisään, jossa on kahdeksan kontrollipistettä koon muuttamiseksi ja kiertokahva, jolla voit kiertää kerrosta yhden asteen lisäyksin. Suurinta osaa kerroksista voidaan ”tarttua” ja ne voidaan sijoittaa uudelleen napsauttamalla mihin tahansa kontrollikehyksen puitteissa.



Muoto-objektin kiertäminen Muokkaa-ikkunassa. Kontrollikehyksen keskellä oleva pienempi piste on kerroksen kiertämiseen tarkoitettu kahva. Voit kiertää kerrosta napsauttamalla hiirellä, pitämällä kiertokahvaa pohjassa ja vetämällä. Kiertokahvan päällä hiiren osoitin näyttää kiertävältä nuolelta.

Teksti- ja muotokerrosten yhteydessä osa kerroksen sisällöstä voi näyttää sijaitsevan kontrollikehyksen ulkopuolella. Näin tapahtuu, jos jokin ulkoasun detaljeista on määritetty vaaka- tai pystysuuntaisen offsetin mukaan, minkä vuoksi detalji siirtyi paikoiltaan suhteessa

kerroksen nominaaliseen sijaintiin. Lisätietoja on kohdassa ”Ulkoasun käyttäminen” sivulla 208.

Kerrostoiminnot Muokkaa-ikkunassa

Tässä kuvaillut toiminnot on tarkoitettu yksittäisille kerroksille, mutta niitä voi käyttää myös usean kerroksen yhtäaikaiseen käsittelyyn. Lisätietoja on kohdassa ”Kerrosryhmien käyttäminen” sivulla 237.

Valitse kerros Muokkaa-ikkunassa napsauttamalla hiirellä kerroksen suorakulmiossa. Tällöin kerroksen ohjauskehys tulee näkyviin ja on valmiina muokattavaksi.

Kerrokset vastaavat hiiren napsautuksiin kaikkialla niitä sisältävän suorakulmion sisällä (suorakulmio tulee näkyviin, kun kontrollikehyks on valittuna). Tämä tarkoittaa, että et voi välttämättä muokata kerrosta, joka on näkyvillä, koska se sijaitsee läpinäkyvän alueen alla suorakulmion tai muun kerroksen sisällä. Jotta voit käyttää hiirtä muokkaukseen tällaisissa tapauksissa, pitää ylempi kerros (tai kerrokset) ensin piilottaa. Tämä on kuvattu kohdassa Kerrosluettelo. Katso lisätietoja sivulta 181.

Voit siirtää muita kuin tekstikerroksia napsauttamalla hiirellä kerroksen suorakulmion sisällä, pitämällä painikkeen pohjassa ja vetämällä kerroksen uuteen paikkaan.

Jos haluat liikuttaa tekstikerrosta, vie hiiri kerroksen kontrollikehyksen reunan lähetyville, kunnes kursori muuttuu nelipäiseksi nuoleksi. Napsauta ja vedä normaalisti. Jos napsautat kehyksen sisällä, kuten muun kuin tekstikerroksen tapauksessa, se aktivoi tekstin muokkaustilan. Lisätietoja on kohdassa ”Teksti ja testin asetukset” sivulla 224.



Jos haluat muuttaa kerroksen kokoa ja säilyttää sen mittasuhteet, napsauta kontrollikehyksen kulmapistettä ja vedä ulos- tai sisäänpäin, kunnes saavutetaan haluttu koko.

Jos haluat muuttaa kerroksen kokoa ja säätää sen mittasuhteita, napsauta ja vedä kontrollikehyksen sivun pistettä. Kun muutat kerroksen kokoa käyttämällä peräkkäin vastakkaisilla puolilla olevia keskikontrollipisteitä, voit tuottaa haluamasi koon ja mittasuhteen.

Voit kiertää kerrosta napsauttamalla hiirellä, pitämällä kiertokahvaa pohjassa ja vetämällä. Jos haluat hallita kiertoprosessia tarkemmin, vie kursori pois kierron keskipisteestä vetäessäsi. Pidempi etäisyys mahdollistaa tarkemman kulmien kontrollin kursorin sijaintien välillä.

Voit vaihtaa kerroksen paikkaa pinossa napsauttamalla kerrosta hiiren oikealla painikkeella, avaamalla sen sisältövalikosta **Järjestä**-alivalikon ja valitsemalla jonkin sen komennoista: **Vie taakse**, **Vie taaksepäin**, **Tuo eteen**, **Tuo eteenpäin**. Kaikille neljälle komennolle on käytettävissä kätevät pikanäppäimet, yllä olevassa järjestyksessä **Ctrl+Miinus**, **Alt+Miinus**, **Ctrl+Plus** ja **Alt+Plus**

Toinen tapa järjestellä kerroksia uudelleen on käyttää Kerrosluetteloa. Se voi olla kätevämpi keino otsikoissa, joissa on useita kerroksia päällekkäin. Lisätietoja on kohdassa "Kerrosluettelo" sivulla 231.

Jos haluat poistaa kerroksen, valitse kontrollikehys tai valitse kerros Kerrosluettelosta ja paina sitten **Delete**-näppäintä. Vaihtoehtoisesti voit

käyttää kontekstivalikon komentoa **Poista kerros**. Kun käsittelet tekstikerrosta tekstin muokkaustilassa, **Poista**-komento (ja **Delete**-näppäin) vaikuttavat ainoastaan kerroksen tekstiin, eivät itse kerrokseen.

Teksti ja testin asetukset

Otsikkoeditorin graafisesta hienostuneisuudesta huolimatta hyvin usein ensisijainen syy otsikoiden käyttämiseen on niiden sisältämä teksti. Tämän vuoksi editori antaa käyttöösi useita erityisiä valintamahdollisuuksia, jotka osaltaan varmistavat, että saat tekstisi näyttämään täsmälleen toivomaltasi. Tekstitoiminnot, joita käsittelemme alla ovat:

- Tekstin muokkaaminen
- Fonttien vaihtaminen, fonttien koot ja tyylit
- Tekstin tasaaminen ja tekstivirta
- Tekstin ominaisuuksien kopioiminen ja liittäminen

Kirjoitustyön kannalta kiinnostavimmat Otsikkoeditorin alueet ovat Editointi-ikkuna ja Tekstin asetukset -paneeli. Tekstikerroksen muotoilussa käytetään myös Esiasetusten valinnan Ulkoasut-osiota ja Ulkoasun asetukset -paneelia. Katso kohtia ”Ulkoasujen esiasetukset” sivulla 208 ja ”Ulkoasun asetukset” sivulla 216.

Tekstin muokkaustila

Kuten toisaalla on kerrottu, tekstikerrosta liikuttaessa on napsautettava huolellisesti kontrolloikehyksen reunusta eikä satunnaista paikkaa sen sisällä. Tällöin vältetään tekstin muokkaustilan tahaton aktivoituminen. Tässä tarkasteltavien toimintojen kannalta kuitenkin tekstin muokkaustila on juuri se, mitä haluamme. Juuri luodussa

tekstikerroksessa tekstin muokkaustila on heti aktivoitu; voit aloittaa tekstin syöttämisen välittömästi, jolloin oletusteksti korvautuu.

Aktivoi olemassa olevan tekstikerroksen editointitila napsauttamalla missä tahansa kontrollikehyksen sisällä. Tällöin tekstin muokkaustila aktivoituu ja – jotta vältetään yleensä vaadittu vaihe – kaikki olemassa oleva teksti kerroksessa valitaan automaattisesti. Kuten yleensä, valittu teksti korostetaan.



Tekstikerros, jossa koko teksti on valittuna. Vasemmalta alkaen tekstin muokkuspainikkeet otsikkopalkissa ovat lihavointi, kursivointi ja alleviivaus, tekstin tasaus ja tekstivirta sekä fontin nimi ja koko. Tekstin muokkaustilassa kerroksen yllä oleva kohdistin on I-palkin muodossa, kuten kuvasta näkyy.

Jos haluat muokata itse tekstiä, voit yksinkertaisesti aloittaa kirjoittamisen. Korostettu teksti katoaa ja syöttämäsi teksti ottaa sen paikan. Kun kirjoitat, tekstin nykyistä lisäyskohtaa (paikka tekstissä, johon uusia kirjaimia lisätään) osoittaa pystyviiva.

Jos haluat lisätä uutta tekstiä menettämättä jo olemassa olevaa, napsauta haluttua lisäyskohtaa, kun olet asettanut kerroksen tekstin muokkaustilaan, tai siirry haluttuun lisäyskohtaan nuolinäppäimillä.

Voit myös korostaa (ja siten korvata) vain osan tekstistä ennen kuin kirjoitat vetämällä kirjainten yli hiirellä tai pitämällä Vaihto-näppäintä pohjassa samalla kun käytät nuolinäppäimiä. Voit myös napsauttaa hiirellä kolmesti ja valita kaiken tekstin kerroksessa, tai valita vain tietyn sanan kaksoisnapsauttamalla sitä. Jos haluat valita kaiken tekstin kerroksessa uudestaan, voit käyttää hiirtä tai nuolinäppäimiä kuvatuilla tavoilla tai näppäinyhdistelmää **Ctrl+A**.



Tekstiasetukset-paneeli

Asetusten ylimmäinen alipaneeli on tämä säädinryhmä, jolla muokataan ja muotoillaan nykyisen tekstikerroksen sisältöä.

Tekstikentän käyttäminen

Tapauksissa, joissa tekstin muokkausikkunaan on vaikeaa tai mahdotonta päästä käsiksi muokkausta varten, toinen kätevä tapa valita ja muokata tekstiä on tehdä se paneelin tekstikentässä. Tätä lähestymistapaa käytetään, jos teksti on hankaajan sijainnissa näytön ulkopuolella. Näin voi käydä, kun Liikkeet on otettu käyttöön. Tekstikenttä laajenee jopa kolmeen riviin kun kirjoitat. Jos uusia rivejä lisätään, siihen ilmestyy vierityspalkki.

Korostetun tekstin muotoileminen

Suurin osa Otsikkoeditorin tekstin säätimistä on todennäköisesti varsin tuttuja sinulle, jos olet käyttänyt samankaltaisia säätimiä muissa sovelluksissa. Pelkästään korostettuun tekstiin vaikuttavat keinot ovat seuraavat:

Fontin muotoilu: Jos haluat ottaa lihavoinnin, kursivoinnin tai alleiviivauksen käyttöön valitussa tekstissä tai poistaa sen käytöstä, käytä otsikkopalkin painikkeita. Voit myös käyttää pikanäppäimiä **Ctrl+B**, **Ctrl+I** ja **Ctrl+U**. Painikkeet syttyvät, kun niiden muotoiluvaihtoehdot ovat aktiivisia.



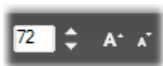
Fontin nimi: Otsikkosi ovat täydellinen paikka kokeilla näyttäviä fontteja, joten todennäköisesti tulet käyttämään tätä pudotuslistaa varsin usein. Jos käytössäsi on useita fontteja, lista voi olla melko pitkä. Siirtymistä helpottaa, että fontin nimen ensimmäistä kirjainta painamalla pääset listalla painamaasi kirjainta vastaavaan kohtaan. Napsauta haluamaasi fonttia tai paikanna se liikkumalla listassa ylös ja alas nuolinäppäinten avulla ja painamalla **Enter**.



Valitse fontti avaamalla pudotusvalikkolista ja napsauttamalla haluamaasi fonttia. Fonttia käytetään vain sillä hetkellä korostettuun tekstiin.

Fontin koko: Fontin koko voidaan asettaa monella eri tavoin Otsikkoeditorissa. Voit syöttää uuden arvon suoraan fontin koon muokkauskenttään (enintään 360) tai avata kokoluettelon vieressä olevasta pudotusnuolesta. Tästä oikealle sijaitsevat pienennä

fonttikokoa- ja suurenn fonttia -painikkeet muuttavat kokoa tietyn välein. Välit levenevät, kun fonttikoko kasvaa.



Tekstin tyylien kopioiminen ja liittäminen

Sekä teksti- että muotokerroksia käsiteltäessä on mahdollista avata kontekstivalikko napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella. Valikon **Kopioi ominaisuudet**- ja **Liitä ominaisuudet** -toiminnoilla voit kopioida ulkoasuja kerroksesta toiseen avaamatta Esiasetusken valinnan Ulkoasut-osiota.

Tekstin kohdalla tämä toiminto kopioi myös fontin nimen, koon ja tyylin yhdestä tekstikerroksesta toiseen. Se toimii myös osittain valitun tekstin kohdalla tekstikerrosten sisällä.

Tekstin tasaus

Otsikkoeditori tarjoaa tasausvaihtoehtoja sisältävän valikon otsikoille, joissa on useita rivejä tekstiä. Oletus uusille tekstikerroksille on tasaus keskelle (Keskitä pudotusvalikossa), jossa jokainen rivi keskitetään vaakatasossa käytettävissä olevaan tilaan. Lisävaihtoehtoja ovat **Tasaa vasemmalle**, **Tasaa oikealle** ja **Tasoita**.



Tekstivirta

Jotta voidaan tukea eri kielten erilaisia kirjoituskäytäntöjä ja mahdollistaa paras mahdollinen joustavuus graafisen suunnittelun näkökulmasta, Otsikkoeditori sisältää kahdeksan erilaista tekstivirtavaihtoehtoa. Nämä vaihtoehdot, jotka toimivat yhteistyössä

juuri käsiteltyjen tekstin tasausvaihtoehtojen kanssa, eivät vaikuta pelkästään tekstin ulkonäköön, vaan myös perusnäppäinten, kuten **Home** ja **End**, merkitykseen.



Muotoileminen Ulkoasujen avulla

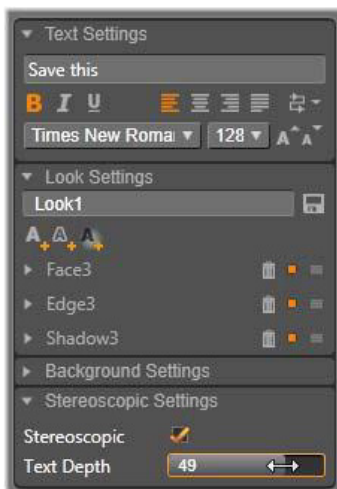
Kuten kohdassa ”Ulkoasujen esiasetukset” sivulla 208 on selitetty, teksti- ja muotokerroksia voidaan muuttaa soveltamalla Ulkoasua Esiasetusten valinnasta. Osittain korostetussa tekstikerroksessa ulkoasun käyttäminen vaikuttaa vain korostettuun tekstiin. Periaatteessa otsikkosi jokaiselle yksittäiselle merkillä voidaan antaa oma ulkoasu.



Otsikot ja stereoskooppinen 3D

Jos olet luomassa stereoskooppista 3D-projektia, sinun ei tarvitse tyytyä 2D-otsikkoon. Kirjastossa on useita 3D-otsikkoja, mutta kaikki otsikot voivat hyödyntää stereoskooppista tekstiä.

Jos haluat määrittää 2D-otsikon stereoskooppiseksi, valitse tekstikerros ja valitse sitten Stereoskooppiset asetukset -alipaneelista Stereoskooppinen-valintaruutu. Tekstin syvyys -asetus tulee näkyviin. Tällä asetuksella voit muuttaa tekstin ja katsojan välistä etäisyyttä. Jos tallennat otsikon tarkkailukansioon, otsikon esikatselukuvassa näkyy 3D-osoitin.



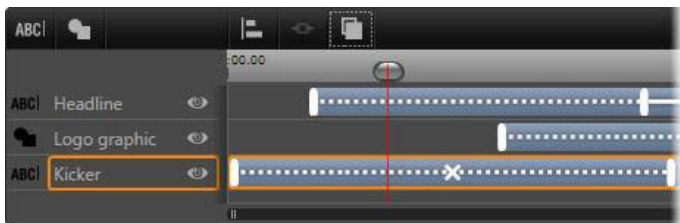
Stereoskooppinen otsikko, joka on avattu Kirjastosta tai 3D-aikajanalta, käyttää stereoskooppista esikatselua. 2D-aikajanalla oleva stereoskooppinen otsikko näkyy ainoastaan 2D-muodossa. Jos haluat käyttää stereoskooppista toistoa, aikajanana asetukset on muutettava 3D:ksi.

Tekstin syvyys: Jos haluat muuttaa tekstin syvyyttä, eli sen etäisyyttä katsojasta, valitse kerros ja avaa **Stereoskooppiset asetukset** -alipaneeli. Tarkista, että **Stereoskooppinen**-ruudussa näkyy oranssi valintamerkki. Kun lisäät **Tekstin syvyys** -liukusäätimen arvoa, teksti loitontuu katsojasta; arvon vähentäminen taas tuo tekstiä lähemmäksi katsojaa.

Kun säädät tekstin syvyyttä, saattaa olla tarpeen säätää myös tekstin kirjasinkokoa. Tekstin loitontaminen voi pienentää sen kokoa niin, että tekstiä on hankala lukea. Tekstin lähentäminen taas voi tehdä siitä liian suuren tekstillle varattuun tilaan nähden.

Kerrosluettelo

Kerrosluettelossa, joka vie suurimman osan Otsikkoeditorin alaosan näytöstä, on kaksi saraketta: toinen kerrosotsikoille ja toinen aikajanän kappaleille. Jokaisella rivillä otsikko sisältää kerroksen nimen sekä näkyvyysspainikkeen. Otsikon oikealla puolella oleva aikajanän raita toimii graafisena editorina, josta voidaan ohjata kerroksen elinkaarta sekä koko otsikon että kerrokseen määritettyjen liikkeiden näkökulmasta



Kerrosluettelon vasemman puoleinen osio sisältää kerrosten otsakkeet. Oikealla puolella on animaatioiden aikajana, jossa jokaisen kerroksen ja niissä olevien liikkeiden ajastusta voidaan tarkastella ja muuttaa. (Tässä on näkyvillä vain aikajanän vasemmanpuoleisin osa.)

Jos muokattavana oleva otsikko avattiin Elokuvaeditorissa tai Levyn muokkaajassa, kerrosluettelon aikajana edustaa nykyisen leikkeen pituutta. Jos haluat muuttaa sitä, palaa projektin aikajanalle ja trimmaa otsikko siellä.

Jos otsikko avattiin Kirjastosta eikä se ole liitettyä projektin leikkeeseen, sen pituutta voidaan muokata Otsikkoeditorissa. Aseta haluttu kesto kirjoittamalla arvo suoraan keston laskuriin työkalurivin oikealle puolelle. Kaikki kerrokset säädetään uuden keston mukaisesti.

Kerrosluettelon työkalurivillä on useita tärkeitä säädinryhmiä (ks. ”Työkalupalkki” sivulla 234).

Kerrosluettelon käyttäminen

Kerrosluettelo on moniraitainen aikajana, joka on hyvin samantapainen kuin itse projektin aikajana Elokuvaeditorissa tai Levyn muokkaajassa. Jotkin toiminnot, kuten ne, jotka liittyvät Liikkeisiin, ovat kuitenkin käytössä vain Otsikkoeditorissa.

Kerrostoiminnot

Kaikki tässä kuvatut toimenpiteet tehdään Kerrosluettelon otsakealueella.

Kerrosten valitseminen

Otsakkeen napsauttamisella Kerrosluettelossa on sama vaikutus kuin kerroksen valitsemisella Muokkaa-ikkunassa (ja päinvastoin). Kerroksen nimi korostetaan ja kerroksen kontrollikehys tulee näkyviin. Myös usean kerroksen samanaikainen valitseminen on mahdollista käyttämällä tavallisia Windowsin hiiren ja näppäimistön yhdistelmiä **Vaihto**-napsautus (laajenna valintaa), **Ctrl**-napsautus (laajenna valintaa yksi kerrallaan), ja **Vaihto + Ctrl**-napsautus (laajenna valintaa viimeisestä valitusta otsikosta). Lisätietoja monivalintojen käyttämisestä on kohdassa ”Kerrosryhmien käyttäminen” sivulla 237.

Kerrosten nimet ja uudelleen nimeäminen

Kun luot uuden kerroksen, Otsikkoeditori antaa sille resurssin tai tiedoston nimeen perustuvan oletusnimen. Koska oletusnimet eivät yleensä kuvaa järkein hyvin kerroksen sisältöä, voi olla hyödyllistä antaa otsikon kerroksille itse muokattu nimi. Näin voit helposti kertoa yhdellä katsauksella, mikä nimi kuuluu millekin kerrokselle.

Uuden tekstikerroksen nimi on sama kuin sen oletusteksti (toisin sanoen ”Teksti”). Jos et anna kerrokselle nimeä itse, sen oletusnimi pohjautuu siihen tekstiin, jonka kirjoitat kerrokseen. Kun olet kerran

nimennyt tekstikerroksen uudelleen, seuraavat tekstiin tehtävät muutokset eivät enää vaikuta kerroksen nimeen. Jos annat kerrokselle tyhjän nimen, sen nimi määräytyy jälleen alkuperäisellä tavalla.

Jos haluat nimetä kerroksen uudestaan, napsauta sen nimeä. Muokkaukenttä avautuu ja nykyinen nimi on valittuna. Syötä kenttään uusi nimi ja viimeistele painamalla Enter-näppäintä tai napsauttamalla muokkausikkunan ulkopuolelle.

Kerrosten uudelleenjärjesteleminen

Kuten kohdassa ”Kerrostoinnnot Muokkaa-ikkunassa” sivulla 222 selitettiin, kerroksen paikkaa kerrospinossa voidaan muuttaa Kerros-kontekstivalikon komennoilla sekä pikanäppäimillä kuten **Ctrl+Plus(Kerros > Tuo eteen)**.

Kerrosluettelo tarjoaa suuremman lähestymistavan: vedä yksinkertaisesti kerroksen otsikko uuteen paikkaan luettelossa. Tämä on kätevää erityisesti tilanteissa, joissa kerrosten limittäisyys vaikeuttaa hiirellä valitsemista. Vetäessäsi kerrosta lisäämiskohta luettelossa osoittaa kohdan, johon kerros pudotetaan.

Valittuasi usean kerroksen (ks. ”Kerrosten valitseminen” sivulla 232) voit vetää monta kerrosta uuteen paikkaan yhdellä kertaa.



Kerrosten piilottaminen ja lukitseminen

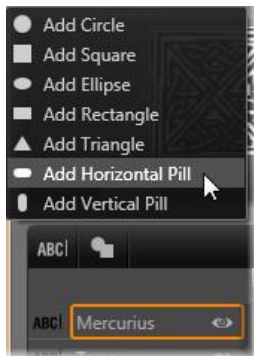
Otsikko voi monimutkaistua ja täyttyä nopeasti lisätessäsi siihen kerroksia ja kerroksiin liikkeitä. **Näkyvyys**-painike kerroksen otsikon oikeassa reunassa on kätevä keino yksinkertaistaa tällaisia tilanteita.

Napsauttamalla silmän muotoista **Näkyvyys**-painiketta voit poistaa kerroksen väliaikaisesti Muokkaa-ikkunasta. Kerroksen ominaisuudet ja asetukset säilyvät, mutta voit työskennellä muiden kerrosten parissa ilman, että piilotettu kerros estää näkyvyyttä tai hiiren toimintoja. Napsauttamalla painiketta uudelleen voit palauttaa kerroksen näkyvyyden.

Työkalupalkki

Otsikkopalkin lukemat ja kontrollipainikkeet on lajiteltu ryhmiin. Vasemmalta oikealle:

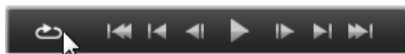
- **Lisää tekstiä**- ja **Lisää muoto** -painikkeiden avulla voidaan luoda uusia vektoripohjaisia kerroksia, joihin voidaan käyttää Esiasetusten valinnan ulkoasuja. **Lisää tekstiä** -painiketta painamalla luot välittömästi uuden tekstikerroksen oletusulkoasulla ja -selosteella. Oikopolkuna **Lisää tekstiä** -komentolle voit kaksoisnapsauttaa mitä tahansa Muokkaa-ikkunan käyttämätöntä aluetta. **Lisää muoto** -painikkeen napsauttaminen avaa ponnahdusvalikon, josta voit valita uuteen kerrokseen lisättävän muodon.



- Kerrosten **tasaus**-, **ryhmittely**- ja **järjestä**-painikkeet avaavat jokainen ponnahdusvalikon, joiden toiminnot vaikuttavat useisiin kerroksiin. Nämä komennot on kuvattu kohdassa “Kerrosryhmien käyttäminen” sivulla 237.



- 3D-katselutilan kytkin tulee näkyviin, kun editoidaan stereoskooppista 3D-otsikkoa. Lisätietoa käytettävissä olevista formaateista on kohdassa “3D-katselutilan vaihto” sivulla 44.
- Siirtymispainikkeiden avulla voit esikatsella liikeotsikkoa ilman, että sinun tarvitsee poistua Otsikkoeditorista. Näiden painikkeiden toiminnot ovat vasemmalta alkaen seuraavat: **silmukkatoisto**, **hyppää alkuun**, **siirry yksi kehys taaksepäin**, **toista/tauko**, **siirry yksi kehys eteenpäin** ja **hyppää loppuun**.



Silmukkatoisto toistuu jatkuvasti käynnistyttyään. Voit pysäyttää toiston napsauttamalla mihin tahansa Muokkaa-ikkunassa tai napsauttamalla silmukkatoisto-painiketta uudelleen. Kuten yleensä, välilyöntinäppäimellä voit kätevästi pysäyttää ja käynnistää toiston.

- **Järjestelmän äänenvoimakkuus- ja vaimennuspainikkeiden** avulla voit säätää järjestelmäsi äänenvoimakkuutta. Se ei muuta aikajanana leikkeiden äänen tasoa.
- Laskurit näyttävät otsikon keston ja Kerrosluettelon aikajanana hankaajan nykyisen sijainnin tunteina, minuutteina, sekunteina ja kehyksinä. Jos otsikko tulee projektistasi Kirjaston sijaan, hankaajan näkyvä sijainti on suhteessa projektin aikajanana alkuun, ei leikkeen alkuun.

[] 00:00:03.00 TC 00:00:00.00

Kerrosten ja liikkeiden editointi

Kun kerros on luotu, sen kesto asetetaan vastaamaan koko otsikon kestoja. Jos haluat viivyttää kerroksen esiintymistä otsikossa tai asettaa sen loppumaan ennen otsikkoa, vedä hiirellä kerroksen päätyjä aikajanalla samaan tapaan kuin editoidessasi leikettä projektin aikajanalla.

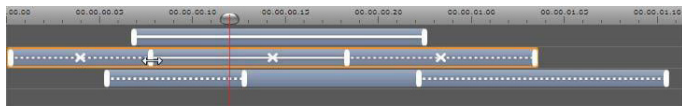


Otsikko on kuin näyttämö ja kerrokset ovat näyttelijöitä, jotka astuvat lavalle suurta kohtaustaan varten ja sitten poistuvat. Kerrosten säätäminen Kerrosluettelon aikajanalla mahdollistaa niiden sisääntulojen ja poistumisten tarkan kontrolloimisen.

Jokaisessa kerroksessa voi olla kolme liikettä – yksi jokaista tyyppiä. Ne näkyvät aikajanalla, jossa myös niiden kestoja voidaan muokata.

Sisääntulo- ja poistumisiike on kiinnitetty niitä vastaaviin päihin kerroksen elinkaaressa, mutta sisääntulon loppua ja poistumisen alkua voidaan vapaasti editoida hiirellä.

Jos kerroksessa on korostusliike, se käyttää minkä tahansa käyttämättömän osan (otsikon koko pituuteen asti).



Kolme kerrosta liikkeillä varustettuna. Ylimmässä kerroksessa on vain korostusliike (yhtenäinen viiva), joka täyttää kerroksen koko keston. Alimmassa kerroksessa on sisääntulo- ja poistumisiike sekä muuttumaton intervalli niiden välillä. Keskimmäisessä kerroksessa on kaikki kolme liiketyyppiä. Kuvassa sisääntuloliikettä säädetään (huomaa vaakatasoinen nuolikursori), ja sen pituuden muuttuessa korostusliike mukautuu muutokseen täyttäen kaiken käyttämättömän tilan.

Voit korvata yhden liikkeistä, joita kerros käyttää, lisäämällä uuden liikkeen tavalliseen tapaan. Samantyyppinen olemassa oleva liike korvataan.

Voit poistaa liikkeen korvaamatta sitä napsauttamalla pientä X-painiketta liikkeen aikajanan keskellä.

Kerrosryhmien käyttäminen

Otsikkoeditorin Kerrosluettelon avulla voit ryhmitellä kerroksia joko väliaikaisiksi tai pysyviksi ryhmiksi.

Voit luoda väliaikaisen ryhmän valitsemalla normaalisti useita kohteita Muokkaa-ikkunasta tai Kerrosluettelosta. Tämän jälkeen voit tehdä muutoksia, kuten lisätä ulkoasun, kaikkiin ryhmän jäseniin samanaikaisesti. Ryhmä säilyy kokonaisuutena vain niin kauan, kunnes

napsautat toista kerrosta tai tyhjää kohtaa Muokkaa-ikkunassa; tällöin kerrokset palaavat yksittäisiksi. Väliaikaisessa ryhmässä jokaisen jäsenen kontrollikehykset ovat näkyvillä yhtä aikaa.

Voit luoda pysyvän ryhmittelyn luomalla ensin väliaikaisen ryhmän ja suorittamalla sitten **Ryhmitä**-komennon Kerrosluettelon työkaluriviltä (tai minkä tahansa ryhmän kerroksen Ryhmittely-alivalikosta).

Kun olet luonut ryhmän, se pysyy yhdessä, kunnes erottelet sen käyttämällä Pura ryhmitys -painiketta tai -valikkokomentoa tai vetämällä Kerrosluettelossa kerrokset pois ryhmästä. Sama valikko antaa käyttöösi vielä yhden komennon (**Ryhmittele uudelleen**), joka automaattisesti kokoaa edellisen erotellun ryhmän uudelleen.

Kun pysyvä ryhmä on valittuna, sillä on jaettu kontrollikehys, joka pitää sisällään kaikki ryhmän jäsenet. Yksittäisten jäsenten kontrollikehykset eivät ole näkyvissä.

Pysyvillä ryhmillä on niiden omat otsikot ja aikajanaraita Kerrosluettelossa. Ryhmän otsikko voidaan laajentaa tai pienentää, jolloin siihen kuuluvien kerrosten otsikot näytetään tai piilotetaan. Kun ryhmä on auki, sen jäsenkerrokset sisennetään suhteessa ryhmän otsikkoon.



Tavallinen kerros ja kolmen kerroksen ryhmä Kerrosluettelossa. Aikajanasta näkee, että koko ryhmälle ja yhdelle sen jäsenistä on käytössä liikkeitä. Kursori on viety paikkaan, jossa ryhmän voi pienentää; tällöin jäsenkerrosten nimet piilotetaan.

Väliaikaiset ryhmät ja pysyvät ryhmät reagoivat moniin komentoihin eri tavoin, kuten alla on kuvattu.

Huomaa: Vaikka kerros kuuluisikin pysyvään ryhmään, se voidaan silti valita yksittäisenä joko Muokkaa-ikkunassa (paitsi, jos ryhmä itse on valittuna) tai Kerrosluettelossa. Jäsenkerros voidaan jopa lisätä väliaikaiseen ryhmään, jonka kerrokset voivat kuulua tai olla kuulumatta pysyvään.

Usean kerroksen valitseminen

Ensimmäinen askel ryhmän luomisessa on niiden objektien valitseminen, joista ryhmä tulee koostumaan. Muokkaa-ikkunassa tämä voidaan suorittaa kahdella tavalla:

- Napsauttamalla ja vetämällä hiirellä valintasuorakulmio ("valintatyökalu") niiden objektien päälle, jotka haluat ryhmitellä.
- Napsauttamalla ensimmäistä ryhmään haluttavaa kohdetta ja sen jälkeen **Ctrl**-napsauttamalla kaikkia muita.

Toinen monivalintatapa käyttää Kerrosluetteloa. Lisätietoja on kohdassa "Kerrosluettelon käyttäminen" sivulla 232.

Muokkaa-ikkunan toiminnot ryhmässä

Sekä väliaikaisia että pysyviä ryhmiä voidaan asetella uudelleen, niiden kokoa voidaan muuttaa ja niitä voidaan kiertää.

Voit asetella minkä tahansa ryhmän uudelleen vetämällä se uuteen paikkaan aivan kuin se olisi yksittäinen kerros.

Voit kiertää pysyvää ryhmää vetämällä jaetun kontrollikehyksen kiertokahvaa. Kaikki ryhmän kerrokset kiertyvät suhteessa niiden yhteiseen keskipisteeseen kuin Aurinkoa kiertävät planeetat.

Voit kiertää väliaikaista ryhmää vetämällä minkä tahansa siihen kuuluvan kerroksen kiertokahvasta. Kaikki ryhmään kuuluvat kerrokset kiertyvät suhteessa jokaisen omaan keskipisteeseen kuin planeetat omalla akselillaan.

Voit muuttaa pysyvän ryhmän kokoa vetämällä mitä tahansa kontrollipistettä minkä tahansa ryhmään kuuluvan kerroksen kehyksestä. Koko ryhmän koko muuttuu ikään kuin venyttäisit venyvää kangasta, johon kaikki kerrokset on maalattu.

Voit muuttaa väliaikaisen ryhmän kokoa vetämällä mitä tahansa kontrollipistettä minkä tahansa ryhmään kuuluvan kerroksen kehyksestä. Tämä vaikuttaa jokaiseen kerrokseen erikseen laajentaen tai pienentäen sitä sen omaan keskipisteen ympärillä.

Aivan kuten yksittäisten kerrosten kokoa muutettaessa, myös ryhmien kulmakontrollipistettä vedettäessä kerroksen muotosuhteet säilyvät. Vetämällä sivujen kontrollipisteitä suhteet muuttuvat.

Ominaisuuksien käyttäminen ryhmässä

Kun väliaikainen ryhmä on valittuna, kaikki ominaisuusasetukset vaikuttavat ryhmän jokaiseen jäseneseen, jos jokin tietty käyttämäsi ominaisuus ylipäättään on sovellettavissa:

- **Jos käytät ulkoasua**, se vaikuttaa kaikkiin ryhmään kuuluviin muoto- ja tekstikerroksiin.
- **Jos lisäät liikkeen** napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella liikkeen ikonia ja valitsemalla Lisää valittuun kerrokseen tai kerroksiin, lopputulos on sama, kuin jos olisit lisännyt liikkeen yksittäin jokaiseen kerrokseen.
- **Jos valitset fontin** tai vaihdat jotakin muuta tekstin ominaisuutta, jokainen tekstikerros väliaikaisessa ryhmässä muuttuu.

Ensimmäistä tapausta lukuun ottamatta pysyvillä ryhmillä on niiden omat säännöt näille toiminnoille:

- **Jos käytät ulkoasua**, se toimii samalla tavoin kuin väliaikaisessa ryhmässä ja vaikuttaa kaikkiin ryhmän tekstiin ja muotokerroksiin.
- **Jos lisäät liikkeen pysyvään ryhmään**, ryhmää käsitellään animaatioiden näkökulmasta yhtenä graafisena objektina. Kirjaimia, sanoja ja rivejä ei huomioida. Ryhmän kerrosten yksittäiset liikkeet kuitenkin kulkevat koko ryhmää koskevien liikkeiden ohella.
- **Tekstin tyylejä** ei voi käyttää pysyvässä ryhmässä.

Kerrosten tasaaminen väliaikaisissa ryhmissä

Tämä viimeinen ryhmätoiminnon tyyppi pätee ainoastaan tilapäisille ryhmille. Se saadaan aikaiseksi Kerrosluettelon **ryhmitä tasaus** -painikkeesta. Komennot, joita on kolme sekä pysty- että vaakasuuntaiselle tasaukselle, vaikuttavat kaikkiin ryhmän jäseniin paitsi ensimmäisenä valittuun, sillä muiden kerrosten sijainti määrittyy suhteessa siihen.



Videota pidetään pääasiassa visuaalisena medianana, mutta usein elokuviesi ääni on yhtä tärkeässä asemassa kuin ruudulla näkyvät kuvat.

Täyspitkät elokuvat ja televisiotuotannot sisältävät lukuisia eri tyyppisiä ääniä alkaen vuoropuhelusta ja muista nauhoitusvaiheessa luoduista äänistä. Elokuviesi käsittelemätön ääniraita (alkuperäinen tai synkronoitu ääni) tuodaan videon mukana, ja se pysyy siihen sidottuna, ellet erikseen erota niitä kahta toisistaan.

Useimmissa kaupallisissa tuotannoissa tarvitaan myös äänitehosteita (paukahtelevia ovia, kolaroivia autoja, haukkuvia koiria) ja toisinaan musiikkia, joka voi olla tehty erityisesti kyseistä tuotantoa varten tai tulla valmiilta levyltä, tai molempia. ScoreFitter-työkalun avulla voit jopa luoda täysimittaisia taustamusiikkiraitoja yhdellä napin painalluksella. Myös selostuksia ja muun tyyppisiä erikseen nauhoitettuja ääniä tarvitaan niin ikään usein.

Pinnacle Studion ääniominaisuudet

Elokuva- tai levyprojektin aikajanalla äänileikkeet käyttäytyvät hyvin samankaltaisesti kuin muun tyyppiset leikkeet, mutta aikajanalla on myös vain äänelle tarkoitettuja ominaisuuksia.



Nämä aikajanan työkalupalkin painikkeiden ryhmän korostetut painikkeet liittyvät ääneen: Äänimikseri, Luo kappale, Taustaselostus ja Taustaaänen vaimennus.



Työkalupalkin oikeassa laidassa nämä painikkeet aktivoivat äänen avainruutujen luomisen (vasemmalla) ja äänen kelaamisen (oikealla).

Esimerkiksi aikajana-työkalurivillä on painike, joka avaa äänimikserin, sekä painike, jolla voidaan hallita leikkeen dynamiikkaa avainkehysten avulla. Eräs painike mahdollistaa ScoreFitter-taustamusiikkileikkeen luomisen ja toinen saman ryhmän painike sallii selostuksen nauhoittamisen. Kauempana työkalurivillä on vaihtopainike äänen kelaamiselle, jonka avulla voit seurata ääntä lyhyissä pätkissä, samalla kun vedät osoitinta pitkin aikajanaa.

Kirjasto

Ääni- ja musiikkileikkeet lisätään tuotantoihisi Kirjastosta. Kirjasto käsittelee äänitiedostoja wav- ja mp3-formaatissa sekä muissa tavallisissa formaateissa. Kun haluat lisätä äänitiedostoja tuotantoosi, voit tehdä sen vetämällä halutun aineiston Kirjaston selaimesta suoraan projektin aikajanalalle.

Korjaukset ja tehosteet

Äänieditorin korjaustyökalut antavat sinun lisätä projektisi äänileikkeisiin erilaisia korjauksia ja mukautuksia, kuten kohinanvaimennus, kompressointi ja taajuuskorjaus. Toisin kuin tehosteita (joista kerrotaan seuraavaksi), näitä työkaluja voidaan

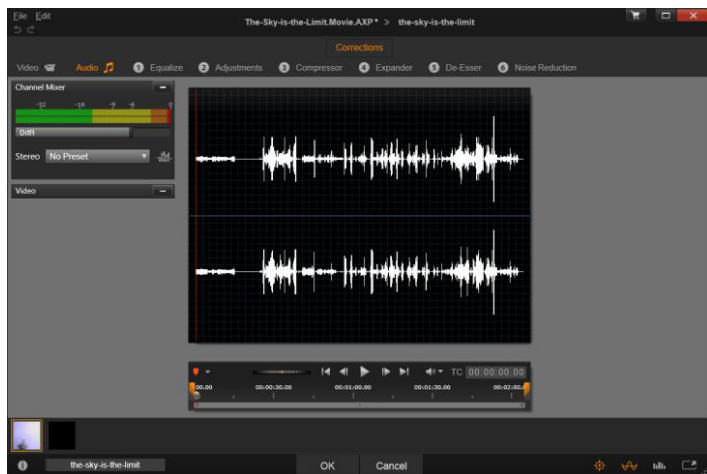
käyttää ääniaineistoihin Kirjastossa. Kun myöhemmin käytät samaa aineistoa projektissa, korjaukset tulevat sen mukana. Voit muokata korjauksia lisää aikajanan kautta niin halutessasi. Korjaukset ovat ei-tuhoisia, mikä tarkoittaa, että korjattua äänitiedostoa ei muokata millään tavalla.

Äänieditorin tehosteet tarjoavat useita eri tapoja projektin aikajanalla olevien äänileikkeiden paranteluun, muunteluun tai hauskan pitämiseen niiden parissa. Toisin kuin äskettäin kuvailtuja korjaustyökaluja, tehosteita ei voida lisätä suoraan Kirjaston aineistoihin. Näin voidaan tehdä ainoastaan projektin sisällä. Tehosteet toimivat etukäteen asetettujen parametrijhdistelmien varassa, joita voit muokata tarpeidesi mukaan.

Äänieditori

Äänieditori tarjoaa työkaluja digitaalisen äänen esikatseluun, analysointiin ja manipulointiin wav-, mp3- ja muista tiedostotyypeistä. Se sisältää erityisiä ominaisuuksia alkuperäiselle tai synkronoidulle ääniraidalle, jotka on luotu videon nauhoittamisen aikana.

Lisätietoja äänieditorin ja muiden mediaeditorien yleisestä käyttöliittymästä löydät kohdasta Median editoinnin yleiskatsaus.



Kirjaston videoaineiston stereoääniraidan trimmaaminen ja editointi. Vasemmalla sijaitsevat video tarkkailupaneeli ja kanavamikseri. Aaltomuodon tummennettu osuus (keskellä) kuvaa stereoäänestä aikajanassa (alaosassa) trimmaamalla poistettua materiaalia. Kompressorikorjaussuodatinta on käytetty (oikealla).

Äänieditorista löytyy kaksi työkalujoukkoa erilaisia tarkoituksia varten. Nämä työkalujoukot ovat nimeltään Korjaukset ja Tehosteet. Korjaukset ovat käytettävissä sekä Kirjaston aineistoille että projektin aikajanalla oleville leikkeille. Tehosteita voidaan käyttää ainoastaan aikajanalla oleville leikkeille.

Korjaukset

Kun äänieditori avataan joko Kirjastosta tai projektin aikajanalta, se tarjoaa käyttöön valikoiman korjaustyökaluja, joilla materiaalista voidaan poistaa yleisiä vikoja. Näitä ovat muun muassa liiallinen suhina äänitetyssä puheessa. Jos editoit Kirjaston aineistoa, kaikki tekemäsi

muutokset tallennetaan myöhempää projektissa käyttöä. Muutokset aikajanalla olevaan leikkeeseen eivät kuitenkaan kuin siihen projektiin, johon leike kuuluu.

Lisätietoa Äänieditorin avaamisesta korjaustyökaluihin sekä mediaeditoreiden yleisistä toiminnoista on kohdassa ”Median editoinnin yleiskatsaus” sivulla 131. Siirto- ja merkkiohjaimet ovat samat, joita käytetään videoiden editoinnissa ja jotka on kuvattu kohdassa ”Videotyökalut” sivulla 148. Itse audioeditointityökalut on kuvattu kohdassa ”Äänen korjaukset” sivulla 252.

Tehosteet

Kuten yllä mainittiin, kun Äänieditori avataan projektin aikajanalta, se tarjoaa korjaustyökalujen joukon, jonka päätarkoituksena on korjata median virheitä. Näitä työkaluja voidaan soveltaa suoraan aineistoon Kirjastossa tai leikkeisiin projektissa.

Äänieditori tarjoaa myös joukon äänitehosteita ainoastaan aikajanan leikkeille. Nämä tarjoavat monenlaisia mahdollisuuksia leikkeittesi säätämiseen tai paranteluun. Katso lisätietoja kohdasta ”Äänitehosteet” sivulla 257.

Kanavamikseri

Kanavamikserin avulla voit tehdä tasonsäätöjä ja uudelleenohjata äänisignaaleja alkuperäisistä kanavamäärittelyistään uusiin määrittelyihin. Voit käyttää mikseriä esimerkiksi erillisten stereokanavien supistamiseen joko vasemmaksi tai oikeaksi monokanavaksi.

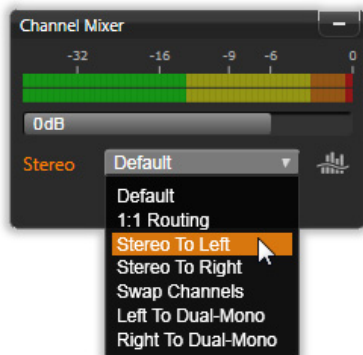
Mikseripaneeli avautuu aluksi vasemmanpuoleiselle säädinten pystyriiville, mutta se voidaan vetää uuteen kiinnityskohtaan ikkunan

kummalle puolelle tahansa. Muut paneelit asettuvat tarvittaessa uusille paikoille samalla kun vedät.

Jos tarvitset toimintoja, joita kanavamikseri ei tarjoa, harkitse Kanavatyökalu-tehosteen käyttöä leikkeeseen. Lisätietoja Kanavatyökalusta on kohdassa ”Äänitehosteet” sivulla 257.

Tason säätö: Napsauttamalla liukusäädintä tasomittareiden alapuolella voit säätää leikkeen toiston tason. Säättämäsi tasoa käytetään joka kerta, kun tätä leikettä toistetaan tai käytetään aikajanalla. Mittareiden punainen alue kuvaa äänen yliohtautumista, jota tulisi välttää kaikin mahdollisin keinoin. Napsauttamalla Normalisoi-painiketta saat selville maksimitason, jota voidaan turvallisesti käyttää.

Kanavan reititys: Tämä pudotusvalikko sisältää kaikki vaihtoehdot äänisignaalien uudelleenohjaukseen, kuten kanavan vaihtoon (esim. vasen ja oikea vaihtavat paikkoja) tai kaksikanavaisen stereosignaalin yhdistämiseen monokanavaan. 1:1-reititysvaihtoehto reitittää äänisignaalin ilman muutoksia.



Kanavan reititysvaihtoehdon valitseminen kanavamikserissä. Aivan valikon yläpuolelta löytyy tasonsäädön liukusäädin (oletusasetuksessa 0 dB). Valikon oikealla puolella on Normalisoi-painike.

Normalisoi-painike: Normalisoi-painike tutkii ladatun äänen ääninäytteet ja määrittelee, kuinka paljon yhtenäistä lisäystä voidaan käyttää ilman ylihjautumista (voimakasta digitaalista leikkautumista) näytteeseen. Toisin kuin kompressio ja limitointi, jotka muuttavat äänimateriaalin dynamiikkaa, normalisaatio säilyttää dynamiikan lisäämällä (tai vähentämällä) amplitudia yhtenäisesti.

Aaltomuodon graafi ja taajuusspektri

Äänen aaltomuotograafi näytetään keskinäytössä. Se näyttää staattisesti, miten äänen amplitudi muuttuu ajan myötä. Jos lähennät ääneen niin pitkälle kuin mahdollista, graafin pystysuuntaiset viivat osoittavat yksittäisiä ääninäytteitä. Aaltomuotograafi näkyy myös Kirjaston (lähteen) Soittimessa, kun aineisto on valittu.

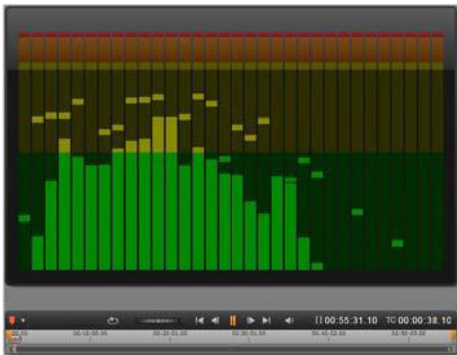


Aaltomuodon graafi näyttää äänitasojen vaihdokset ajan kuluessa. Stereonauhoituksille graafi on jaettu vaakasuuntaisesti, kuten kuvassa näkyy, vasen kanava päällimmäisenä.

Vaihtoehtoinen, dynaaminen näkymä samasta äänimateriaalista on nähtävissä taajuusspektri-näytössä, joka näyttää äänen spektrisen koostumuksen muutokset samalla kun ääntä toistetaan.

Käyttämällä **aaltomuoto**- ja **taajuus**-painikkeita äänieditorin alaoikealla voit vaihtaa näiden toisiaan täydentävien näyttöjen välillä mielesi mukaan.





Taajuusspektri jakaa äänisignaaleja taajuusalueisiin ja näyttää jokaisen taajuuskaistan äänentason. Matalammat taajuudet ovat vasemmalla. Huipputasot näytetään pieninä laatikoina jokaisen sellaisen päätahdin yläpuolella, jossa on havaittu huippu muutaman viimeisen sekunnin aikana.

Ohjaimet synkronoidulle videolle

Jos olet editoimassa videota, jossa on synkronoitu ääniraita, sekä video- että äänieditoinnin toiminnot ovat käytettävissä Video- ja Ääni-painikkeiden kautta ikkunan yläosasta. Myös videon tarkkailupaneeli on käytettävissä silloin, kun olet äänieditorissa.

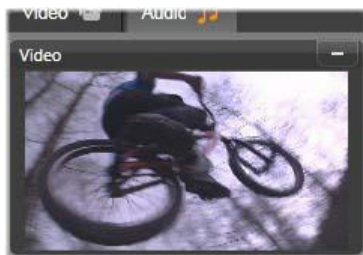
Video-/äänivaihdin

Jos videokuva on saatavilla, ruudun vasemmassa ylälaidassa on välilehti, josta voidaan vaihtaa Videoeditoriin. Kohdassa "Videon korjaus" sivulla 147 on lisätietoja säätimisestä, jotka ovat käytettävissä kun Video-välilehti on valittuna.



Videomonitori

Jos sillä hetkellä valittuna oleva ääni sisältää synkronoitua videota, pieni videon esikatselupaneeli avautuu Äänieditorin ylävasemmalle. Kun kuuntelet ääntä, videomonitorin avulla voit seurata toimintaa myös visuaalisesti. Jos vaihdat Videoeditoriin, näet aaltomuodon näytön paneelissa samassa kohtaa ruutua. Ks. "Videon korjaus" sivulla 147.



Äänen korjaukset

Äänieditorin korjaustoiminnot ovat Taajuuskorjaus, Kompressor, Laajentaja, S-suodatin ja Kohinanvähennys. Jokaista voidaan käyttää sekä Kirjaston aineistoihin että aikajanan leikkeisiin.

Taajuuskorjaus

Taajuuskorjaimet ovat periaatteiltaan samanlaisia kuin äänijärjestelmien diskantti- ja bassosäädöt, mutta niissä on paremmat mahdollisuudet hienosäätöön. Taajuuskorjain jakaa äänispektrin viiteen taajuuskaistaan, joista jokainen on keskitetty määrättylle taajuudelle ja joiden vahvistusta voidaan säätää.

Esiasetusten lista: Pudotusvalikosta on valittavissa joukko ennalta säädettyjä asetuksia; voit esimerkiksi valita "puhelinäänitehosteen".

Herkkyys: Käyttämällä Herkkyys-parametria voit päättää, kuinka suuri kunkin taajuuskaistan osuus on kokonaisäänestä (välillä -18 ja +18 dB).



Asetukset ja esiasetukset Taajuuskorjaus- ja Kompessorii-äänikorjauksille. Useimmat Laajentajan asetukset (ei näytetty) ovat samat kuin Kompessorin. Saat lisätietoja kuvauksesta.

Taajuus: Käyttämällä Taajuus-parametria voit määrittää jokaisen taajuuskaistan keskitajuuden.

Matala leikkaus ja Korkea leikkaus: Nämä säätimet poistavat kokonaan taajuudet, jotka ylittävät tai alittavat asetetut arvot. Oletusarvot sallivat kaikki taajuudet.

Säädöt

Ainoa Säätö-työkalun alla oleva parametri on LFE (Subwoofer), jolla voit joko aktivoida määrätyn leikkeen Subwoofer-kanavan, poistaa sen aktivoinnin tai pysyä Kirjaston asetuksessa, joka on määritetty tuonnin aikana.

Kompressor

Kompressor tasoittaa äänisignaalin dynamiikkaa hetki hetkeltä, karsien kovaäänisiä osuuksia samalla kun se tavallisesti korostaa kokonaisääntä. Tämä saa signaalin vaikuttamaan voimakkaammalta, vaikka tason huiput eivät olekaan aiempaa korkeammalla. Kevyttä kompressiota käytetään hyvin yleisesti musiikkiraitojen äänimasteroinnissa. Kompressiota voidaan myös käyttää luovasti lukuisin tavoin riippuen materiaalista.

Esiasetusten lista: Valitse kompressiosuodattimelle säädöt lukuisten etukäteen tehtyjen parametriyhdistelmien joukosta.

Suhde: Tämä säädin asettaa kompressiosuhteen. Se on kompression määrä, jota käytetään Kynnys-asetuksen ylittäviin tulosignaalin osiin. Esimerkiksi kompressiosuhde 2:1 tarkoittaa, että 2 dB:llä kynnyksen ylittävä lisäys lähdetasoon tuottaa ainoastaan 1 dB:n lisäyksen ulostulotasoon. Sallittu alue ulottuu arvosta 1:1 (ei kompressiota) jopa arvoon 100:1 (voimakas limitointi).

Kynnys: Kaikki tämän asetuksen ylittävät tasot vaimennetaan Suhdeluku-arvon mukaisesti. Herkkyys-säädöllä voit määrittää yleisen vahvistuksen, joka korvaa signaalin vaimentumista.

Reagointi ja vapautus: Reagointi säätelee, kuinka nopeasti kompressor reagoi kynnyksen ylittäneeseen äänisignaaliin. Suuremmat arvot viivyttävät kompression laukaisua. Tämä antaa (esimerkiksi) pikaisen

pianonuotin soida selvästi huomattavana, kun taas kompressiota käytetään normaalisti yhtämittaisille äänille. Vapautus säätelee nopeutta, jolla kompressointi otetaan pois päältä silloin, kun äänisignaali palaa takaisin kynnyksen alapuolelle.

Herkkyys: Herkkyys on parasta säätää silloin, kun signaali on jo kompressoitu.

Taitekohta: Korkeampi taitekohdan saa kompression etenemään vaiheittaisesti kun äänen kynnystasoa lähestytään ja kun siitä loitonnutaan, sen sijaan että kompressio menisi päälle kerralla. Tämä muuttaa kompressoidun äänen sointiväriä.

Laajentaja

Laajentaja vähentää valitun kynnyksen alittavien signaalien vahvistusta. Laajentajat tarjoavat hellävaraisemman tavan vähentää äänekkäitä alhaisen tason signaaleja kuin äkillinen portin sulkeminen.

Suhde, Kynnys, Reagointi, Vapautus: Nämä parametrit tarkoittavat samoja asioita kuin Kompressorissa (yllä).

Alue: Tämä säätelee, paljonko herkkyyttä enimmillään vähennetään (eli kuinka suuri vaimennus on).

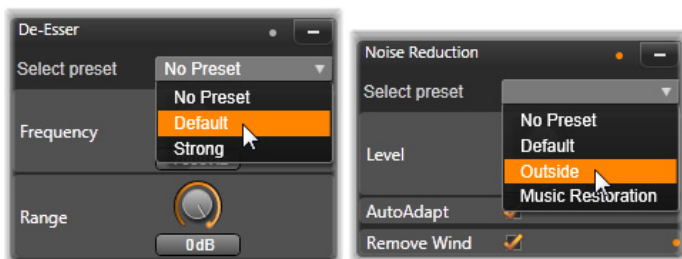
Pito: Tämä määrittelee, kuinka kauan laajentaja pysyy aktiivisena käynnistyttyään. Tämän arvon lisääminen on hyödyllistä silloin, kun äänekkäämpien signaalien väleissä on pieniä taukoja tai paljon hiljaisempia kohtia, joita ei tulisi vahvistaa. Tällä tavoin käytettynä laajentaja toimii kohinaporttina.

S-suodatin

Tämä äänisuodatin poistaa huomaamattomasti häiritsevän suhinan tallennetusta puheesta. Käytettävissä olevat parametrit mahdollistavat tehosteen yksilöllisen hienosäädön.

Taajuus: Tämä nuppi asettaa taajuuden, jonka ylityttyä S-suodatinta käytetään.

Alue: Tämä nuppi säätelee maksimaalista vaimennusta, jota käytetään havaittuun suhinaan.



Asetukset ja esiasetukset S-suodatin- ja Kohinanvaimennus-äänikorjauksille.

Kohinanvähennys

Käyttämällä kohinanvähennysuodatinta voit vähentää tai poistaa ei-toivottua taustamelua. Suodatin reagoi dynaamisesti materiaalin muuttuviin kohinamääriin ja erilaisiin kohinan tyypeihin.

Kohinanvähennystä voidaan soveltaa monenlaisiin ongelmiin. Saadut tulokset voivat kuitenkin vaihdella riippuen lähdemateriaalista ja ongelman alkuperästä. Useissa tapauksissa parhaat tulokset voidaan saavuttaa Tason ja Hienosäädön parametrien kohdennetulla käytöllä.

Koska uudella asetuksella kestää yleensä hetken tulla voiman, tee muutokset pienissä erissä arvioiden tarkasti jokaista muutosta.

Taso: Ulkotiloissa nauhoitetut videot, joissa kuvauskohteet ovat kaukana mikrofoniasta, kärsivät usein liiallisesta taustamelusta. Taustamelu saattaa olla jopa niin voimakasta, että se hukuttaa alleen kiintoisia ääniä, kuten kuvauskohteiden äänet. Samoissa olosuhteissa kameranauhurin käyttöäni tai sitä käyttävän ihmisen puhe saattavat vahvistua epämiellyttävän voimakkaasti. Kokeile eri kohinanvähennystasoja, kunnes saat parhaat mahdolliset tulokset lähdemateriaalille.

Automaattinen sopeutus: Kun tämä vaihtoehto on valittu, Kohinanvähennys mukautuu automaattisesti ja dynaamisesti muutoksiin materiaalin melun tyypissä tai määrässä. **Hienosäädön** vaihtoehto sivuutetaan, kun **Automaattinen sopeutus** on valittu.

Hienosäätö: Tämä säätelee käytetyn korjauksen määrää. Sen vaikutus on merkittävä ainoastaan käytettäessä matalampia Tason asetuksia, eikä sillä ole mitään vaikutusta silloin, kun **Automaattinen sopeutus** on käytössä.

Poista tuuli: Valitsemalla tämän valintaruudun voit aktivoida suodattimen, joka vähentää tuulta ja muita vastaavia taustäääniä valitussa äänessä.

Äänitehosteet

Kuten Videotehosteet, myös äänitehosteet löytyvät Kirjastosta Sisältöhaaran alta. Voit lisätä tehosteen projektiisi vetämällä sen Kirjastosta minkä tahansa äänileikkeen päälle (koskee myös videoleikkeitä, joissa on yhtäaikainen ääni).



Rätinä-äänitehosteen lisääminen valittuun leikkeeseen.

Useimmiten tehosteet kuitenkin lisätään Tehoste-paneelin avulla Äänieditorissa, jossa niitä voidaan helposti esikuunnella ja muokata. Paneeli on käytettävissä aina, kun työstät äänen sisältäviä aikajanan leikkeitä. Paneeli ei ole käytettävissä, kun avaat Äänieditorin Kirjastosta. (Sitä vastoin Äänieditorin Korjaukset-paneelin työkalut ovat aina saatavilla.) Katso lisätietoja kohdista "Äänieditori" sivulla 245 ja "Äänet aikajamalla" sivulla 260.

Äänitehosteiden yleinen käyttöliittymä on täysin samanlainen kuin videotehosteille. Yleisiä ominaisuuksia ei käydä läpi tässä. (Ks. "Luku 5: Tehosteet" sivulla 157.) Jotkin äänitehosteista, kuten Taajuuskorjain ja S-suodatin, toimivat myös korjaustyökaluina. Nämä komennot on kuvattu kohdassa "Äänen korjaukset" sivulla 252. Tarkastellaanpa nyt muita äänitehosteita.

Kanavatyökalu: Tämän tehosteen perustehtävä on reitittää stereoaänisignaaliasi. Sen avulla voit yhdistää yhden tai molemmat vasemmasta ja oikeasta sisääntulokanavasta yhteen tai molempiin ulosmenokanavista. Lisäksi kanavatyökalussa on erityisiä esiasetuksia, mukaan lukien vaiheenkääntö ja äänen poisto eli ns. karaoke-effekti.

Kuoro: Kuorotehoste tekee äänestä rikkaamman lisäämällä äänivirtaan jatkuvasti "kaikuja". Ääntä voi muutella monin eri tavoin ominaisuuksia säätämällä, esimerkiksi muuttamalla kaikujen toistumistiheyttä tai

äänenvoimakkuuden heikkenemistä kaiusta toiseen. Näin voidaan tuottaa esimerkiksi flanger-efekti.

Rätinä: Rätinätehoste lisää nauhoitteisiin kohinaa ja häiriöääniä. Se saa leikkeesi kuulostamaan siltä kuin kuuntelisit niitä radiosta huonolla kuuluvuusalueella tai kuluneelta ja naarmuuntuneelta äänilevyiltä.

Tasoittaja: Tämä tehoste tasapainottaa nauhoitetun äänen epätasaista äänenvoimakkuutta alkuperäisen nauhoitteen eri osissa, mikä onkin yleinen ongelma nauhoitettaessa ääntä videota varten. Esimerkiksi suurella äänenvoimakkuudella nauhoitettu juonto saattaa peittää alleen ympäristön muut äänet.

Tasaajan toiminta perustuu alkuperäisen leikkeen äänekkäimmän ja pehmeimmän äänen välissä olevan tavoiteäänenvoimakkuuden valitsemiseen. Tämän voimakkuuden alapuolella Tasaaja nostaa alkuperäistä tasoa vakiosuhteessa. Tavoiteäänenvoimakkuuden yläpuolella tasaaja taas toimii vaimentimena, laskien alkuperäistä äänenvoimakkuutta. Muuttujien huolellisella säädöllä äänen sisäistä tasapainoa voidaan parantaa huomattavasti.

Kaiunta: Kaiunta-tehoste simuloi äänitallenteen toistamista tietyn kokoisessa ja tietyn äänen heijastuskyvyn omaavassa huoneessa. Mitä suurempi huone on kyseessä, sitä hitaammin ensimmäiset kaiut kulkeutuvat kuulijan korvaan alkuperäisen äänen jälkeen. Kaiunnan lakkaaminen riippuu sekä huoneen koosta että seinien kyvystä heijastaa ääntä.

Kaiunnan esiasetukset on nimetty huonetyypin mukaan – auton matkustamosta aina suureen maanalaiseen luolaan.

Stereokaiku: Tämän tehosteen avulla voit asettaa vasemmalle ja oikealle kanavalle erilaiset viiveet sekä toteuttaa monia erilaisia ja mielenkiintoisia ääniä kierto- ja kanavatasapainosäätöjen avulla.

Stereo spread: Tämän tehosteen avulla voit kaventaa tai levittää kuulokenttää, jolla kuuntelija aistii äänileikkeen stereoäänen. Useimmiten sitä käytetään luomaan miksaus, joka kuulostaa avoimemmalta ja tilavammalta.

Äänet aikajanalla

Yksittäisten leikkeiden äänitasoja ja stereo- tai surroundsijoittelua voidaan säätää suoraan aikajanalla käyttämällä äänen avainkehyskiä. Samoja toimintoja voidaan suorittaa myös Äänimikseri-paneelissa, joka ponnahtaa esiin aikajanan yläosan oikealle puolelle, kun napsautat sen valintapainiketta. Molemmilla tavoilla on omat etunsa. Aikajanalla säätäminen auttaa tajuamaan ajan ja äänenvoimakkuuden tai tasapainon suhteita, kun taas Äänimikseri yhdistettynä panorointityökaluun helpottaa miksaamista eli kunkin ääntä sisältävän raidan äänenvoimakkuuden ja stereotasapainon säätämistä toisista erillään.

Surround-ääni

Panorointityökalu on täysin surround-yhteensopiva. Voit sijoittaa minkä tahansa leikkeen äänen haluamallasi tavalla kaksikulotteiseen kuuntelukenttään – yhtä hyvin edestä taakse kuin vasemmalta oikealle.

Jos miksaat äänen jokaisessa leikkeessä ikään kuin surround-toistoa varten, voit silti tuottaa elokuvatiedostoon stereoääniraidan käyttämällä ainoastaan vasemman ja oikean kanavan tasapainotietoja. Jos tämän jälkeen päätät tallentaa projektisi DVD-levylle, 5.1-kanavainen surround-ääni on jo valmiina.

Aikajanan äänitoiminnot

Aikajanan yläosa ei käsitä ainoastaan raitojen hallintatoimintoja vaan myös lukuisia ääniohjaimia.

Master-toistotaso

Master-toistotason ilmaisin löytyy aikajanan raitojen otsikkorivin yläpuolelta. Kun esikatselit projektiasi, se näyttää kaikkien raitojen kokonaisulostulon sellaisena kuin ne ovat sillä hetkellä miksattuna. Laajennuskuvake ilmaisimen oikealla puolella avaa pienen kelluvan ikkunan, jossa on erilliset ilmaisimet jokaiselle ulostulokanavalle sekä master-herkkyysäädin, jolla ulostulotasoa voidaan trimmata ylös tai alas tasaisesti.



Napsauttamalla kuvaketta master-toistotason ilmaisimen vieressä voit avata Master-äänenvoimakkuuspaneelin. Siellä voit lisätä projektisi äänitason kokonaisherkkyyttä.

Äänimikseri

Äänimikserin paneeli ponnahtaa raitojen otsikoiden oikealle puolelle, kun napsautat sen käyttöpainiketta aikajanan työkalurivillä. Paneelissa on kaksi häilyttäjänuppia jokaista aikajanan raitaa varten.

Raidan taso: Vasemmanpuoleinen nuppi säättää raidan ulostulotasoa kokonaisuutena. Sen numeerinen arvo näkyy pienessä ponnahdusikkunassa, kun hiiren osoitin on nupin päällä. Oletusarvo on 0 dB, joka tarkoittaa, että raidan leikkeiden alkuperäistä äänenvoimakkuutta ei muuteta. Voit palauttaa oletusarvon kaksoisnapsauttamalla nuppia. Pienen ikkunan napsauttaminen avaa

muokkauskentän, johon voit syöttää haluamasi tason. Voit myös asettaa tason vetämällä vaakasuuntaisesti pienen ikkunan sisällä.

Leikkeen taso: Toinen nuppi säättää nykyisen leikkeen tason osoittimen sijainnin kohdalta. Jos mitään leikettä ei ole valittuna raidalta, toinen nuppi ei ole käytettävissä. Leikkeen äänenvoimakkuuden ääriviivaa voidaan hallita avainkehysillä, mistä kerrotaan seuraavaksi. Kun avainkehykset ovat käytössä, leikkeen taso -nuppi luo uusia avainkehyskiä tai sijoittaa nykyiset uudelleen.



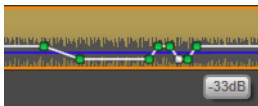
Kun äänimikseripaneelin aktivointipainiketta aikajananeläpuolella (L) napsautetaan, se ponnahtaa esiin oikealle (R). Jokaisella raidalla on kaksi nuppiä. Ensimmäinen nuppi säättää raidan kokonaisvaltaista äänen ulostulotasoa, toinen hallitsee nykyisen leikkeen tasoa. Sille voidaan asettaa avainkehyskset, jolloin tasoa voidaan hallita hetki hetkeltä. Kolmas kuvake jokaisella raidalla avaa panorointityökalun.

Äänenvoimakkuuden avainkehystys

Äänileikkeen tasoa voidaan muuttaa vapaasti käyttämällä avainkehyskiä. Avainkehysten avulla voit luoda äänenvoimakkuusprofiiliin, joka kuvastaa leikkeeseen haluamiasi dynaamisia muutoksia. Profiili näkyy leikkeessä vihreänä viivana. Avainkehyskiä ilmaisevat pienet, neliömuotoiset ”hallintakahvat”, jotka kulkevat pitkin viivaa. Toistettaessa leikkeen äänenvoimakkuus seuraa profiilia sen liikkuessa sulavasti avainkehystasosta toiseen.

Jos leikkeessä ei ole avainkehyksiä, äänenvoimakkuuden ääriviiva on vaakasuuntainen viiva, joka kuvastaa leikkeen oletusäänenvoimakkuutta. Avainkehys lisätään napsauttamalla leikkeen äänenvoimakkuuden ääriviivaa. Varmista, että Äänenvoimakkuuden avainkehysten muokkaus -painike on valittuna työkaluriviltä. Vaihtoehtoisesti voit asettaa hankaajan haluttuun avainkehysten sijaintiin ja vain napsauttaa leikkeen tason nuppia. Tämä toinen menetelmä toimii, vaikkei avainkehysten muokkaus -painiketta olisikaan valittu. Molemmissa tapauksissa leikkeeseen tulisi ilmestyä hallintakahva. Tästä lähtien jokainen muutos leikkeen äänenvoimakkuuteen joko luo uuden avainkehysten, mikäli nykyisessä sijainnissa ei ole sellaista, tai päivittää jo olemassa olevan avainkehysten arvon.

Aktivoimalla äänenvoimakkuuden avainkehysten muokkaus -painikkeen  voit sallia avainruutujen muokkamisen hiirellä. Painike löytyy aikajanan työkalurivin oikeanpuoleisessa päädyssä olevien painikkeiden joukosta. Kun nyt asetat hiiren osoittimen äänileikkeessä olevan vihreän äänenvoimakkuuden ääriviivan päälle, näet, että ääriviiva reagoi korostumalla valkoisella värillä.



Käytettävissä on nyt lukuisia hiirellä käytettäviä avainkehysten muokkaustoimintoja. Tutustu tämän valikoiman komentoihin ennen kuin aloitat avainkehysten editointia vakavammin. Komentojen avulla voit muokata avainkehyksiä nopeasti ja ilman, että sinun täytyy toistuvasti liikkua valittuun avainkehykseen ja käyttää leikkeen tason nuppia.

Äänenvoimakkuuden avainkehysten editointitoimintojen oletustyyli suosii leikkeen tason pitämistä vakiona sen sijaan, että se nousisi ja

laskisi jatkuvasti. Jos tämä ei tuota haluamaasi tulosta, yritä uudelleen pitämällä Alt-näppäintä pohjassa. Tämä poistaa käytöstä kaikki automaattiset säädöt, joita saatetaan muutoin tehdä.

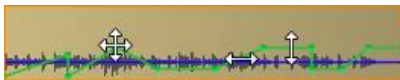
Syötä uusi avainkehys napsauttamalla ääriiviivaa.

Luo avainkehystetty häilytys heti Ctrl-napsauttamalla ääriiviivaa. Tämä syöttää sekä uuden avainkehysten napsauttamaasi pisteeseen että toisen, jonka äänenvoimakkuudeksi on asetettu nolla. Jos napsautit leikkeen alkupuoliskoa, alkuun lisätään toinen avainruutu sisäänhäilytyksen luomiseksi. Jos taas napsautit leikkeen loppupuoliskoa, uloshäilytys luodaan lisäämällä toinen avainkehys.

Voit luoda äkillisiä tasonvaihteluita vetämällä vaakasuuntaisia osuuksia vieressä olevien avainkehysten välillä ylös tai alas. Tämä tuottaa pystysuuntaisia askelmia äänenvoimakkuusprofiiliin.

Voit sijoittaa kohoamia ja häilytyksiä uudelleen vetämällä ”ramppeja” (kohoavia tai laskevia osuuksia ääriiviivassa) sivusuuntaisesti leikkeessä.

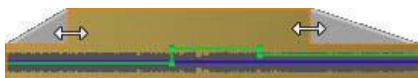
Voit sijoittaa hallintakahvoja uudelleen kahden ulottuvuuden suhteen mihin tahansa sallittuun pisteeseen niiden välittömässä läheisyydessä olevien naapureiden välillä (tai leikkeen loppuihin). Voit muuttaa samanaikaisesti sekä avainkehysten aikaindeksiä että leikkeen äänenvoimakkuutta, joka tulee voimaan kun toisto saapuu tähän kohtaan.



Tässä kuvassa olevat nuolet näyttävät hiiren käyttötavat avainkehysten editoinnissa. Yksittäistä hallintapistettä voidaan vetää kaikkiin suuntiin. Rampit ovat rajoittuneita ainoastaan vaakasuuntaisiin liikkeisiin ja tasaiset osuudet pystysuuntaisiin liikkeisiin.

Poista avainkehys vetämällä se toisiin avainkehysiin tai vetämällä se pystysuuntaisesti pois ääriiviä.

Aseta lineaarinen alku- tai loppuhäivyty vetämällä leikkeen kumpaa tahansa ylänurkkaa vaakasuunnassa kohti keskusta. Ennen kuin aloitat, huomaa, että leikkeen taivuttamaton nurkka menee hieman hiirenkorvalle kun käytät hiiren osoitinta sen päällä. Nurkka voidaan nyt vetää kauemmaksi leikkeen sisälle, mikä luo häivytyksen. Mitä leveämmän taitoksen teet, sitä kauemman häivytykset kestää.



Häivytysten kestoa voidaan muokata hiirellä, kuten tässä näkyy. Voit myös napsauttaa taitetun alueen kohdalla ja avata pienen viestiruudun, jossa häivytyksen kestoa voidaan muokata numeerisesti.

Muokkaa olemassa olevaa häivytyä asettamalla hiiri "taitoksen" sisäänpäin osoittavasta nurkasta lähtevän pystysuuntaisen viivan päälle. Varmista, että kaksisuuntaista nuolta kuvaava osoitin näkyy, ja vedä sitten reunaa kuten haluat.

Hallintapisteiden kontekstivalikko äänenvoimakkuuden ääriiviä sisältää komennot **Lisää avainkehys**, **Poista avainkehys** ja **Poista kaikki avainkehukset**. (Joko ensimmäinen tai toinen näistä komennoista on harmaana, koska ainoastaan yhtä niistä voidaan käyttää kerrallaan.)

Panorointityökalu

Tämän työkalun avulla voit säädellä äänilähteen sijaintia suhteessa kuuntelijaan surround-kuuntelukentän sisällä. Kuten leikkeen äänenvoimakkuustyökalu, sekin toimii leikkeeseen asetettujen avainkehysten kanssa. Siten se on toiminnassa ainoastaan silloin, kun

aikajanan osoitin on sijoitettuna äänileikkeelle tai yhtäaikaista ääntä sisältävälle videoleikkeelle. Panorointimuutosten profiili näkyy sinisenä.

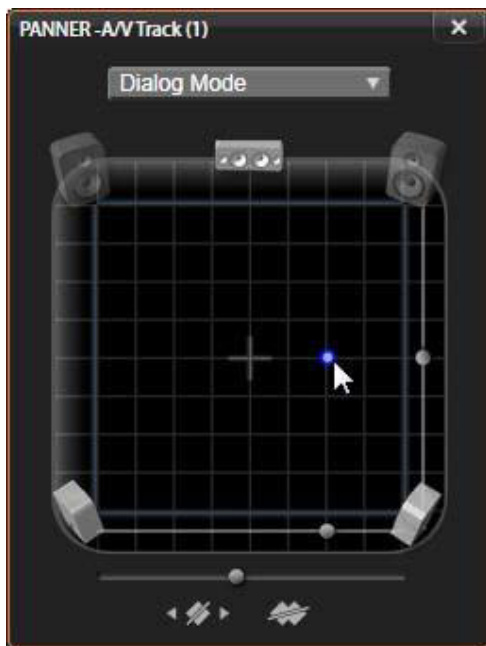


Äänimikserin kolmas kuvake kunkin raidan kohdalla avaa panorointityökalun, josta voit hallita raidan äänilähdön sijaintia kaksikulotteisessa surround-kuuntelutilassa.

Aikajanaeditoinnin kannalta kaikki panorointi tehdään surround-tilassa, jolloin tarvitset vain yhtä versiota panoroinnin säätimisestä. Surround-panoroituja leikkeitä voidaan miksata muihin tallennustapoihin, kun projektin editointi on suoritettu loppuun. Näin panorointi on tarpeen tehdä vain kerran, vaikka tuottaisit myöhemmin muitakin formaatteja.

Tällä työkalulla tehdyt muutokset vaikuttavat ainoastaan nykyiseen leikkeeseen. Muutokset säilyvät leikkeessä, vaikka siirrät tai kopioit sen toiseen raitaan.

Avaa Panorointityökalu napsauttamalla sen avaamispainiketta raidan otsikon miksauspaneelissa. Jos raidalla ei kyseisessä osoittimen sijainnissa ole leikettä, painike on harmaa. Äänilähdettä merkitään sinisellä pisteellä kaksiulotteisessa ruudukossa. Kuuntelija sijoittuu keskelle, katse suoraan eteenpäin.



Leikkeen äänen sijoittelu käyttäen panorointityökalua Vuoropuhelutilassa. Huomaa, että kuvakkeet etunurkassa oleville kaiuttimille ovat läpikuultavia, mikä tarkoittaa sitä, ettei niitä käytetä tässä tilassa. Näillä säädöillä kuuntelija kokee raidan äänen kuuluvan hänen oikealta puoleltaan.

Valikoimalista

Panorointityökalun ikkunan yläpuolella oleva pudotusvalikko tarjoaa kolme tapaa äänen jakamiselle kuuteen surround-kaiuttimeen.

5.1 on paras yleisasetus luonnollisten äänien toistamiseen. Käytä sitä yleisten taustäänien, kuten haukkuvien koirien ja ohiajavien autojen kanssa. Viittä pääkaiutinta kuvataan kuvakkeilla työskentelyalueella. Kuudes, LFE (low-frequency effects) -kaiutin tuottaa niin matalaa ääntä, ettei se vaikuta sijaintiin. Sen tasoa surround-miksauksessa säädellään liukusäätimellä, joka löytyy työskentelyalueen alapuolelta.

Keskikanava pois päältä on suositeltava asetus mukaansa tempaavalle musiikkiraidalle.

Vuoropuhelutila yhdistää keskimmäisen kaiuttimen kahden takana olevan kanssa. Tämä yhdistelmä sopii useimmille vuoropuhelutilanteille, joissa on osallisena useita puhujia.

Työskentelyalue

Panorointityökalun ikkunan runko kuvaa kaavamaisesti kuuntelualuetta, jossa kaiuttimet on järjestelty tyypillisesti. Kuuntelijan sijainti on osoitettu keskellä olevalla ristin kuvakkeella.

Sininen hallintapiste asettaa äänilähteen sijainnin. Kaiutinsymbolit työskentelyalueen reunoilla kuvaavat tyypillistä surround 5.1 -kaiutinten järjestelyä, kun näyttölaite on ylhäällä.

Jos haluat hallita äänilähteen sijaintia yhdessä ulottuvuudessa, vaaka- tai pystysuunnassa, käytä työskentelyalueen alaosassa tai oikealla olevia liukusäätimiä, jotka ovat ko. järjestyksessä.

LFE-kanava: Surround tukee erityistä subwoofer-kanavaa (joka on “.1” 5.1-kanavajärjestelmässä). Sen avulla on mahdollista korostaa tai

leikata erikoistehosteiden matalimpia taajuuksia. Voit säätää LFE-parantelua työskentelyalueen alla olevalla liuku säätimellä. Koska ihmiskorva ei kykene erottamaan, mistä suunnasta nämä matalataajuuksiset äänet tulevat, LFE:tä ei ole asetettu tiettyyn paikkaan tilassa.

Avainkehyspainikkeet: Paneelin alaosassa sijaitsevien avainkehyspainikkeiden avulla voit lisätä ja poistaa avainkehyksiä ja navigoida niiden välillä. Lisää-symboli vaihtuu automaattisesti Poista-symboliksi, jos olet nykyisen avainkehysten kohdalla.

Äänen luontityökalut

Elokuvaeditorissa on kaksi koostamistyökalua, joiden avulla voit rakentaa oman taustamusiikkisi sen sijaan, että olisit riippuvainen yksinomaan Kirjastosta otetusta mediasta. Molempiin työkaluihin päästään käsiksi painikkeista, jotka sijaitsevat projektin aikajan yläpuolella olevassa työkalupalkissa.

ScoreFitter on Pinnacle Studio -ohjelmiston oma säveltäjä. Voit käyttää sitä joko satunnaisen taustamusiikin tai kokonaisten taustamusiikkikappaleiden luomiseen tuotantoasi varten. ScoreFitter-musiikkileikkeet voivat olla minkä pituisia tahansa. Voit määrittää ja luoda toivomasi tyyllisen kappaleen muutamassa sekunnissa. ScoreFitter-leike on oletusarvoisesti olemassa ainoastaan projektissasi, mutta voit myös tallentaa tiettyjä musiikkivalintoja Kirjastoon uudelleenkäyttöä varten.



Aivan aikajan yläpuolella projektieditorissa sijaitsevat ScoreFitter-painike (hiiren osoittimen alla) ja Selostuspainike (äärioikealla) mahdollistavat pääsyn työkaluihin, joiden avulla voit koostaa uutta äänimateriaalia.

Selostustyökalun avulla voit nauhoittaa live-materiaalia, kuten puhetta, käyttäen tietokoneeseen kiinnitettyä mikrofonia. Sen tavallisin käyttötarkoitus on selostus- ja juontoraitojen tekeminen, mutta voit nauhoittaa mitä tahansa ääntä, edellyttäen että sitä voidaan tuottaa oikeaan aikaan. Työkalu luo äänitiedoston, joka viedään automaattisesti Kirjastoon ja lisätään sitten projektiisi osoittimen sijaintiin. Leike lisätään erityiselle selostusraidalle eikä nykyiselle raidalle, kuten muiden mediatyyppien kanssa meneteltäisiin.

Kirjaston aineiston paikallistaminen

Kuten ylempänä mainittiin, uusi Kirjaston aineisto luodaan joka kerta, kun teet selostuksen, ja sellainen voidaan myös halutessa luoda ScoreFitterin kautta. Molemmissa tapauksissa uusi painike ilmestyy Kirjaston alaotsikkopalkkiin.



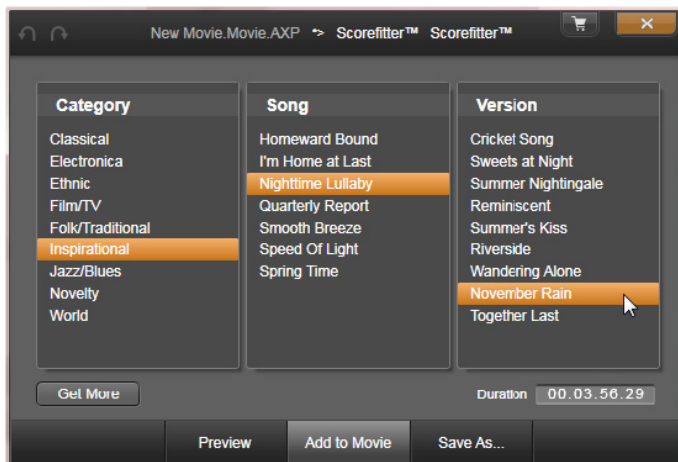
Uusi painike on tilapäisesti lisätty kirjaston alaotsikkopalkkiin, kun uusi ScoreFitter- tai selostusaineisto lisätään Kirjastoon. Napsauttamalla painiketta voit paikallistaa Kirjaston kansioon, jonka sisällä aineisto sijaitsee.

Napsauttamalla painiketta voit navigoida nykyisen sijaintisi välilehdestä siihen Navigaattorin hakemistopuun kansioon, jonne uusi kohde on tallennettu. Painike toimii ainoastaan äsken valmistuneen toiminnon yhteydessä ja se poistetaan jonkin ajan kuluttua.

ScoreFitter



Pinnacle Studio -ohjelmiston ScoreFitter luo taustamusiikin automaattisesti valitsemasi luokan mukaisesti. Voit kyseisen luokan puitteissa valita yhden useista kappaleista, ja kyseisen kappaleen alla voit valita yhden tarjolla olevista versioista. Tarjolla olevat versiot riippuvat myös määrittelemästäsi taustamusiikin kestoista.



ScoreFitter-ikkuna. Valitse Kategoria, Kappale ja Versio ja napsauta sitten Lisää elokuvaan -painiketta.

Kun haluat luoda musiikin tietylle leikejoukolle, valitse kyseiset leikkeet ennen kuin napsautat **Luo kappale** -painiketta avataksesi ScoreFitterin. (Jos haluat valita koko elokuvan, valitse **Muokkaa** > **Valitse kaikki** tai paina **Ctrl+A**.) Valittujen leikkeiden kokonaiskesto määrittää musiikin keston asetukset, mutta halutessasi voit muuttaa arvoa milloin tahansa trimmaamalla leikettä aikajanalla tai muokkaamalla Kesto-laskuria työkalussa.

Valitse luokka, kappale ja versio luettelosta ScoreFitter-työkalussa. Jokaisessa luokassa on omat kappaleensa ja jokaisella kappaleella on omat versionsa. Käyttämällä Esikatselu-painiketta voit kuunnella kappaletta työkalun ollessa avoinna.

Kirjoita leikkeelle nimi Nimi-kenttään ja säädä halutessasi sen kestoa Kesto-laskurilla. Luomasi musiikkileike säädetään sopimaan täsmälleen valitsemaasi keston.

Kun olet tehnyt valintasi, napsauta Lisää elokuvaan -painiketta. Studio luo uuden leikkeen aktiiviselle raidalle niin, että se alkaa senhetkisestä aikaindeksistä (joka näkyy Aikajanan osoittimen sijainnista ja Soittimen esikatseluruudusta).

Kappalevalikoiman laajentaminen

ScoreFitter-kappaleet on koottu kirjastoiksi kutsutuiksi kokoelmiksi. Studioon kuuluvassa peruskirjastossa on yli 40 eri tyylistä kappaletta folkista elektroniseen musiikkiin. Lisäkirjastoja voi ostaa Studion kautta näpäyttämällä Hanki lisää kappaleita -painiketta.

Selostus-työkalu



Selostuksen nauhoittaminen Studiossa on yhtä helppoa kuin puhelimella soittaminen. Avaa vain Selostustyökalu, napsauta Nauhoita ja puhu tietokoneeseesi liitettyyn mikrofoniiin.

Voit puhua samalla kun katselet elokuvaa, jolloin puheesi sopii elokuvan rytmiin. Voit käyttää työkalua myös pikakeinona ympäriltä kuuluvan musiikin, kotitekoisten äänitehosteiden jne. nauhoittamiseen mikrofonin kautta.

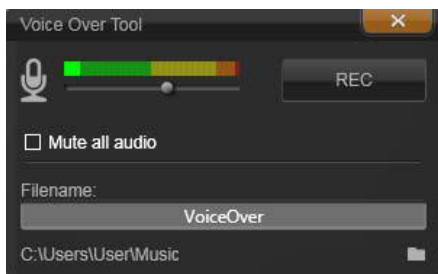
Ennen kuin voit nauhoittaa ääntä Selostustyökalulla sinun täytyy yhdistää mikrofoni tietokoneesi äänikortin sisääntuloon. Katsele elokuvasi videokohtauksia ja päättä, missä vaiheessa haluat selostuksen alkavan ja loppuvan. Kun olet valmis, avaa Selostus-työkalu.

Valitse aloituspiste projektin aikajanalla. Voit tehdä tämän joko valitsemalla leikkeen, toistamalla videota ja pysäyttämällä sen haluamassasi kohdassa tai liikuttamalla aikajanana osoitinta.

Aseta mikrofoni käyttövalmiiksi ja tarkista äänitystaso (katso alta ”Selostustaso”) lausumalla testilause. Kun olet tyytyväinen, napsauta Nauhoita-painiketta (joka muuttuu Pysäytä-painikkeeksi).

Näkyviin tulee kolmen sekunnin lähtölaskenta, jonka jälkeen elokuvaasi aletaan toistaa soittimessa. Nauhoita kertojääni ja paina Pysäytä-painiketta.

Sinulta kysytään, haluatko pitää nauhoitteen. Jos vastasit hyväksyvästi, selostusleike lisätään Kirjastoosi ja se sijoitetaan myös automaattisesti aikajanana selostusraidalle.



Selostus-työkalu valmiina toimimaan. Napsauta vain Nauhoita-painiketta, laske kolmeen ohjelman kanssa ja ala puhua.

Lisäsäätimet

Selostuksen taso: Tarkkaile huippumittarin näyttöä samalla kun nauhoitat, jotta mikrofonin signaali kuuluu muttei ylioheudu. Tarkkailemalla tätä mittaria voit varmistaa, ettei nauhoitustaso laske liian alas tai nouse liian ylös. Osoitin muuttaa väriä vihreästä (0–70%:n modulaatio) keltaisen kautta punaiseen.

Tiedostonimi: Tähän tekstikenttään voit esiasettaa tiedostonimen, jota käytetään selostusäänitiedostoihin. Ensimmäiselle tiedostolle annetaan määräämäsi nimi. Jos jätät sen muuttamatta, seuraaville tiedostoille annetaan numeerinen jälkiliite – esimerkiksi Selostus (1) – joka kasvaa jokaisen nimetyn tiedoston myötä.

Sijainti: Napsauttamalla kansio-kuvaketta voit navigoida uuteen tiedostojärjestelmäkansioon, johon selostusleikkeet tallennetaan.

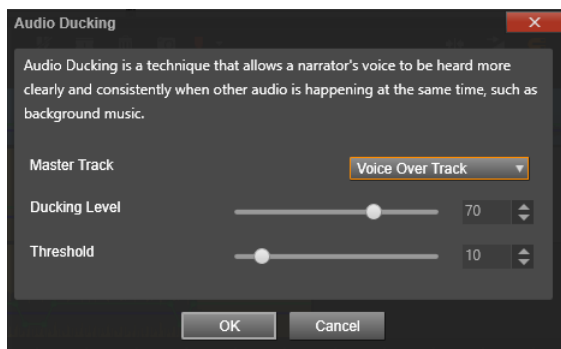
Liu'uta tarvittaessa nauhoitustason liukusäädintä pysyäksesi oikeissa arvoissa. Liukusäädin löytyy aivan huippumittarin alapuolelta. Yleisesti ottaen ääni pitäisi yrittää saada pysymään keltaisella alueella (71–90%) ja poissa punaiselta (91–100%).

Vaimenna kaikki äänet: Elokuvasi ääniraidalla olevat äänet saattavat häiritä selostuksen nauhoittamista. Tällä valintaruudulla voit ottaa aikajanan äänen kokonaan pois päältä nauhoituksen ajaksi.

Äänenvoimakkuuden automaattinen säätö

Taustaäänien vaimennuksella

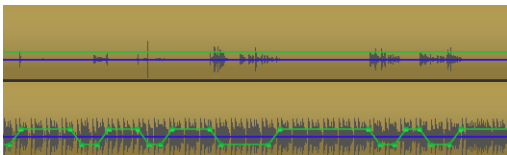
Taustaäänien vaimennus -toiminnolla voidaan automaattisesti laskea jonkin raidan äänenvoimakkuutta, jolloin toinen raita kuuluu paremmin. Jos videoprojektiisi sisältyy sekä musiikkia että selostusta, taustaäänien vaimennuksen avulla voit laskea musiikin voimakkuutta automaattisesti kertojan puheen aikana. Voit säätää kynnyistä, jolla vaimennus käynnistyy, ja voit säätää myös sitä, kuinka paljon taustaraidan äänenvoimakkuus laskee.



Taustaäänien vaimennuksen käyttö

- 1 Valitse aikajanalta raita, jonka taustaääntä haluat vaimentaa, ja valitse sitten työkaluriviltä **Taustaäänien vaimennus** -painike .
- 2 Valitse **Taustaäänien vaimennus** -valintaikkunan **Pääraita**-kentästä pääraita, jota haluat kuunnella.
- 3 Säädä seuraavat liikusäätimet:
 - **Taustaäänien vaimennustaso** — määrittää, paljonko äänenvoimakkuutta lasketaan. Korkeampi luku tarkoittaa matalampaa äänenvoimakkuutta.

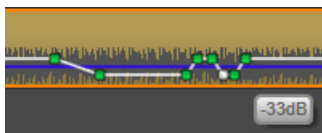
- **Kynnys** — määrittää pääraidan äänenvoimakkuustason, joka aiheuttaa muiden raitojen äänenvoimakkuuden laskun. Haluamasi tuloksen saaminen edellyttää todennäköisesti eri asetusten kokeilua.



Tässä esimerkissä ylempi raita on selostusraita, joka on asetettu pääraidaksi. Alaosassa olevan musiikkiraidan äänenvoimakkuutta on laskettu silloin, kun kertoja puhuu selostusraidalla. Tätä ilmaisee sininen aaltomuoto. Vihreä viiva ilmaisee äänenvoimakkuuden tasoa ja osoittaa, missä äänenvoimakkuuden muutokset tapahtuvat.

Huomaa: Voit säätää taustaäänien vaimennuksen tuloksia manuaalisesti napsauttamalla työkalurivin

Äänenvoimakkuuden avainkehystys -painiketta  ja vetämällä, lisäämällä tai poistamalla äänenvoimakkuusviivan solmukohtia.



Äänenvoimakkuuden avainkehystystilassa vihreä äänenvoimakkuuden viiva muuttuu valkoiseksi, kun viet kohdistimen sen päälle.

Taustaäänien vaimennuksen poistaminen

- Napsauta hiiren kakkospainikkeella aikajanan leikettä, jossa **Taustaäänien vaimennus** on käytössä, ja valitse **Poista taustaäänien vaimennus**.



DVD-, Blu-Ray- ja AVCHD-levyjen keksimisen jälkeen videotekniikka on kehittynyt interaktiiviseksi mediaksi, joka tarjoaa sekä kuvaajalle että yleisölle uusia mahdollisuuksia.

Levyprojektissa voit ylittää vanhat elokuvalle asetetut rajat – uudenlainen elokuva on muutakin kuin sarja tapahtumia, jotka esitetään tarkkaan määrättyssä järjestyksessä alusta loppuun. Nyt katsoja pystyy päättämään, mitä osia elokuvasta katsoa ja missä järjestyksessä.

Levyn tekeminen on prosessi, jossa suunnitellaan ja luodaan rakenne, joka mahdollistaa tämän interaktiivisen toiminnan. Pinnacle Studio tarjoaa automatisoituja ominaisuuksia, joiden avulla tekeminen on helppoa, mutta kuitenkin täysin sinun hallinnassasi.

Jos haluat luoda levyn nopeasti käyttämällä esiasetettua mallipohjaa, jossa on valikoita ja musiikkia, voit viedä projektin suoraan MyDVD[®]-tiedostoon. Lisätietoja on kohdassa ”Tallennus MyDVD-tiedostoon” sivulla 367.



Pinnacle Studio Levyn muokkaaja. Tässä kaksi valikkoa on lisätty Päävalikkoluetteloon, ja ne ovat nyt käytettävissä. Soitin (ylhäällä oikealla) tässä ikkunassa sisältää erityisen tilan, jolla voidaan muokata valikon painikkeiden käyttäytymistä.

Levyprojektisi voi alkaa Levyn muokkaajassa samoin ohjaimin ja tekniikoin, joita käytät Elokuvaeditorissa, tai voit tuoda elokuvaprojektin Levyn muokkaajaan ja lisätä siihen levyvalikon. Lisätietoja elokuvan kokoamisesta on kohdassa "Luku 3: Elokuvaeditori" sivulla 63.

Levyn muokkaajan yläosan näyttö sisältää kaksi toiminnallista aluetta: Kompakti Kirjasto, josta levyn valikot ja muut resurssit noudatetaan, ja Soitin, jossa voit esikatsella valikoita ja muuta mediaa sekä muokata valikkojen vuorovaikutusta.

Välittömästi näiden alapuolella on aikajanan työkalurivi, jossa on kaikki Elokuvaeditorin säätimet sekä lisäsäätimet, joita tarvitaan levyvalikkojen luomisessa. Aikajanan työkalurivin alapuolella olevan alueen jakaa kolme erillistä navigointityökalua: Valikkoluettelo, jonne tallennetaan projektin valikot, Navigaattori ja Kuvakäsikirjoitus.

Vain yksi näistä työkaluista (Navigaattori, Kuvakäsikirjoitus ja Valikkoluettelo) voi kerrallaan olla näkyvissä tai koko alue voi olla piilotettuna. Aikajan työkalurivin vasemmassa päässä sijaitsevalla Navigointi-työkalulla hallitaan tätä aluetta. Alareunassa on aikajana medialle, joka on ensisijainen levysi sisältö. Kaikki käyttävät koko ikkunan leveyttä.



Levyvalikot

Oleellinen levyn tekemisessä on valikko. Levyllä voi olla yksi, muutama tai useita pysäytyskuvista tai lyhyistä videopätkistä koostuvia valikkoja. Valikkojen sisällä olevia alueita, joita kutsutaan painikkeiksi, valitsemalla katsoja voi aktivoida muuta sisältöä levyllä.

Jotkin painikkeet saavat toiston jatkumaan tietyistä kohdista eli kappaleista tuotantosi aikajanalla. Nämä kappalepainikkeet näyttävät usein pienen esikatselukuvan tai videosilmukan, joka antaa vihjeen sisällöstä. Jos toiston aikana havaitaan paluumerkki, se lähettää katsojan takaisin valikkoon.

Muut painikkeet aiheuttavat siirtymisen toiseen valikkoon tai toiselle sivulle saman valikon sisällä. Monisivuiset valikot, joissa joka sivulla on useita lukupainikkeita sekä automaattisesti hallinnoituja navigaatiopainikkeita, helpottavat minkä kokoista tuotantoa tahansa. Yhteen tuotantoon voidaan lisätä kuitenkin enintään 99 kappaletta ja paluumerkkiä.

Valikkoluettelo

Toisin kuin aikajanan leikkeitä, tuotantosi valikkoja ei ole sidottu tiettyyn aika-offsettiin. Sen sijaan levysoitin kierrättää valikkoa, kunnes käyttäjä tekee jotakin.

Koska valikot ovat olemassa ”ajan ulkopuolella”, Pinnacle Studio sisältää Valikkoluettelon. Se on Levyn muokkaajan aikajanan yläpuolella oleva erityisalue, johon projektin valikot asetetaan. Valikon vetäminen Kirjastosta Valikkoluetteloon tuo sen käytettäväksi projektissasi.

Valikkojen interaktiivisuuden suunnittelu

Levytuotanto voi sisältää yhden tai useampia valikoita. Jokainen valikko sisältää graafisesti eroavia alueita, joita yleisesti kutsutaan painikkeiksi. Katsoja voi aktivoida niitä esim. DVD-soittimen kaukosäätimen painikkeilla.

Levyvalikon painikkeiden käyttäytymistä voidaan säädellä Levyn muokkaajan ikkunassa. Vaihtoehtoisesti voit käyttää Kappalevelhoa, joka luo ja määrittää painikkeet automaattisesti valitsemiesi asetusten perusteella.

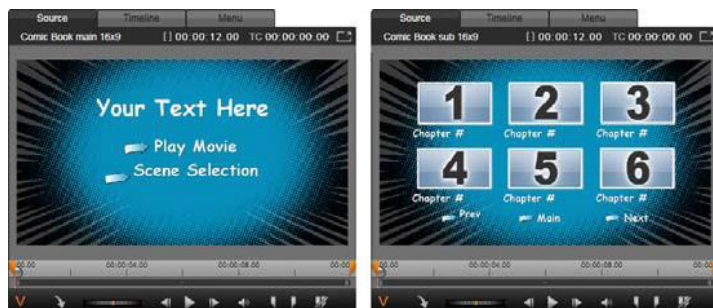
Painikkeen aktivoiminen joko aloittaa elokuvasi toiston tietystä pisteestä tai siirtää hallinnan toiselle valikolle, jossa on omat painikkeet. Valikon painikkeiden mahdollisia kohteita ovat:

- **Aikajanan sijainti:** Aktivoinnin yhteydessä toisto jatkuu valitusta kehyksestä. Sijaintia ja sisältöä, joka löytyy sieltä, kutsutaan elokuvasi kappaleeksi.
- **Toinen valikko:** Painikkeilla voi linkittää kaikkiin Valikkoluettelossa oleviin valikoihin.

- **Toinen sivu saman valikon sisällä:** Monisivuiset valikot sisältävät aina seuraava- ja edellinen-painikkeet sivujen välillä navigoimista varten.

Automaattinen sivun luominen

Kun lisää uusia kappalelinkkejä monisivuiseen valikkoon, lisäsivuja luodaan automaattisesti sitä mukaa, kun niitä tarvitaan. Nämä ilmestyvät Valikkoluetteloon jo projektissa olevien sivujen rinnalle. Liitingrafiikka yhdistää toisiinsa samaan valikkoon kuuluvia sivuja. Jos haluat lisätä uusia linkitettyjä lukuja, käytä joko työkalurivin Lisää Linkki -painiketta tai Kappalelevelhoa.



Päävalikko ja vastaava monisivuinen valikko Kirjaston soittimessa.

Seuraava ja Edellinen: Valikko saadaan tukemaan useampaa sivua erityisten seuraava- ja edellinen-painikkeiden avulla. Voit luoda monisivuisen valikon nykyisestä päävalikosta lisäämällä molemmat näistä painikkeista. Niinikään, jos poistat monisivuisesta valikosta joko toisen tai molemmat seuraava- ja edellinen-painikkeista, poistat samalla automaattiset ominaisuudet.

Monisivuiset valikot Valikkoluettelossa

Monisivuisten valikkojen kuvakkeet yhdistyvät Valikkoluetteloon erityisen grafiikan välityksellä. Se näyttää, että valikot on linkitetty, joka tarkoittaa sitä, että voit navigoida valikon sisällä yhdeltä sivulta toiselle seuraava- ja edellinen-painikkeita käyttämällä.

Jakaminen ja liittäminen: Napsauttamalla liitingrafiikkaa voit katkaista vierekkäisten valikkosivujen linkit. Grafiikka poistuu. Hiiren vasemmalla puolella olevat sivut jäävät alkuperäiseen valikkoon, kun taas toisella puolella olevat muodostavat uuden, erillisen valikon (jonka kuvakkeilla on uusi taustaväri). Napsauttamalla vierekkäisten monisivuisten valikoiden välissä olevaa tyhjää kohtaa voit ryhmittää ne yhdeksi valikoksi.

Kappaleiden järjestely: Järjestä-painike on aikaa säästävä työkalu, joka on tarkoitettu pääasiassa monisivuisille valikoille. Se löytyy Kappalevelho-painikkeen kanssa oikealta puolen valikon viimeistä sivua. Kun olet työskennellyt valikon parissa jonkin aikaa – lisäksi, poistaen ja järjestellen lukuja uudelleen, ehkä jopa samalla editoiden itse elokuvaa rinnakkain – todennäköisesti huomaat, että kappalepainikkeet eivät ole enää aikajanan järjestyksessä sivujen halki. Ellet jostakin syystä halua mukautettua järjestystä, voit korjata tilanteen napsauttamalla kerran Järjestä-painiketta.



Monisivuisten valikoiden sivut. Liitingrafiikasta näkyy, että näiden sivujen välillä navigoiminen tapahtuu Seuraava- ja Edellinen-painikkeilla. Järjestä-painike (yläoikealla, osoittimen alla) järjestää lukupainikkeet aikajanan järjestykseen.

Levyvalikkojen lisääminen

Kirjaston levyvalikkojen osasta löytyy kokoelma valikoita useisiin eri tilanteisiin ja runsas valikoima visuaalisia tyylejä. Jokainen valikko koostuu taustakuvasta, tekstiotsikosta ja navigaatiopainikkeiden ryhmästä, joka soveltuu valikon tarkoitukselle.

Lisää levyvalikko tuotantoosi avaamalla Kompakti Kirjasto Levyn muokkaajassa, valitsemalla valikko Levyvalikoista (Sisältö-kohdassa), ja vetämällä se Valikkoluetteloon. Voit muokata valikkopainikkeille määritettyjä toimintoja käyttämällä laadintatyökaluja, jotka ovat Soittimen yhteydessä aikajanalla. Kappalevelho tarjoaa automaattista apua. Voit muokata valikon ulkoasua (tai luoda sellaisen tyhjästä) käyttämällä Valikkoeditoria.

Valikkotyypit

Jokaisesta Kirjaston valikkomallista on kaksi variaatiota: **päävalikko** ja **monisivuinen**.

Päävalikko: Useimmissa tuotannoissa ensimmäinen katsojan näkemä valikko on tätä tyyppiä. Päävalikot yleensä sisältävät painikkeet, joissa lukee oletustekstit Toista elokuva ja Kohtauksen valinta. Voit muuttaa näitä halutessasi. Vaikka voit itse määrittää, mihin painikkeiden linkit osoittavat, yleisösi kannalta on helpompaa, jos pitäydyt yleisissä käytänteissä. Esimerkiksi Toista elokuva -painike on tavallisesti määritetty aloittamaan toisto elokuvasi alusta ja Kohtauksen valinta tavallisesti vaihtaa alavalikkoon, josta löytyvät linkit elokuvasi kappaleisiin.

Monisivuinen valikko: Kohtauksen valinta -valikossa on usein enemmän kappalepainikkeita kuin yhdelle ruudulle mahtuu kerralla. Tämän ongelman ratkaisemiseksi Pinnacle Studio tukee monisivuisia valikoita, joissa on lisäpainikkeet valikoiden välistä navigointia varten. Näiden

painikkeiden toiminta on sisäänrakennettu. Seuraava- ja edellinen-painikkeiden muodostaman parin ansiosta katsoja voi liikkua saman valikon eri sivujen välillä. Koti-painike luo siirtymän projektin ensimmäiseen valikkoon.

Vihje: Voit asettaa päävalikot vierekkäin niitä vastaavien monisivuisten valikoiden kanssa Kirjastossa napsauttamalla valikon vieressä olevaa harmaata aluetta hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla **Järjestelyperuste > Nimi**.

Valikkopainikkeet

Yhdellä sivulla näkyvien kappalepainikkeiden määrä vaihtelee valikosta toiseen, joten yksi peruste valikkoa valitessasi on se, kuinka monta leikettä tahdot sen käsittelevän. Jos haluat eri määrän painikkeita tietylle valikolle, voit lisätä tai poistaa painikkeita Valikkoeditorissa, joka aukeaa, kun Muokkaa-painiketta napsautetaan Soittimessa. Katso lisätietoja kohdasta "Valikkoeditori" sivulla 295.

Valikoissa, joissa on vain harvoja painikkeita, on enemmän tilaa tekstile. Valikoissa, joissa on paljon painikkeita, on tilaa korkeintaan tekstilyhenteille, jos niillekään. Tekstin tarve riippuu tekotavastasi ja elokuvasi sisällöstä: haluatko nimetä painikkeesi, ja haluatko nimetä ne yksinkertaisesti ("Kappale 1") vai kuvailevasti ("Kakun leikkaus").

Linkittämättömät valikot ja painikkeet

Ainoastaan Valikkoluettelon ensimmäinen valikko on automaattisesti käyttäjän saatavilla (ja sittenkin ainoastaan silloin, kun aikajanalla on jotakin sisältöä, joka toimii aloittavana kappaleena). Myöhemmin lisätyt valikot eivät muutu osaksi tuotantosi valikointijärjestelmää ennen kuin linkität ne ensimmäiseen valikkoon. Linkki voi olla epäsuora, jolloin siihen sisältyy yksi tai useampia välivalikoita, mutta ennen kuin se on olemassa, valikko on saavuttamaton saari. Tällainen

valikko on merkitty symbolilla  Valikkoluettelon kuvakkeen esikatselukuvan oikeassa alakulmassa.



Erillinen ilmoitus annetaan myös Soittimessa valikon painikkeille, joita ei ole vielä linkitetty aikajanan sijaintiin (kappaleeseen) tai toiseen valikkoon. Linkitetty painike näyttää, mihin kappaleeseen (esim. C1) tai mihin valikkoon (esim. M1) se liittyy. Painikkeessa, jota ei ole linkitetty, näkyy sen sijaan kysymysmerkkikuvake. (Jos painikkeiden ilmaisimet eivät ole näkyvissä, napsauta Näytä/Piilota kappalenumerot - valintaruutua Soittimen alapuolella.)



Levyvalikoiden esikatselu

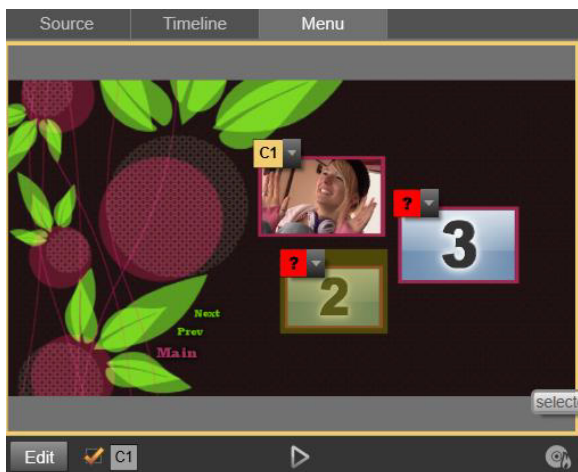
Levyeditori, samoin kuin Elokuvaeditori, sisältää Soittimen, jolla kirjaston aineistoja ja aikajanan leikkeitä voidaan esikatsella. Yleinen johdanto Soittimen toimintaan on kohdassa "Soitin" sivulla 14.

Tässä on kuvattu Soittimen erityiset toiminnot tarkasteltaessa Valikkoluettelon valikkoja. Valikon napsauttaminen Valikkoluettelossa asettaa Soittimen valikon syöttötilaan ja valittu valikko avautuu esikatselutilaan. Voit myös vaihtaa tähän tilaan suoraan, kun mikä tahansa valikko on valittuna, napsauttamalla Valikko-välilehteä, joka löytyy Levyn muokkaajasta Soittimen ruudun yläpuolelta.

Lisäksi Levyn muokkaajan Soittimen alaosaan ilmestyvät erityiset ohjaimet.



Valikon **Muokkaa**-painike: Levyvalikkojen rakenteet ja sommittelut luodaan ja muokataan Valikkoeditorissa.



Kun Valikko on valittu Soittimen syöttötilaksi (yllä), Soitin tarjoaa esikatseluruudulla interaktiivisia alueita, joiden avulla kappalelinkit voidaan määrittää. Tässä "C1" näyttää, että kappalelinkki on määritetty Toista elokuva -painikkeeseen. Kysymysmerkki ("?) Kohtauksen valinta -painikkeen yläpuolella näyttää, ettei sitä ole toistaiseksi määritetty.

Näytä linkkinumerot -valintaruutu



: Valitse tämä ruutu, jos haluat näyttää esikatselualueella valikon jokaisen painikkeen linkkinumerot. Linkkinumerot vastaavat valikkoraidalla olevien kappalelippujen muotoa ja väritystä.

Levysimulaattori-painike



: Tämä painike avaa Levysimulaattori-ikkunan, jossa voit esikatsella projektisi kaikkia toimintoja. Näin voit varmistaa, että valikkosi toimivat odotetunlaisesti.

Polta levy -painike



: Kun olet valmis kokeilemaan projektiasi oikealla levyllä, avaa Viejä napsauttamalla tätä painiketta (tai Vie-

painiketta ruudun yläosassa). Viejä ohjaa sinut niiden työvaiheiden halki, joita elokuvasi ”polttaminen” optiselle levyille edellyttää.

Linkkien osoittimet

Kuten yllä olevassa kuvassa näkyy, esikatseltaessa valikkoa jossa on linkittämättömiä kappalepainikkeita niiden kohdalla on punaisia kysymysmerkkejä kappaleen numeron sijaan. Monisivuisen valikon viimeisellä sivulla mahdollisesti olevaa käyttämätöntä alijoukkoa lukuun ottamatta kaikkien valikoiden kappalepainikkeiden tulisi linkittyä elokuvaan.

Valikon muokkaus aikajanalla

Pinnacle Studio -ohjelmiston Levyn muokkaaja antaa paljon mahdollisuuksia jättää oma jälkesi tuotantoon, kun teet projektia optiselle levyille.

Levyvalikon jokaista aspektia, kuten sen visuaalisen ulkomuodon yksityiskohtia, sen ruudulla näkyvien painikkeiden linkityksiä ja kappaleiden tarkkaa ajoitusta, voidaan editoida Pinnacle Studiassa. Visuaalinen ulkoasu tehdään Valikkoeditorissa, mutta painikkeiden linkitystä ja kappaleiden ajoitusta hallitaan itse Levyn muokkaajassa.

Levyn muokkaajan käyttöliittymän yleiskatsaus on kohdassa ”Luku 9: Levyprojektit” sivulla 277.

Aikajanan valikkomerkit

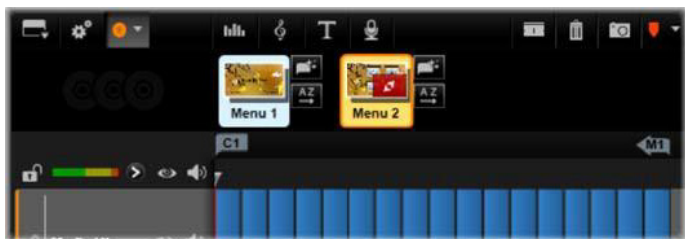
Levyvalikosta löytyvät kappalepainikkeet voidaan linkittää yksilöllisesti mihin tahansa kohtaan elokuvasi aikajanalla. Levyn muokkaajassa nuo kohdat on merkitty aikajanaan Kappaleraidalla näkyvillä lukumerkeillä. Kappaleraita on erikoistunut aikajana, joka tulee näkyviin muiden raitojen yläpuolelle, kun ensimmäinen valikko lisätään elokuvaasi.

(Raita poistetaan, mikäli kaikki valikot poistetaan.) Kappalemerkin kuvateksti koostuu C-kirjaimesta, jota seuraa kappaleen järjestysnumero sen valikossa.

Paluumerkit, joilla merkitään automaattisia poistumispisteitä aikajanalta takaisin levyvalikkoon, ovat myös näkyvissä Kappaleraidalla. Paluumerkin kuvateksti on kirjain M, jota seuraa sen kohdevalikon järjestysnumero.

Tuotantosi pituudesta huolimatta voit käyttää yhteensä enintään 99 kappalepainiketta ja paluumerkkiä.

Kappaleen ja paluumerkin väri vastaavat Valikkoluettelon kuvakkeen väriä siinä valikossa, johon merkit on määrätty. Merkit voidaan sijoittaa uudelleen vetämällä niitä aikajanalla. Katso lisätietoja kohdasta ”Kappale- ja paluumerkkien editointi Aikajanalla” sivulla 291.



Valikon pudottaminen tyhjän Valikkoluettelon päälle lisää kappalemerkin elokuvasi ensimmäisen leikkeen alkuun (edellyttäen, että siinä on sellainen). Tästä kappalemerkistä tulee valikon Toista elokuva -painikkeen kohde. Paluumerkki, jolla merkitään poistumista takaisin valikkoon, sijoitetaan elokuvan loppuun.

Koostamistyökalut

Levyn muokkaajan aikajanan työkalurivillä on useita koostamistyökaluja, joita voit käyttää suoraan vaihtamatta ikkunaa tai näkymää.



Levyn muokkaajan työkalurivin työkalut.



Luo linkki: Tämä painike luo linkin Soittimessa sillä hetkellä valittuna olevan kappalepainikkeen ja aikajanan osoittimen sijainnin välille.



Lisää linkki: Tämä painike helpottaa työskentelyä monisivuisten valikoiden kanssa siirtämällä kaikki olemassa olevat painikelinkit (alkaen Soittimessa sillä hetkellä valittuna olevasta kappalepainikkeesta) yhden sijainnin loppua kohti.

Monisivuisessa valikossa linkin lisäämisestä voi seurata ketjureaktio, jolloin olemassa oleva linkki siirtyy pakosta seuraavalle sivulle ja sillä sivulla oleva linkki siirtyy seuraavalle sivulle ja niin edelleen aina viimeiselle sivulle asti, joka itsessään luodaan tarvittaessa.



Poista linkki: Tämän painikkeen napsauttaminen poistaa linkin, joka yhdistää valikon painiketta ja kappalemerkkiä Kappaleraidalla. Linkittämätön kappalemerkki pysyy Kappaleraidalla. Linkittämätön kappale voidaan linkittää manuaalisesti vetämällä ja pudottamalla se toisen painikkeen päälle Valikon esikatselussa. Se voi myös pysyä linkittämättömänä kappaleena. Tällöin sen avulla voi toiston aikana siirtyä levyn kohtaan käyttämällä kauko-ohjaimen siirtymispainiketta. Voit myös napsauttaa hiiren kakkospainikkeella yhtä tai useampaa kappalemerkkiä ja valita Poista valittu linkki.



Painikkeiden kierto: Napsauttamalla tämän säätimen vasenta ja oikeaa nuolta voit vierittää

käytettävissä olevien painikkeiden läpi ja aktivoida ne muokkausta varten. Napsauttamalla painikkeen otsikkoa voit muokata sitä. Painikkeita voidaan myös valita napsauttamalla painikkeiden linkkejä Soittimessa, kun valikkoa esikatsellaan.



Aseta pikkukuva: Tämän painikkeen napsauttaminen luo pikkukuvan siitä kehyksestä, joka on aikajanan osoittimen kohdalla. Pikkukuva näytetään valikkopainikkeessa, joka on valittu painikekierron säätimessä, jos se on Pikkukuva-tyyppiä. Lisätietoja valikon painiketyppeistä on kohdassa "Valikkopainikkeet" sivulla 296.



Luo linkittämätön kappale: Ellei aikajanan osoitin ole tarkalleen sijoitettuna kappale- tai paluumerkille, tämän näppäimen napsauttaminen lisää kappalemerkin Kappaleraidalle, mutta ei linkitä sitä mihinkään valikkoon. Linkittämätön kappale voidaan luoda myös kaksoisnapsauttamalla Kappaleraitaa välittömästi muiden aikajanan raitojen yläpuolella.

Linkittämätön kappale voidaan myöhemmin linkittää manuaalisesti vetämällä ja pudottamalla se painikkeen päälle Valikon esikatselussa, jos niin haluat. Linkittämätön kappale palvelee kuitenkin myös hyödyllistä tarkoitusta: toiston aikana se määrittää yhden niistä pisteistä joissa pysähtytään, kun DVD-levyä selataan kaukosäätimen hyppypainiketta painamalla.



Poista kappale: Kun aikajanan osoitin on sijoitettuna kappaleen päälle, Luo linkittämätön kappale -painike muuttuu toiminnoltaan päinvastaiseksi ja sen symboli muuttuu. Sen napsauttaminen poistaa sekä kappalemerkin että linkin, joka yhdistää sen valikkoon, jos sillä on sellainen. Voit poistaa kappaleita myös kontekstivalikon Poista valittu kappale -komennolla, kun valittuna on yksi tai useampia kappalemerkkejä. Samassa valikossa olevan Poista

valitut linkit -komennon avulla voit poistaa linkit kappalemerkeistä mutta jättää ne edelleen Kappaleraidalle.



Luo paluu: Ellei aikajanän osoittimen sijainnissa ole jo merkkiä, tämä painike lisää paluumerkin Kappaleraidalle.

Paluumerkki on toiminnassa toiston aikana vain jos toisto aloitettiin samasta valikosta, johon merkki liittyy. (Aikajanalla olevan merkin värin tulisi vastata siihen yhdistetyn valikon kuvaketta Valikkoluettelossa.) Kun toisto etenee kehykseen, josta löytyy aktiivinen paluumerkki, se hyppää takaisin paluumerkkiin yhdistettyyn valikkoon.



Poista paluu: Jos aikajanän osoittimen sijainnissa on paluumerkki, Luo paluu -painike muuntuu Poista paluu -painikkeeksi ja sen symboli muuttuu vastaavasti.

Paluumerkit voidaan poistaa sekä Poista kappale -painikkeella että kontekstivalikon Poista valitut kappaleet komennolla.

Kappale- ja paluumerkkien editointi Aikajanalla

Kappale- ja paluumerkit on sidottu aikajanän tiettyihin kehyksiin, joista toisto alkaa levyvalikosta käynnistettynä (kappaleet) tai joihin palataan toiston jälkeen (paluumerkit). Molempia merkityyppejä voidaan liikuttaa vetämällä niitä hiirellä. Tällöin niiden vaikutuskohta elokuvassa vaihtuu.

Kun olet esikatselemassa valikkoa, kappalemerkin vetäminen Kappaleraidalta Soittimen painikkeeseen linkittää painikkeen uudelleen. Sama toimii myös käänteisesti, eli Soittimen painikkeen vetäminen pisteeseen Kappaleraidalla on vaihtoehtoinen tapa luoda uusi kappalemerkki.

Projektissa, joka sisältää yhden tai useamman Levyvalikon, täytyy olla pysyvästi sijoitettu paluumerkki Kappaleraidan lopussa. Tämä

varmistaa, että mihin tahansa levyltä toistettavaan kappaleeseen liittyy kelvollinen paluumerkki. Viimeistä paluumerkkiä ei siten voi poistaa.

Kappalevelho

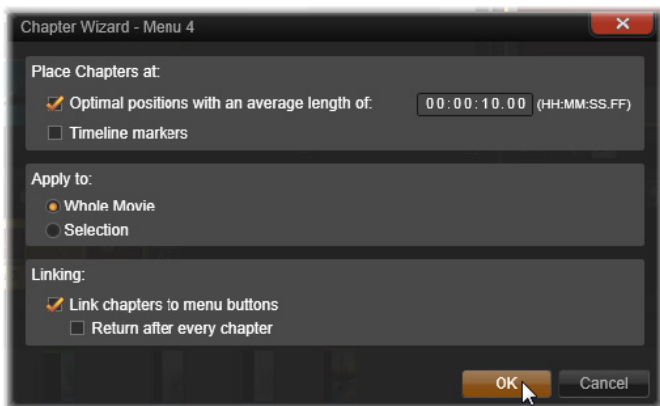
Kun monisivuinen levyvalikko on vedetty Kirjastosta Valikkoluetteloon, Kappalevelho-painike ilmestyy valikon kuvakkeen oikeaan ylänurkkaan. Tästä painikkeesta napsauttaminen avaa Kappalevelho-ikkunan.

Miksi käyttää Kappalevelhoa?

Kappalevelho tarjoaa nopean tavan luoda lukuja elokuvaasi. Levyn muokkaajan aikajanelle lisätään Kappalemerkkejä ilmaisemaan kunkin kappaleen alkuhetkeä. Kun Linkitä kappaleet valikkopainikkeisiin - vaihtoehto (ks. alla) on käytössä, jokaista kappaletta edustaa yksi kappalepainike automaattisesti luotujen valikkosivujen sarjassa. Nämä sivut on linkitetty sarjaksi seuraava- ja edellinen-painikkeiden avulla.



Katsoja voi toistaa elokuvan mistä tahansa aloituskohdasta alkaen käyttämällä valikon kappalepainikkeita.



Kappalevelho on mainio työkalu diaesitysten ja kohtausten valintaan perustuvien valikoiden luomiseen. Jos olet arkistoimassa videota levyille, voit luoda sen avulla kohtausluettelona toimivan valikon. Luotujen valikkosivujen sarja voi olla miten pitkä tahansa. Sen pituus riippuu siitä, kuinka monta lukua on luotu, ja kuinka monta kappalepainiketta valikon sivun asettelussa.

Kappalevelho ei tee mitään, mitä et voisi itsekkin tehdä Levyn muokkaajan koostetyökalujen avulla (ja ko. työkalut ovat edelleen käytettävissä, jos haluat muokata luotua valikkoa jälkikäteen). Sen tarkoitus on nopeuttaa luovaa prosessiasi hoitamalla iso osa kaikesta rutiinityöstä, jota monisivuisen valikon luomiseen liittyy.

Kappalevelhon käyttäminen

Kappalevelhon säätimet on ryhmitetty kolmeen vaakasuuntaiseen paneeliin. Kun olet tyytyväinen säädinten kokoonpanoon, napsauta OK. Kappalevelho tekee työnsä ja luo uusia lukuja tuotantoosi. Se asettaa merkkejä aikajanelle ja luo (oletusarvoisesti) automaattisesti

luodun valikkosivujen joukon, jossa on niin monta kappalepainiketta kuin on tarpeellista.

Sijoita kappaleet kohteeseen

Tämä on Kappalevelhon ylin paneeli. Kahta paneelissa olevaa vaihtoehtoa voidaan käyttää erillään toisistaan tai yhdessä.

Optimaaliset sijainnit: Kun tämä valintaruutu on valittu, Kappalevelho luo kappaleita määritetyin välein pitkin aikajanaa mutta säätää kappaleiden välit läheiseen leikkeen rajaan, jos sellainen on käytettävissä. Toivottu keskimääräinen kappaleen pituus on määritelty sekunneissa. Alkuarvo perustuu elokuvasi pituuteen. Voit säätää sitä joko napsauttamalla suoraan numeroa ja tyyppiä tai vetämällä vaakasuuntaisesti tekstiruudun sisällä.

Aikajanan merkit: Tämä valinta olettaa, että olet asettanut aikajanamerkkejä ilmaisemaan Kappalevelholle elokuvasi erityisiä kohtia, joihin kappalelinkki täytyy luoda.

Sovella

Kappalevelhon toinen paneeli tarjoaa vaihtoehtoja, joilla voidaan ohjailla sen toiminnan vaikutusaluetta.

Koko elokuva: Kappalemerkkejä luodaan pitkin koko elokuvaa.

Valinta: Lukumerkkejä luodaan ainoastaan välille, joka alkaa ensimmäisen valitun leikkeen alusta ja jatkuu viimeisen loppuun.

Vaihtoehdot

Kolmas paneeli tarjoaa kaksi viimeistä vaihtoehtoa, joita voidaan säätää yksilöllisesti.

Linkitä kappaleet valikkopainikkeisiin: Kun tämä vaihtoehto on valittu, valikkoon lisätään niin monta sivua kuin on tarpeellista, jotta kaikkien luotujen kappaleiden painikkeet mahtuvat niille. Jos tätä vaihtoehtoa ei ole valittu, kappalemerkit luodaan aikajanalle ilman linkitystä eikä valikkosivuja luoda.

Jos haluat linkittää linkittämättömän merkin valikkopainikkeeseen, vedä se painikkeen päälle kun olet esikatselemassa valikkoa Soittimessa. Vaikka jättäisit kappalemerkin linkittämättä, se toimii silti jatkokohtana, kun katsoja silmäilee levyä läpi käyttämällä kaukosäätimen hyppypainiketta.

Paluu joka kappaleen jälkeen: Tämän vaihtoehdon valitseminen lisää paluumerkin jokaisen kappaleen loppuun. Merkit asetetaan oletusarvoisesti siten, että jokainen kappale toistuu seuraavan luvun alkuun asti ja palaa sitten alkuperäiseen valikkoon. Voit vaihtaa valikkoa, johon paluumerkki on sidottu, vetämällä merkin valikkokuvakkeeseen Valikkoluettelossa. Muista kuitenkin, että paluumerkki on aktiivinen ainoastaan silloin, kun toistaminen aloitetaan siitä valikosta, johon merkki on linkitetty.

Valikkoeditori

Valikkoeditorin ohjaimet ja käyttö ovat suurilta osin identtisiä Otsikkoeditorin kanssa (ks. ”Luku 7: Otsikkoeditori” sivulla 201). Tämä osio keskittyy ominaisuuksiin, jotka koskevat vain Valikkoeditoria.

Editorin käynnistäminen

Jos haluat avata valikon Valikkoeditorissa, napsauta **Muokkaa-**painiketta Soittimessa valikon esikatselun aikana tai kaksoisnapsauta sitä Valikkoluettelossa.

Kun Valikkoeditori avautuu, yksi rivi tekstiä on jo korostettuna, aivan kuten Otsikkoeditorin avautuessa. Jos haluat muokata sitä, aloita vain kirjoittaminen. Jos haluat muokata toista riviä, napsauta sen tekstiruudun sisällä ja korosta merkit, joita haluat muuttaa. Voit lopettaa tekstin muokkaamisen napsauttamalla ikkunan tyhjää aluetta.

Painikekierto

Yksi ero Valikkoeditorin ja Otsikkoeditorin välillä on painikekierto. Se on säädin, joka löytyy myös Levyn muokkaajasta. Molemmissa tapauksissa se löytyy työkalupalkin oikealta puolelta, aivan aikajanan yläpuolelta. Napsauttamalla säätimen vasemmalle ja oikealle osoittavia nuolia voit siirtyä valikon aktiivisten painikkeiden läpi ja ottaa jonkin niistä muokattavaksi.

Huomaa: Jos haluat ainoastaan muokata valikkosi painikkeiden tekstiä, sinun ei tarvitse mennä Valikkoeditoriin ollenkaan. Sen sijaan voit muokata painikkeen nimeä suoraan Levyn muokkaajan painikekierto-ohjaimessa.

Valikkopainikkeet

Levyvalikkosi mitä tahansa visuaalista elementtiä voidaan käyttää painikkeena, joka linkittyy elokuvasi muuhun sisältöön. Toisaalta elementit, joiden määrittely on ”Ei painike”, eivät käyttydy linkkinä.

Painiketyypit

Valikon painikkeen tyyppi on ainoa tekijä, joka määrittää painikkeen käyttäytymistä. Hyvin koostetussa levyssä niiden tekstin ja ulkonäön tulisi aina olla yhtenäisiä, mutta ne eivät sinällään vaikuta painikkeen tyyppiin. Käytettävissä on viisi painiketyyppiä.

Normaali: Tämän painiketyypin avulla teksti, kuva tai muoto voi toimia linkkinä mihin tahansa kappalemerkkiin levyprojektin aikajanalla tai valikkoon Valikkoluettelossa.

Pikkukuva: Tämä normaalin painikkeen muunnos mahdollistaa aikajanan pikkukuvan näyttämisen painikkeessa.

Edellinen ja Seuraava: Nämä painikkeet siirtyvät automaattisesti Valikkoluettelon monisivuisten valikkojen sivujen välillä. Toiston aikana painikkeet ovat automaattisesti piilossa, kun niiden kohteita ei ole olemassa (monisivuisen joukon ensimmäisillä ja viimeisillä sivuilla). Koska niiden käyttäytyminen ei muutu, näitä painikkeita ei ole mahdollista linkittää kappalemerkkeihin.

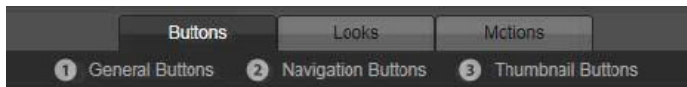
Juuri: Tämän tyyppinen painike linkittyy Valikkoluettelon ensimmäiseen valikkoon. Sen käyttäytymistä ei voida muuttaa.

Monisivuisten valikkojen painikkeet

Jos lisää sekä **Seuraava**- että **Edellinen**-painikkeet mihin tahansa valikkoon, se voi toimia monisivuisena valikkona. Jos kumpi tahansa painikkeista puuttuu, valikkoa ei voida käyttää monisivutilassa.

Painikkeiden esiasetukset

Napsauttamalla Painikkeet-välilehteä Valikkoeditorin yläosassa voit nähdä ennalta määritettyjen valikkopainikkeiden luokat. Kun valitset painikkeen, se tulee näkyviin keskelle esikatselualueetta, mistä se voidaan vetää haluttuun sijaintiin.



Kolme kategoriää kuvastavat ylemmänä käsitellyt painiketyyppejä. Navigaatiokategoria sisältää kaikki painikkeet Edellinen-, Seuraava- ja Juuri-tyypeistä.

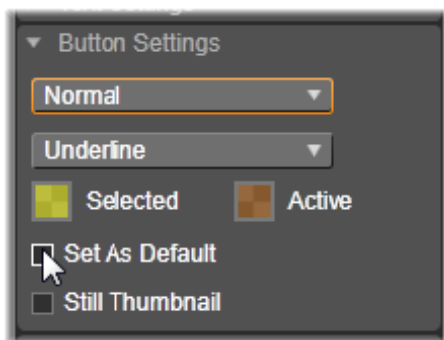
Yleiset painikkeet: Nämä kuvat on tarkoitettu käytettäväksi Normaalien painikkeiden kanssa. Ne voidaan linkittää mihin tahansa kappalemerkkiin aikajanallasi.

Navigaatiopainikkeet: Nämä muodot on tarkoitettu Seuraava-, Edellinen- ja Juuri-painikkeille, joiden navigointi on muuttumatonta.

Pikkukuvapainikkeet: Nämä sisältävät pikkukuva-alueen, jossa Aikajanan leikettä voidaan esikatsella.

Painikkeen asetukset

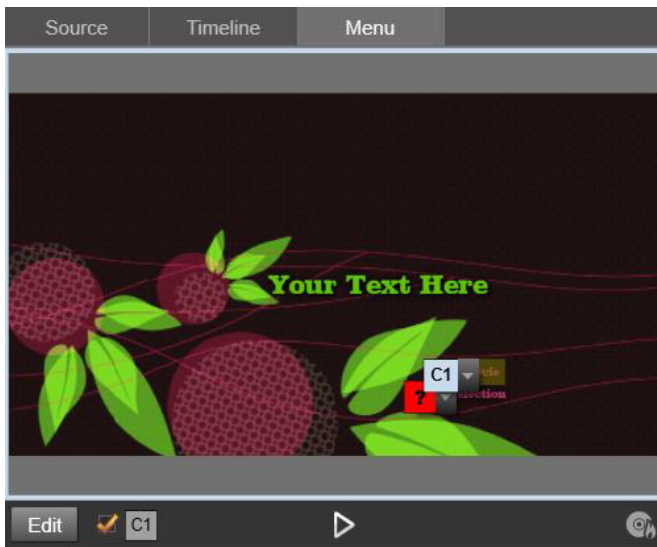
Painikkeen asetukset -paneeli on Valikkoeditorin esikatselun oikealla puolella.



Painikkeen asetukset -paneeli on osa Valikkoeditoria.

Levysimulaattori

Voit esikatsella projektiasi sen jälkeen kun olet saanut sen valikot tehtyä napsauttamalla Toista-painiketta Soittimen alaosassa. Tämä avaa Levysimulaattori-ikkunan.

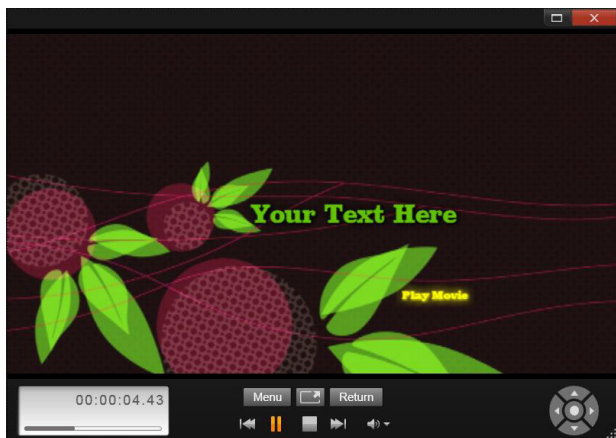


Kun Levyeditorin Soittimessa esikatsellaan valikkoa projektisi Valikkoluettelosta, tarjolle tulee painike (alhaalla keskellä), josta projektia voidaan kokeilla Levysimulaattorissa.

Jos projektisi on rakennettu oikein, simulaattorin pitäisi avautua päävalikkoon ja "Toista elokuva"- ja "Kohtauksen valinta" -linkkien tulisi olla katselijan käytettävissä.

Voit liikkua linkistä toiseen esikatselun sisällä, käyttämällä alaoikealla olevia DVD:n navigaatiopainikkeita tai napsauttamalla suoraan esikatselussa olevia linkkejä.

Tarkista huolellisesti kaikki kappale- ja valikkolinkit, jotka kuuluvat projektiisi. Kaikki käyttäjän vuorovaikutus pitää tarkistaa: lipsahdukset ovat turhauttavia katselijalle ja ne voidaan välttää helposti.



Levysimulaattorissa käytetään ohjainryhmää, joka on samankaltainen kuin DVD-soittimen kaukosäätimessä. Valikkojen vuorovaikutusta ja toistoa voidaan hienosäätää ja testata täysin ennen kuin poltat projektin levyille.

Kun olet tyytyväinen projektiisi, se voidaan viedä elokuvatiedostoksi, tallentaa levynkuvatiedostoksi tai polttaa levyille. Lisätietoja on kohdassa "Luku 11: Viejä" sivulla 347.



Pinnacle Studion avulla voit liittää videoprojekteihisi monenlaista mediaa. Kun media on tallennettu koneesi ulkopuolelle – kuten videonauhurille tai digikameran muistitikulle – tulee se siirtää ensin tietokoneesi kovalevylle, jotta sitä voidaan käyttää.

Tätä siirtoprosessia kutsutaan ”kaappaamiseksi”, ”tuomiseksi” tai ”lataamiseksi” siirrettävän median ja siirtotavan mukaan. Koska suurin osa audiovisuaalisista tallenteista on nykyään alusta alkaen digitaalisessa muodossa, siirrot eivät yleensä heikennä tallenteen laatua. Vain siirrettäessä mediaa analogisista tai nauhalähteistä (kuten VHS:ltä, Hi8:ltä tai DV-nauhalta) tehdään ”kaappausta” eli muuntamista digitaalimuotoon. Termeillä 'tuoda' ja 'tuominen' voidaan tarkoittaa kaikkia menetelmiä, joilla kuvaa ja ääntä siirretään Kirjastoon tuotantoja varten.

Tiedostopohjaiset aineistot, joita voit käyttää Pinnacle Studiassa – kuten videot, valokuvat ja äänimedia sekä itse Pinnacle Studio -projektit – on tuotava lähteestä, kuten paikalliselta kiintolevyltä, ennen kuin niitä voidaan käyttää. Useimmissa tapauksissa tämä tehdään automaattisesti tarkkailukansioiden avulla. Tuontia voidaan kuitenkin myös käyttää tuomaan medioita paikallisista kansioista, joita ei ole asetettu tarkkailukansioiksi.

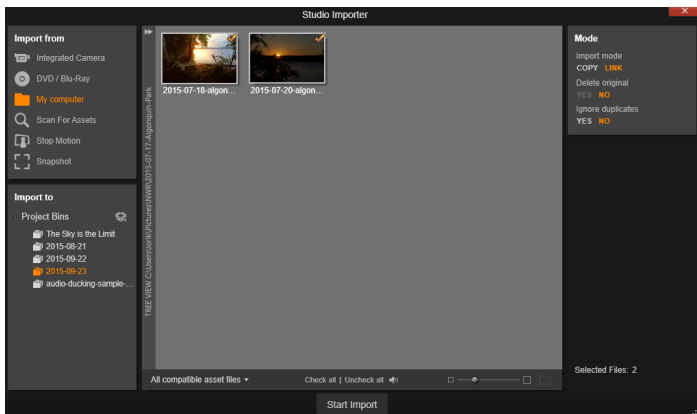
Seuraava vaihe

Kun Studio on saanut valmiiksi aineistojen tuomisen, saat tuodut tiedostot käyttöön tuotantoihisi. Lisätietoja on kohdassa ”Luku 2: Kirjasto” sivulla 17.

Tuonnin käyttö

Ensimmäinen vaihe tuomisessa on avata Studio-Tuoja napsauttamalla Tuonti-näppäintä ruudun vasemmassa ylälaidassa.

Tuonti koostuu suuresta keskialueesta, jota ympäröi monta pienempää paneelia. Keskeisin näistä on Tuo lähteestä -paneeli, joka löytyy näytön vasemmasta ylälaidasta. Se antaa listan erilaisista laitetyypeistä, jotka voivat toimia tuontioperaatiosi tiedostolähteenä. Sisääntulolähteen valinta määrittelee loput Tuonnin toiminnoista. Ennen kaikkea valintasi sisääntulolähteestä määrittelee sen, mitkä esikatseluun, selaamiseen ja materiaalin valitsemiseen tarkoitetut painikkeet ja näkymät löytyvät keskusalueelta.



Studio-Tuoja

Tuominen voidaan jakaa neljään vaiheeseen:

- 1 Valitse tuontilähde Tuo lähteestä -paneelistä.
- 2 Vahvista tai säädä asetukset muissa paneeleissa.
- 3 Valitse valitusta lähteestä tuotava materiaali.

4 Aloita tuontiprosessi.

Studio alkaa tässä vaiheessa siirtää valittua ääni-, kuva- ja valokuvamateriaalia lähdelaitteesta kiintolevyillesi (tarvittaessa) käyttäen Tuo kohteeseen -paneelissa valitsemaasi tiedostosijaintia. Mediat lisätään välittömästi Kirjastoon. Kun tuontiprosessi on valmis, Tuonti palaa edelliseen ruutuun, jossa voit käsitellä tuotuja tiedostoja käyttämällä Kirjastoa. (Ks. "Luku 2: Kirjasto" sivulla 17.)

Stereoskooppisen 3D-sisällön tuominen

Pinnacle Studio tunnistaa sisällön stereoskooppiseksi 3D-muodoksi ja merkitsee sen kolmiulotteiseksi tiedostoihin, joilla on seuraavat ominaisuudet:

- **MTS:** MVC, SBS50, SBS100 (jos H264-virran merkit ovat käytössä)
- **WMV:** Monivirta, SBS50, SBS100, TAB50, TAB100 (jos metatietotunnisteet ovat käytössä)
- **MP4, MOV (H264):** SBS50, SBS100 (jos H264-virran merkit ovat käytössä)
- **MPO:** Monivirta
- **JPS, PNS:** SBS50, SBS100

Jos Studio ei ole tunnistanut 3D-muotoista mediaasi oikein, valitse oikea asetus Korjaukset-työkalujen Säädet-ryhmän Stereoskooppinen 3D -pudotusvalikosta. Katso lisätietoja kohdasta "Säädet" sivulla 152.

Tuonnin paneelit

Tuotavan materiaalin varsinainen valinta tapahtuu Tuonnin keskusalueella. Jokainen tuontilähde käyttää keskusaluetta hieman eri tavoin.

Tuontilähteestä riippuen keskusalue jakaa Tuonnin käyttöliittymän enintään viiden standarditoiminnoin varustetun lisäpaneelin kanssa.

Tuo lähteestä -paneeli

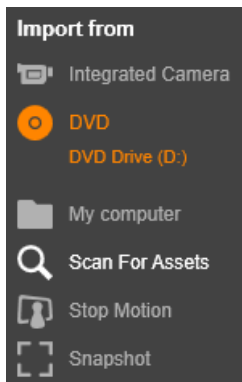
Tämä on Tuonnin ylävasemmalta löytyvä paneeli, jonka keskeinen sijainti kertoo sen tärkeästä roolista tuontiprosessia valmisteltaessa.

Valokuvat, musiikki ja videomateriaalit tai projektit, jonka haluat tuoda, voivat sijaita erilaisia tekniikoita hyödyntävissä laitetyypeissä. Tuettuihin tuontilähteisiin sisältyvät seuraavat

- Kaiken tyyppisille tiedostopohjaisille tallennusvälineille kuten kiintolevyille, muistikorteille ja USB-tikuille tallennetut tiedot (ks. "Tuo tiedostosta" sivulla 321). Napsauttamalla **Tuo lähteestä** -paneelin kohtaa **Oma tietokone** voit valita yksittäisiä tiedostoja tuotavaksi tietokoneeseesi liitetyistä asemista.
- Napsauttamalla kohtaa **Etsi kohteita** voit tuoda tietyn tyyppiset tiedostot yhden tai useamman hakemiston joukosta.
- DV- ja HDV-videokamerat, jotka käyttävät IEEE-1394-liitäntää. Ks. "Tuonti DV- tai HDV-kamerasta" sivulla 330. Laitteet luetellaan Tuo lähteestä -paneelissa niiden nimen mukaan (esim. "DV-laite"). Valitse asiaankuuluva laite.
- Analogiset videokamerat ja -tallentimet (Ks. "Tuonti analogisista lähteistä" sivulla 335). Järjestelmäsi jokainen analoginen kaappauslaite on lueteltu nimen mukaan (esim. "Pinnacle Systems 710-USB").

- DVD- ja Blu-ray-levyt. Ks. "Tuonti DVD- tai Blu-ray-levyltä" sivulla 337.
- Digitaaliset kamerat. Ks. "Tuonti digikameroilta" sivulla 339.

Jotkut lähteet Tuo kohteesta -paneelissa valitaan laitteiden alivalikosta, joka tulee näkyviin, kun napsautat pääasiallisen lähteen merkintää. Kuvassa DVD / Blu-Ray -vaihtoehto on valittuna. Käyttäjä voi valita nyt koneen kahden DVD-aseman väliltä.



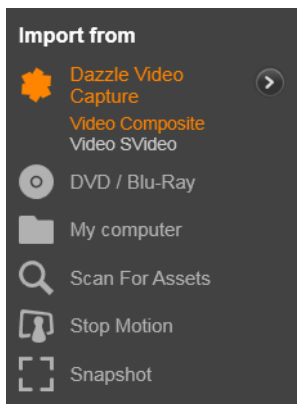
Yhden kehyksen tuonti

Studiossa on kaksi erityistä tilaa, joissa voidaan tuoda yksittäisiä kehyksiä elävän kuvan sijaan. Nämä tilat ovat seuraavat:

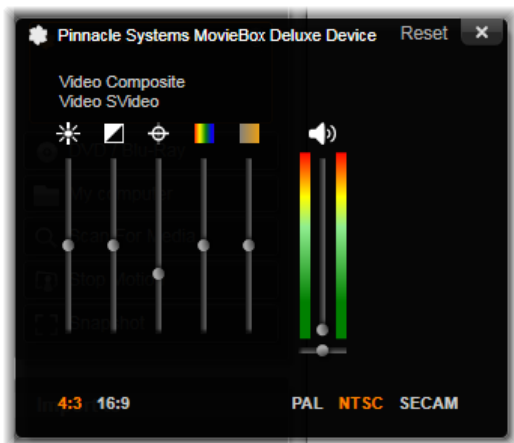
- **Pysäytä liike:** Luo liikkuvaa kuvaa tuomalla yksi kehys kerrallaan elävän videon lähteestä. Ks. "Pysäytä liike" sivulla 339.
- **Kuvakaappaus:** Tuo yksittäisiä kuvia nauhalta tai elävän videon lähteestä kuten web-kamerasta. Ks. "Kuvakaappaus" sivulla 342.

Analogisen äänen ja videon tason säätäminen

Analoginen kaappauslaitteisto voi tarjota ylimääräisiä kontrollipainikkeita ääni- ja videosignaalien parametritasojen säätämistä varten. Ne ovat hyödyllisiä korjattaessa valotusongelmia ja vastaavia lähdemateriaalissa sekä silloin, kun tulee tarvetta kompensoida eroja useista eri lähteistä tulevista videoista.



Voit käyttää kontrollipainikkeita valitsemalla analogisen lähteen ja napsauttamalla lähteen nimen vieressä olevaa **enemmän**-painiketta . Tämä avaa Analogiset sisääntulotasot -ikkunan.



Analogiset sisääntulotasot -ikkunan avulla voit säätää useita videon ja äänen parametreja. Värisävyn liukusäädintä (neljäs vasemmalta) ei käytetä PAL-lähteissä.

Vaikka voit muokata näitä tasoja tekemällä korjaukset Videoeditorissa, niiden kunnollinen säätäminen jo ennen kaappausta vähentää huolta värikorjauksista myöhemmin.

Ääniasetusten kunnollinen määrittelemine kaappauksen yhteydessä helpottaa yhtenäisen äänenvoimakkuuden ja -laadun tason saavuttamista.

Tietyt kaappauslaitteet voivat tarjota vähemmän valintamahdollisuuksia kuin tässä on esitelty. Esimerkiksi kanavatasapainon säädin ei tule näkyviin käyttäessäsi laitteistoa, joka ei tue stereoäänien kaappausta.

Video: Valitse videotyyppi, jota aiot digitoida, napsauttamalla oikeaa lähdepainiketta (Komposiitti tai S-Video). Näkyviin tulevat viisi liukusäädintä mahdollistavat kirkkauden (videon särönsäätely),

kontrastin (synkimmän ja kirkkaimman sävyn suhde), terävyyden, värikylläisyyden ja värisävyjen säätelyn tuotavassa videossa.

- Värisävyjen liukusäädin voi olla hyödyllinen ei-toivottujen värisiirtymisten korjaamiseksi NTSC-materiaalissa; kyseinen liukusäädin ei ole käytettävissä, kun kaappaus tapahtuu PAL-lähteestä.
- Värikylläisyys-liukusäädin säätelää ”värikylläisyyttä” eli värin määrää kuvassa. (Kuvassa, jossa ei ole lainkaan värikylläisyyttä on vain mustia, valkoisia ja harmaita sävyjä.)

Ääni: Paneelin oikeassa reunassa olevat liukusäätimet mahdollistavat tuotavan äänen sisäntulotason ja stereoäänien tasapainon säätelämisen.

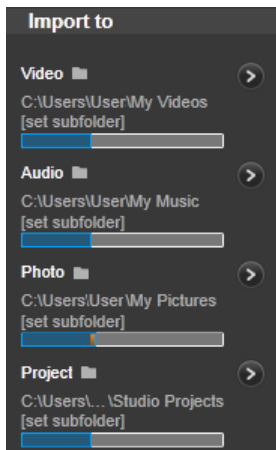
Tuo kohteeseen -paneeli

Kun olet tuonut mediakohteet ja Pinnacle Studio -projektit ulkoisista laitteista, ne ovat käytettävissä tiedostomuodossa tietokoneellasi. Tuo kohteeseen -paneeli Tuonnissa mahdollistaa näiden tiedostojen tallennussijainnin määrittelemisen. Videolle, äänelle ja kuvatiedostoille on omat kansionsa, mutta Tuo kohteeseen -paneeli listaa vain ne, jotka ovat olennaisia senhetkisen tuontilähteen kannalta, kuten Tuo lähteestä -paneelissa on asetettu.

Kun mediatiedostojen ja elokuvaprojektien määrä tietokoneellasi kasvaa, on käytännöllisyyden kannalta hyvä pohtia, kuinka voisit parhaiten organisoida materiaalin kansioihin sekä alikansioihin, jotta voisit tulevaisuudessa parhaiten löytää halutun tiedoston. Kontrollipainikkeet Tuo kohteeseen -paneelissa on suunniteltu toteuttamaan tämä prosessi automaattisesti niin pitkälle, kuin haluat.

Tuontikansioiden käyttäminen

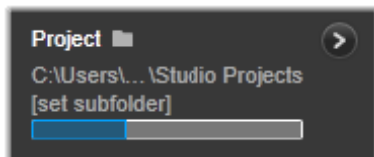
Ellet määritä toisin, Tuonti käyttää ennalta määritettyjä standardikansioita videolle, musiikille ja kuville Windowsin käyttäjätilesisällä ja oletuskansiota Pinnacle Studio -projekteille. Kuvassa näkyy tyypillinen valintatilanne Windowsissa. Voit vaihtaaksesi tuontikansiota napsauttamalla joko pientä kansiokuvaketta tai nykyistä kansion polkua. (Ks. ”Tuontikansion valitseminen” sivulla 310.)



Jokaiselle kohdetypille valitsemasi kansiot, olivatpa ne oletusarvoisia tai muokattuja kansioita, toimivat perussijainteina tuomillesi tiedostoille. Voit hallita tiedostopohjaisia aineistoja tehokkaasti joko valitsemalla alikansiolle muokatun nimen tai käyttämällä menetelmää, jossa sille annetaan nimi automaattisesti senhetkisen päivämäärän tai tuodun materiaalin luontipäivämäärän mukaan. Pääset alikansion asetuksiin napsauttamalla joko **Aseta alikansio**- tai **enemmän**-painiketta ➤ mediatyyppin kohdalla. (Ks. ”Alikansion asettaminen” sivulla 311.)

Jos esimerkiksi asetat pääasialliseksi videokansiosioksi "c:\vid" ja alikansioiden nimeämisasetuksiin "Kuluva kuukausi", jokainen tuomasi video siirretään kansioon, jolle annetaan nimi kuten "c:\vid\2012-10".

Täyttöasteen ilmaisın: Tämä palkki näyttää, kuinka paljon vapaata tilaa muistivälineessä on jäljellä kullekin tuonnin kohteelle. Ensimmäinen osa palkista näyttää, kuinka paljon tilaa on jo käytössä. Värillinen osa näyttää, kuinka paljon tilaa sillä hetkellä valitut tuomista odottavat mediatiedostot vaativat.

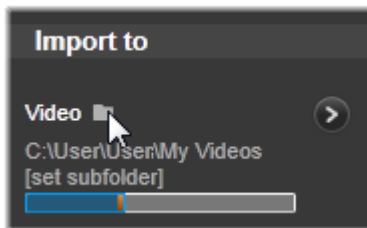


Käytettävissä oleva tallennustila

Huomaa: Jos kohdelaite täyttyy 98-prosenttisesti tuomisen aikana, toimenpide pysähtyy tässä vaiheessa.

Tuontikansion valitseminen

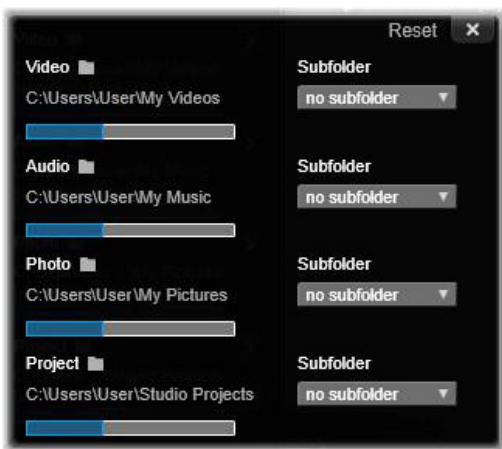
Voit valitaksesi eri peruskansion jollekin aineistotyyppille napsauttamalla ko. kansion painiketta tai kansion nimeä Tuo kohteeseen -paneelissa. Tämä avaa ikkunan, jossa voit navigoida haluamaasi kansioon tai tarvittaessa luoda sen.



Alikansioita sisältäviä kansioita merkitään plus-merkillä, joka löytyy kansioden vasemmalta puolelta niiden ollessa kiinni. Avattujen kansioden vieressä on miinus-merkki. Kansion napsauttaminen muuttaa sen tilan.

Alikansion asettaminen

Voit määrittää oletuskansion alikansion varsinaiseksi tuontikohteeksi mediatyypille napsauttamalla joko määritä alikansio- tai enemmän-painiketta ➤. Nämä painikkeet avaavat ruudun, jossa on Tuo kohteeseen -paneelin laajennettu versio. Nyt näkyviin tulee painikkeita, joiden avulla voidaan määrittää alikansion nimi tai nimeämistapa kullekin valitun tuontilähteen tukemalle aineistotyyppille.



Laajennettu Tuo kohteeseen -ikkuna tiedostopohjaisille aineistoille. Koska tiedostot voivat olla mitä tahansa aineistotyyppiä, on kaikille neljälle tyyppille annettu painikkeet. Muut lähteet eivät yleensä tuo videon lisäksi muuta mediaa, eivätkä ne siksi näytä Ääni-, Valokuva- ja Projekti-painikkeita.

Kontrollipainikkeiden pudotusvalikot jokaiselle aineistotyyppille pitävät sisällään listan nimeämisvaihtoehtoja.

Ei alikansiota: Jos valitset tämän vaihtoehdon, tuomiasi tiedostoja säilytetään peruskansiossa.

Muokattu: Jos valitset tämän vaihtoehdon, muokkausruutu ilmestyy. Anna alikansiolle nimi; valitsemasi kohdetyyppin tiedosto tai tiedostot tuodaan tähän kansioon kyseisellä tuontikerralla.

Tänään: Tuomasi tiedostot siirretään senhetkisen päivämäärän mukaan nimettyyn alikansioon (muodossa "2012-10-25").

Luontipäivä: Jokainen tuotu tiedosto tallennetaan kohteen luontipäivän mukaan nimettyyn kansioon, jonka nimi on samassa muodossa kuin yllä. Kun useita kohdetiedostoja tuodaan osana samaa tuontiprosessia, se voi edellyttää lukuisten alikansioiden luomista tai päivittämistä.

Kuluva kuukausi: Tämä on sama kuin Tänään-vaihtoehto, mutta ilman päivämerkintää, esim. "2012-10".

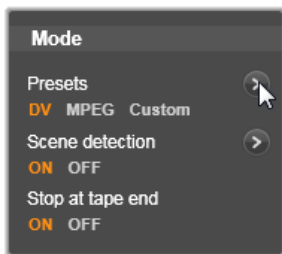
Kun olet tehnyt valintasi, voit palata Tuontiin napsauttamalla X-painiketta ikkunan oikeassa ylä laidassa.

Tilapaneeli

Tuonnin tilapaneeli mahdollistaa monien eri tuontilähteiden tarjoamien asetusten säätämisen.

DV / HDV -tuontiasetukset

Asetukset DV- ja HDV-tuonnille ovat kolmessa ryhmässä Tilapaneelissa.



Esiasetukset: Esiasetukset-ryhmässä on kaksi vakiokokoonpanoa videon ja äänen pakkaukselle sekä muokattu asetus, jonka avulla voit hienosäätää pakkausparametreja Pakkausasetukset-ikkunassa, joka avautuu, kun ylem্পää lisää-painiketta ➤ napsautetaan. Lisätietoja on kohdassa “Pakkausasetukset-ikkuna” sivulla 316.

Kiinteät esiasetukset ovat seuraavat:

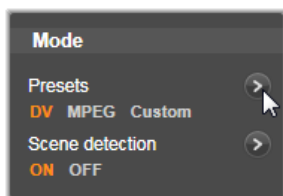
- **DV:** Tämä vaihtoehto mahdollistaa täysilaatuisen DV-kaappauksen ja käyttää noin 200 Mt levytilaa jokaista videon minuuttia kohti.
- **MPEG:** MPEG-pakkaus tuottaa pienempiä tiedostoja kuin DV, mutta vaatii tietokoneelta enemmän tehoa koodaamiseen ja koodauksen purkuun. Tämä voi johtaa hitaaseen suorituskykyyn vanhoilla tietokoneilla.

Kohtauksen paikannus: Kun kohtauksen paikannus -toiminto on käytössä, kuvamateriaalisi jaetaan tuontivaiheessa kohtauksiin, joita voidaan tarkastella ja muokata erikseen Kirjastossa. Tämä helpottaa huomattavasti oleellisen materiaalin löytämistä editoidessasi. Napsauttamalla alemپää lisää-painiketta ➤ voit avata Kohtauksen paikannuksen asetukset -ikkunan. (Ks. “Kohtausten paikannuksen asetukset -ikkuna” sivulla 317.)

Pysäytä nauhan lopussa: Tämä vaihtoehto ohjaa Pinnacle Studion lopettamaan kaappauksen automaattisesti, jos nauhassa ilmenee tyhjä alue. Tyhjä alue – eli alue ilman aikakoodipulssia – viittaa ensi kertaa käytettävään nauhaan. Jos et ole jättänyt nauhalle tyhjiä alueita kuvatessasi (nauhoittamalla hiukan edellisen otoksen päälle), tämä vaihtoehto mahdollistaa kaappauksen, jota ei tarvitse vahtia.

Analogisen median tuontiasetukset

Asetukset analogiseen tuontiin ovat samankaltaisia kuin juuri esille tuodut digitaalisten lähteiden asetukset. Katso alta selitykset Pakkausasetukset- ja Kohtauksen paikannuksen asetukset -ikkunoista.

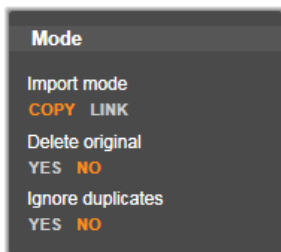


Tiedostopohjaisten kohteiden tuontiasetukset

Tila-paneeli antaa kaksi vaihtoehtoa, jotka vaikuttavat tuomiseen tiedostosta.

Tuontitila: Tämä vaihtoehto määrittää, kopioidaanko media- tai projektitiedosto fyysisesti lähdesijainnista paikallisen kiintolevyn kohdekansioon (Tuo kohteeseen -paneelin asetuksen mukaisesti). Jos Kopioi valitaan, tiedosto kopioidaan. Jos Linkitä valitaan, tiedostoa ei kopioida ja Kirjastoon luodaan linkki tiedoston alkuperäiseen sijaintiin.

On erittäin suositeltavaa, että verkkoaseman tiedostot kopioidaan paikalliselle kiintolevylle.

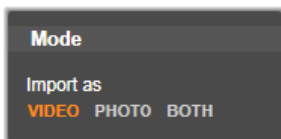


Poista alkuperäinen: Kun tämä vaihtoehto on valittuna, alkuperäiset kopiot tuomistasi tiedostoista poistetaan kopioinnin jälkeen. Tämä on kätevä vaihtoehto, jos käytät Tuontia kohdetiedostojesi arkistointiin, etkä halua kiintolevyysi täyttyvän tarpeettomista ja hajallaan olevista kopioista.

Jätä kaksoiskappalet huomioimatta: Tämä vaihtoehto auttaa käsittelemään niitä tarpeettomia mediatiedostoja, jotka sinulla jo on, kieltämällä Tuontia tuomasta ylimääräisiä kopioita tiedostoista, jotka voivat olla erinimisiä, mutta selkeästi muuten identtisiä.

Tuontivalinnat pysäytä liike -kaappaukselle

Pysäytä liike -animaatiossa sarja yksittäisiä kehyksiä kaapataan elävästä videolähteestä. Riippuen suunnitelmistasi pysäytä liike -sekvenssin suhteen voit käskä Tuontia yhdistämään yksittäiset ruudut videoksi, tuomaan jokaisen ruudun erillisenä kuvana tai tekemään molemmat.



Pakkausasetukset-ikkuna

Tila-paneelissa annetut vaihtoehdot sekä DV/HDV:n tuonnille että analogiselle tuonnille sisältävät mahdollisuuden tämän ikkunan käyttämiseen. Täällä voit hienosäätää pakkausasetuksia. Jos valitset DV- tai MPEG-esiasetukset, voit käyttää tätä ikkunaa varsinaisten käytössä olevien asetusten esikatseluun. Asetusten muokkaaminen täällä johtaa automaattisesti ”Muokattu”-esiasetuksen käyttöönottoon.

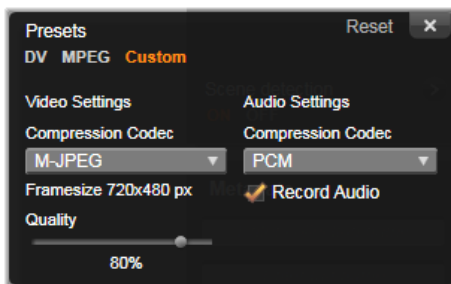
Koska jotkut valinnat ovat riippuvaisia toisista, kaikki asetusvaihtoehdot eivät ole samanaikaisesti näkyvissä.

Videoasetukset

Pakkauskoodekki: Käyttämällä tätä pudotusvalikkoa voit valita koodekin, jota haluat käyttää.

Kehyksen koko: Tämä rivi näyttää kaapatun videon koon.

Laatu, Siirtonopeus: Jotkut koodekit näyttävät kuvanlaadun asetukset pakkausprosentin mukaan (Laatu), toiset taas vaaditun datan siirtonopeuden mukaan muodossa Kt/sek (Siirtonopeus).



Pakkausvaihtoehdot digitaalisen ja analogisen videon tuomiselle.

Ääniasetukset

Pakkaus: Tämä pudotusvalikko näyttää koodekin, jota käytetään sisääntulevan äänidatan pakkaukseen.

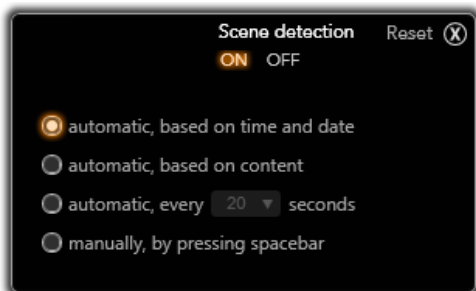
Tallenna ääni: Poista valintamerkki tästä valintaruudusta, jos et aio käyttää kaapattua ääntä tuotannossasi.

Kohtausten paikannuksen asetukset -ikkuna

Tila-paneelissa annetut vaihtoehdot sekä DV/HDV-tuonnille että analogiselle tuonnille sisältävät mahdollisuuden tämän ikkunan käyttämiseksi. Täällä voit määrittää kohtausten paikannuksen asetuksia.

Automaattinen kohtausten paikannus on yksi keskeisimmistä ominaisuuksista DV- ja HDV-lähteiden kanssa työskennellessä. Samalla kun videon kaappaus etenee, Studio paikantaa luonnolliset tauot videossa jakaen sen kohtauksiin.

Kohtauksia voidaan katsoa ja hallita toisistaan riippumatta kirjaston Kohtaukset-näkymässä.



Kohtausten paikannuksen asetukset -ikkuna DV- ja HDV-tuonnille. Kun tuonti tapahtuu analogisista lähteistä, vain kaksi viimeistä vaihtoehtoa ovat käytössä.

Riippuen käyttämästäsi kaappauslaitteesta automaattinen kohtausten paikannus tehdään joko samalla, kun kaappaus tapahtuu tai erillisenä vaiheena välittömästi, kun kaappaus on saatu valmiiksi.

Valittavissa olevat neljä kohtausten paikannuksen asetusta ovat:

- **Automaattinen kuvausaikaan ja -päivään perustuva:** Tämä vaihtoehto on käytettävissä vain, kun kaappaat DV-lähteestä. Studio tarkkailee nauhan aikaleimaa kaappauksen aikana ja aloittaa uuden kohtauksen aina löytäessään epäjatkuvuuden.
- **Automaattinen videosisältöön perustuva:** Studio havaitsee muutokset videon sisällössä ja luo uuden kohtauksen aina, kun kuvien välillä tapahtuu merkittäviä muutoksia. Tämä ominaisuus ei toimi välttämättä kovin hyvin, jos valaistus ei ole tasainen. Ääriesimerkkinä on kuvaaminen yökerhossa, jossa on käytössä strobovalo: jokainen strobon välähdys luo uuden kohtauksen.
- **Luo uusi kohtaus joka X sekunnin välein:** Studio luo uuden kohtauksen valitsemasi intervallin mukaan. Tämä voi olla hyödyllistä pitkiä, keskeytymättömiä otoksia sisältävän materiaalin pilkkomiseksi.
- **Manuaalisesti välilyöntiä painamalla:** Valitse tämä vaihtoehto, jos haluat valvoa koko kaappausprosessin itse ja myös päättää itse, missä kohtaukset vaihtuvat. Paina **välilyöntinäppäintä** aina, kun haluat erottaa kohtaukset toisistaan kaappauksen aikana.

Metatiedot-paneeli

Metatiedot-paneelissa voit syöttää tietoja, jotka liittyvät Kirjastossa olevaan tuotuun mediatiedostoon tai projektitiedostoon. Tämä voi helpottaa leikkeen löytämistä ja hallintaa, kun haet Kirjaston sisältä ominaisuuksia elokuvassa käytettäväksi.

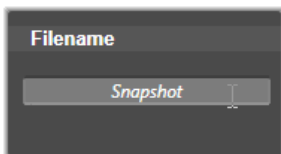
Käyttämällä Kokoelma-kenttää voit syöttää sen kokoelman nimen, johon tuodut tiedot lisätään. Voit syöttää olemassa olevan kokoelman nimen tai luoda uuden kokoelman syöttämällä uuden nimen. (Ks. ”Kokoelmat” sivulla 25.)

Voit syöttää aineistolle tunnisteiden Tunniste-kentässä ja käyttää sitä myöhemmin aineiston paikantamiseen. (Ks. ”Tunnisteet” sivulla 50.)

Tiedostonimi-paneeli

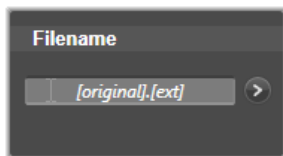
Tämä Tuonnin paneeli on tarkoitettu tuotujen media- tai projektitiedostojen nimeämiseen.

Jokaisella sisääntulolähteellä on oma Studion määrittämä oletusarvoinen tiedostonimi. Esimerkiksi kuvakaappaukselle annetaan oletusnimeksi ”Kuvakaappaus”. Jos haluat nimetä tiedoston itse, napsauta tyhjää tilaa ja näppäile haluamasi nimi.

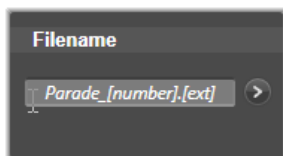


Tuonti ei koskaan korvaa olemassa olevaa tiedostoa tuontiprosessissa. Jos tuotavan tiedoston nimi on sama kuin jonkin jo olemassa olevan, uuden tuotavan nimen perään lisätään järjestysnumero.

Tiedostopohjaisista kohteista tuotaessa käyttöön tulee lisävaihtoehtoja nimeämiseksi. Oletuksena nimeämiskaava tuotavalle tiedostopohjaiselle tiedostolle on symboli "[alkuperäinen].[ext]", mikä tarkoittaa, että alkuperäistä tiedostonimeä ja -päättettä käytetään.



Jos haluat muokata nimeä, syötä se muokkausruutuun tavalliseen tapaan. Tiedostopohjaisten aineistojen kohdetiedostonimessä on kuitenkin kaksi osaa: juuri, jonka sinä annat ja häntä, jonka yksi kolmesta tuontiin sovellettavasta säännöstä luo.

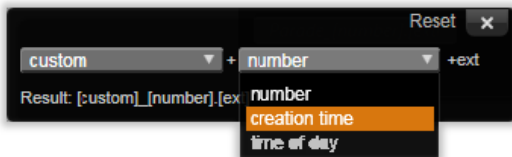


Oletussääntö lisää yksilöllisen järjestysnumeron jokaiseen tiedostonimeen. Kun syötät muokattua nimeä, muokkausruutu näyttää vain juuren. Mutta kun nimi näytetään muilla kerroilla, häntäosan sääntö näkyy myös.

Voit valita hänälle erilaisen säännön napsauttamalla lisää-painiketta ➤. Tämä avaa uuden ikkunan, jossa on kaksi pudotusluetteloja. Ensimmäisessä voit valita vaihtoehtojen "alkuperäinen" ja "muokattu" välillä. Voit käyttää tätä pudotusvalikkoo, jos haluat palata muokattujen nimien käytöstä alkuperäisten käyttöön. Toinen pudotusvalikko, joka näytetään vain muokattuja nimiä käytettäessä, antaa seuraavat sääntövaihtoehdot häntäosan luomiseksi:

- **Numero:** Tämä on sama sääntö, jota muut mediatyypit käyttävät päällekkäisten nimien välttämiseksi. Jos käytät juurta "Paraati", ensimmäisen kopioidun tiedoston nimi on "Paraati" (sekä alkuperäinen tiedostopääte), toisen nimi on "Paraati_001", ja sitä seuraaville annetaan yksilöllinen numero järjestyksessä.

- **Luontiaika:** Tämä on kellonaika, jolloin kyseessä oleva tiedosto luotiin. Tiedostonimi esitetään tällöin tunneissa, minuuteissa ja sekunneissa, jolloin tasan kello 20:30 luotu tiedosto näyttää seuraavalta: "Paraati_20-30-00".
- **Aika päivästä:** Tämä on muuten sama kuin edellinen vaihtoehto, mutta luomisajan sijaan käytetään aikaa, jolloin tiedosto on tuotu koneelle.



Tuotavan tiedostonimen määrittämisikkuna.

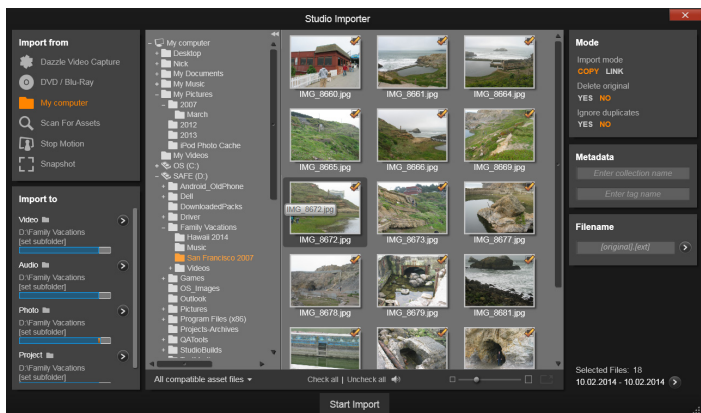
Tuotavien aineistojen valitseminen

Jokaisella lähteellä, jota Tuonti tukee, on omat tapauskohtaiset ohjaimet tuotavan materiaalin valintaa varten. Kun napsautat lähteen nimeä Tuo lähteestä -paneelissa, Tuonnin keskusalue mukautuu tilanteeseen antamalla käyttöösi tarvittavat painikkeet.

Tuo tiedostosta

Tiedostopohjaiseen taltioon, kuten kiintolevyille, optisille asemille, muistikorteille ja USB-tikuille tallennettujen media- ja projektitiedostojen tuomiseen on kaksi menetelmää.

- Valitsemalla Oma tietokone Tuonnin Tuo lähteestä -paneelistä voit valita erityiset kohdetiedostot tai tiedostoryhmät tuotavaksi.



Tuodessasi tiedostopohjaisista kohteista Tuonti näyttää keskusalueella kansioden ja tiedostojen valintaselaimen. Tätä reunustavat vasemmalla Tuo lähteestä ja Tuo kohteeseen -paneelit ja oikealla Tila-, Metatiedot- ja Tiedostonimi-paneelit. Aloita tuonti -painike alareunassa laittaa prosessin liikkeelle, kunhan halutut kohdetiedostot on valittu.

- Valitsemalla **Etsi kohteita** Tuo lähteestä -paneelistä voit valita yhden tai useamman kansion ja tuoda kaikki valitun tyyppiset aineistot, jotka löytyvät näistä kansioista.

Tuotavien tiedostojen valitseminen

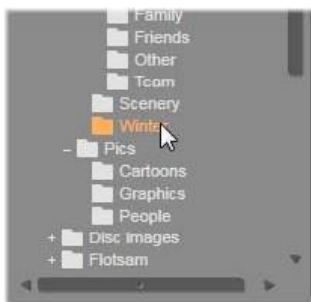
Kun valitset **Oma tietokone Tuo lähteestä** -paneelistä, tuotavien tiedostojen valitseminen tapahtuu kansioden ja aineistojen valintaselaimessa näkyvän keskusalueella.

Yksittäinen tuontioperaatio voi käsitellä monenlaisia tiedostotyyppejä useasta eri lähdekansiosta. Jokainen valittu tiedostotyyppi kopioidaan sille tarkoitettuun kansioon (kuten on määriteltä Tuo kohteeseen -paneelissa).

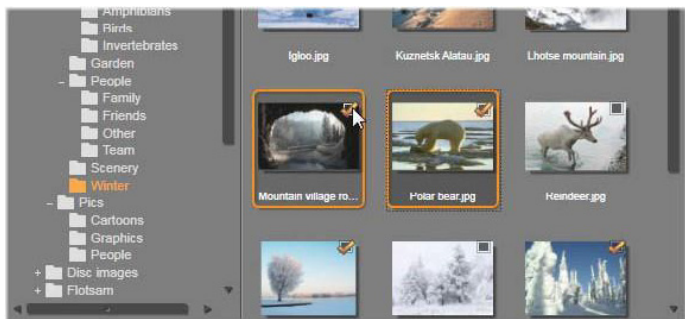
Kansioiden ja tiedostojen valintaselain

Selaimen vasemman puoleinen ikkuna on porrastettu näkymä kaikista kansioista kaikissa tiedostomuistivälineissä, joita tietokoneeseesi on liitettyä. Näitä laitteita ovat kiintolevyt, optiset levyasemat, muistikortit ja USB-tikut.

Navigointi tässä "kansiopuunäkymässä" on samankaltaista kuin Windowsin Resurssienhallinnassa ja muissa ohjelmissa. Kansioita, jotka sisältävät alikansioita, merkitään niiden vasemmalla puolella olevalla plus-merkillä kun ne ovat kiinni ja miinusmerkillä, kun ne ovat auki. Napsauttamalla merkkiä voit avata ("laajentaa") tai sulkea ("supistaa") kansion alikansiolistan.



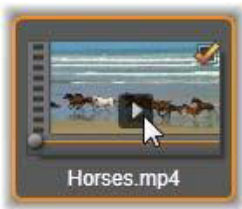
Vain yksi kansiopuun merkintä voidaan korostaa kerrallaan. Kaikki valitussa kansiossa olevat media- tai projektitiedostot listataan välittömästi suuremmassa, selaimen oikeanpuoleisessa osiossa. Voit esikatsella tiedostoja ja valita ne, jotka aiot tuoda koneellesi lisäämällä valintamerkin jokaisen tiedoston oikeassa yläkulmassa sijaitsevaan valintaruutuun.



Tässä on avattuna kansio 'Valokuvat\Talvi', jossa näkyy kuvatiedostojen sarja. Voit valita tuotavan tiedoston (tai poistaa valinnan) napsauttamalla yhden tai useamman kuvakkeen valintaruutua oikeassa yläkulmassa. Kuvassa on valittuna neljä tiedostoa.

Media- ja projektitiedostojen esikatselu

Äänen ja videon esikatselu: Tiedostoselaimessa on sisäänrakennettu esikatseluominaisuus kaikille tuetuille kohdetyypeille. Napsauta Kirjastossa olevien video-, ääni- ja projektitiedostojen kuvakkeiden keskellä olevaa toista-painiketta, jos haluat esikatsella kohteita, jota kuvakkeet edustavat. Esikatselun nopeuttamiseksi videotiedostot toistetaan kuvakkeen kehyksen sisällä. Voit pysäyttää esikatselun napsauttamalla mihin tahansa kuvakkeen sisällä; muussa tapauksessa koko tiedosto esikatsellaan.



Koko ruudun valokuvien esikatselu: Voit katsella digikuvaa tai muuta kuvatiedostoa koko ruudun resoluutiolla kaksoisnapsauttamalla sen kuvaketta, napsauttamalla koko ruudun painiketta selaimen alla olevasta työkalupalkista tai painamalla F11.

Ryömitys-esikatselu: Ääni- ja projektileikkeiden kuvakkeiden alapuolella on hankaaja. Napsauttamalla ja vetämällä hankaajaa voit esikatsella manuaalisesti mitä tahansa osaa tiedostosta. Hiiren kursori muuttuu kaksipäiseksi vaakasuuntaiseksi nuoleksi, kun se on ryömitykseen sopivassa paikassa.



Tuotavien tiedostojen merkitseminen

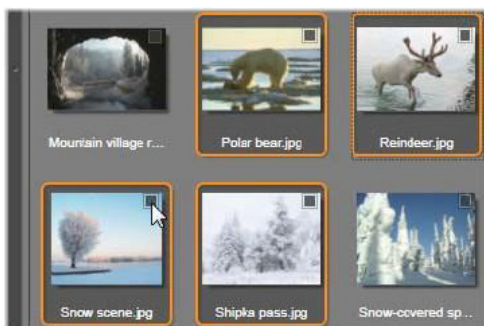
Jos haluat merkitä kohdetiedostoja tuontiin yksi kerrallaan, napsauta valintaruutua tiedostokuvakkeen oikeassa yläkulmassa. Tämä ruutu valitaan automaattisesti, kun selaat uudessa tiedostossa kaikkia näytön tiedostoja.



Napsauttamalla valintaruutua voit valita tai poistaa merkinnän tiedostosta.

Monien tiedostojen merkitseminen: Selain mahdollistaa myös usean korostetun tiedoston samanaikaisen valitsemisen (tai valinnan poistamisen). Jos haluat korostaa yksittäisen tiedoston, napsauta vain sen nimeä tai kuvaketta; korostusta ilmaisee oranssi reunus. Voit korostaa lisää tiedostoja napsauttamalla tiedostoja peräkkäin joko **Vaihto-** tai **Ctrl**-näppäintä pohjassa seuraavalla tavalla:

- Napsauttamalla kuvakkeita Ctrl-näppäin pohjassa voit lisätä tai poistaa korostuksen yksittäisestä tiedostosta vaikuttamatta muihin samassa ryhmässä.
- Napsauttamalla kuvaketta Vaihto-näppäin pohjassa voit korostaa kaikki kuvakkeet korostetun ja aiemmin korostetun ikonin välillä. Korostus poistetaan kaikista kuvakkeista, jotka eivät kuulu tälle alueelle.



Kuvassa neljän korostetun kuvatiedoston kuvakkeen ryhmä. Minkä tahansa merkitseminen tai merkinnän poistaminen vaikuttaa koko ryhmään.

Voit myös korostaa kuvakkeita joltain tietyltä alueelta hiirellä: vedä hiirellä suorakulmio niiden kuvakkeiden ylle, jotka haluat korostaa. Napsauta ensimmäistä kuvaketta ja siirry viimeiseen ennen kuin vapautat hiiren näppäimen.

Kun olet korostanut joitakin kuvakkeita, jotka haluat tuoda, voit napsauttaa minkä tahansa valintaruutua valitaksesi ne kaikki tai poistaaksesi niiden valinnan.

Valitse kaikki ja Poista valinta kaikista: Napsauttamalla näitä tiedostoselaimen alaosasta löytyviä painikkeita voit merkitä tuontiin joko kaikki tai ei yhtään nykyisessä kansiossa olevista kohdetiedostoista. Nämä painikkeet eivät vaikuta samanaikaisesti muissa kansioissa valittuna oleviin tiedostoihin.



Käyttämällä Valitse kaikki -painiketta voit valita kaikki kohdetiedostot nykyisessä kansiossa.

Joka kerta, kun tiedosto lisätään tai poistetaan tuotavien listalta, tiedostoselain päivittää lukeman ikkunan alalaidassa olevan valintatilanteen osoittimessa.

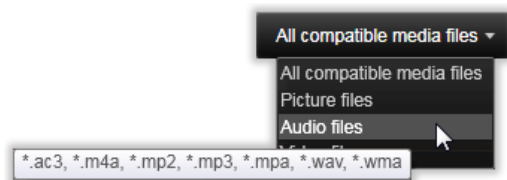
Selaimen muokkaaminen

Käytössäsi on monta vaihtoehtoa tiedostoselaimen asetusten mukauttamiseksi näytöllesi ja vaatimuksiisi sopivaksi.

Sulje kansiopuu: Jos haluat maksimoida tilan, jossa voit tarkastella tiedostoja, napsauta vasemmalle osoittavaa kaksoisnuolta, jonka löydät kansiopuun vierityspalkin päältä. Tämä pienentää kansiopuun pitkittäissuuntaiseksi palkiksi vasemmalle puolelle. Palkin yläosassa on oikealle osoittava kaksoisnuoli, jolla voit avata kansiopuun uudelleen. Myös nykyisen kansion nimi on näkyvissä.

Suodata tiedostoluetteloa: Toinen tapa optimoida tiedostoalueen käyttöä on rajoittaa näkyvillä olevat tiedostot vain yhteen kohdetyyppiin. Tämä on selaimen vasemmassa alakulmassa sijaitsevan aineistosuodatinpudotusvalikon toiminto. Oletuksena kaikki tuetut

mediatiedosto- ja projektitiedostotyytit näkyvät selaimessa, mutta valintojesi mukaan voit rajoittaa näkymää koskemaan vain kuva-, ääni-, video- tai projektitiedostoja. Voit nähdä tarkalleen, mitkä tiedostotyytit kuuluvat mihinkin ryhmään, viemällä hiiren ryhmän päälle sekunniksi tai kahdeksi, jolloin saat luettelon näkyviin.



Hiiren vieminen äänitiedostojen ylle tuo esille luettelon niistä tiedostotyypeistä, joista ääntä voidaan tuoda.

Zoomaus-liukusäädin: Viimeinen työkalu ruudun käytön hallintaan on zoomaus-liukusäädin selaimen oikeassa alalaidassa. Liikuta säädintä vasemmalle pienentääksesi ja oikealle suurentaaksesi esikatselemaasi kuvaa tai videota.



Tämän liukusäätimen käyttäminen hiiren avulla onnistuu kolmella tapaa:

- Napsauta liukusäätimen painiketta ja vedä sitä vasemmalle tai oikealle.
- Napsauttamalla liukusäätimen painikkeen vieressä voit työntää sitä oikeaan suuntaan.
- Napsauttamalla miinus-/plus-näppäimiä liukusäätimen päissä voit liikuttaa painiketta enemmän.

Koko ruudun valokuva: Jos haluat esikatsella valittua valokuvaa koko ruudulla, napsauta äärimmäisenä oikealla olevaa painiketta.

Säädä esikatselun äänenvoimakkuutta: Voit muuttaa äänenvoimakkuutta ääni- ja videoleikkeiden esikatselua varten viemällä kohdistimen tiedostojen selaimen alapalkista löytyvän ääni/mykistys-painikkeen alueelle. Äänenvoimakkuuden liukusäädin ilmestyy painikkeen viereen. Vetämällä painiketta ylös ja alas voit säätää äänenvoimakkuutta. Jos haluat mykistää äänen kokonaan, napsauta itse ääni/mykistys-painiketta.



Tuontitiedostojen päivämäärän ja ajan säätäminen

Nauhoituslaitteiden sisäiset kellot ovat usein väärässä, mikä johtaa mediatiedostojen virheelliseen aikaleimaamiseen. Tuonti voi korjata ongelman asettamalla tuotujen tiedostojen päivämäärän ja ajan omien määrittelyjesi mukaiseksi.

Tiedoston ajan tai päivämäärän korjaaminen:

Napsauttamalla lisää-painiketta ➤ valinnan tilailmaisimessa voit avata ikkunan, joka tarjoaa kaksi vaihtoehtoa aikaleimojen säätämiseksi:

- **Korjaa aikavyöhykettä:** Tällä liukusäätimellä voit muuttaa minkä tahansa tuomasi mediatiedoston järjestelmän aikaleimaa 12 tunnilla molempiin suuntiin. Voit käyttää tätä säädintä kompensoidaksesi aikaeroja, kun tuot videoita kotiin matkoiltasi.
- **Aseta kellonaika ja päiväys:** Nämä kentät mahdollistavat mielivaltaisen päivämäärän ja ajan syöttämisen. Minkä tahansa tuotavan mediatiedoston aikaleima asetetaan tähän.

Etsi kohteita

Kun valitset **Etsi kohteita** Tuo lähteestä -paneelistä, kansion hierarkkinen näkymä näytetään. Hierarkkinen kansionäkymä muistuttaa Oman tietokoneen vastaavaa kansiorakennetta. Kansioden laajentaminen ja pienentäminen toimii tavalliseen tapaan, myös plus- ja miinuspainikkeita voidaan käyttää pikanäppäiminä.

Kun valitset kansioita etkä tiedostoja skannattavaksi, kansioden sisältämiä media- ja projektitiedostoja ei näytetä. Jokaisen nimen viereen ilmestyy valintaruutu kansioapuissa ja alareunan työkalurivillä näkyy neljä ponnahdusluetteloa.

Nämä luettelot tarjoavat tuotavien tiedostotyyppien valikot kaikissa luokissa: **Video**, **Valokuva**, **Ääni** ja **Projektit**. Oletuksena tiedostopäätteet on valittu jokaisessa valikossa, mikä tarkoittaa, että kaikki esiin tulevat tiedostotyytit sisällytetään tuontitoimintoon. Poista valinta kaikista tiedostopäätteistä, joita et halua tuoda.

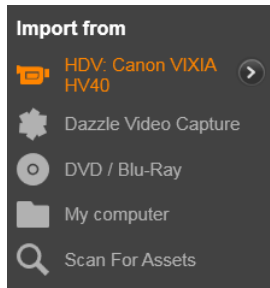
Aloita tuonti merkitsemällä kaikki kansiot, joista haluat tuoda tiedostoja. Halutessasi voit käyttää mainittuja tiedostotyyppiluetteloja kaventamaan tulevien tiedostotyyppien valikoimaa.

Kun valinnat on tehty, aloita Tuonti-toiminto napsauttamalla **Skannaa ja tuo** -painiketta alareunassa. Tämä tuo kaikki valitun tyyppiset tiedostot valittuihin hakemistoihin.

Tuonti DV- tai HDV-kamerasta

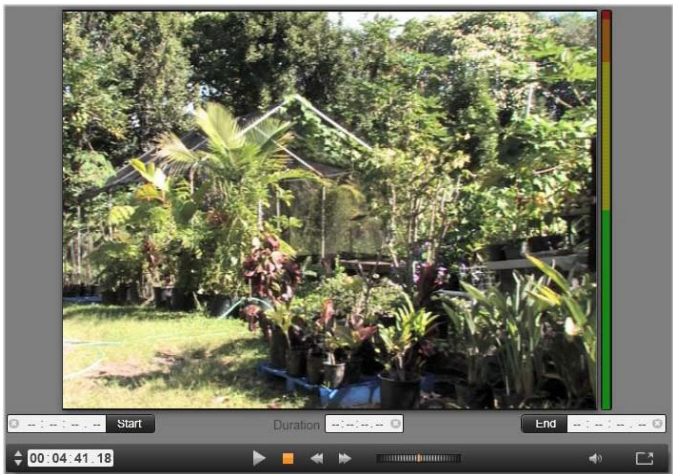
VaValmistele digitaalisen videon tuonti kytkemällä DV- tai HDV-laitteesi päälle ja asettamalla se toistotilaan. Valitse sitten laitteesi Tuonnin Tuo lähteestä -paneelistä.

On myös hyvä varmistaa, että kohdekansio, pakkausasetukset ja muut valinnat on asetettu muissa paneeleissa haluamallasi tavalla. (Ks. "Tuonnin paneelit" sivulla 304.)



Videon esikatselu

Lähdelaitteessa toistettavan videon pitäisi nyt olla näkyvissä ikkunan keskialueella. Videon esikatselun oikeassa reunassa näkyy äänentaso hetki hetkeltä.



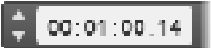
Kun DV- tai HDV-lähde on valittuna, Tuonin keskusalueella näkyvät kontrollipainikkeet nauhoitetun materiaalin esikatseluun ja tuontiin.

Esikatselukuvan alapuolella on kaappauksen automatisointia varten kontrollirivi, johon voit syöttää aloitus- ja lopetushetken. Lisätietoja on kohdassa "Videon ja äänen tallentaminen" sivulla 333.

Toisella kontrollirivillä on siirtymispalkki, joka toimii navigaatiokonsolina lähdelaitteelle.



Tämä on siirtymispalkki DV:n ja HDV:n tuontiin. Vasemmalta laskien esillä on jog-säädin sekä aikakoodin lukema, siirtymispainikkeet, nauhan nopeuden säädin ja äänipainike, jonka esiin ponnahtavalla liukusäätimellä voi säädellä esikatselun äänenvoimakkuutta.

Nykyisen aikakoodin näyttö  näyttää, mitä median kohtaa toistetaan kuvaamishetkellä tallennetun aikakoodin mukaan. Näytön neljä lukua esittävät vasemmalta oikealle tunteja, minutteja, sekunteja ja kehyksiä. Näytön vasemmalla puolella näkyy kaksi nuolta, joita voit käyttää liikkumiseen yksittäisten kehysten välillä eteen- tai taaksepäin.

Vasemmalta alkaen siirtymispainikkeet  ovat **toisto/tauko, pysäytä, kela** taaksepäin ja **kela** eteenpäin. Nämä painikkeet välittävät komentoja kameraasi. Niiden käyttäminen vastaa kamerasi painikkeita, mutta niiden käyttäminen on yleensä kätevämpää.

Vetämällä **sukkulakontrollin**  neulaa vasemmalle tai oikealle voit vaihtaa toiston suuntaa taakse- tai eteenpäin. Toisto molempiin suuntiin nopeutuu sitä enemmän, mitä kauemmas vedät neulaa keskeltä. Kun vapautat neulan, se palaa takaisin keskelle pysäyttäen toiston.

Säädä esikatselun äänenvoimakkuutta: Voit muuttaa äänenvoimakkuutta ääni- ja videoleikkeiden esikatselussa viemällä kohdistimen tiedostojen selaimen alapalkista löytyvän ääni/mykistys-painikkeen alueelle. Äänenvoimakkuuden liukusäädin ilmestyy painikkeen viereen. Vetämällä painiketta ylös ja alas voit säätää äänenvoimakkuutta. Jos haluat mykistää äänen kokonaan, napsauta itse **ääni/mykistys**-painiketta.



Merkki sisään / Merkki ulos: Merkki sisään, merkki ulos - aikakoodikentät siirtopalkin päiden yllä osoittavat videokaappauksen suunnitellut aloitus- ja lopetuskohdat.

Huomaa: DV- ja HDV-lähteistä voidaan tuoda myös kuvakaappauksia.

Videon ja äänen tallentaminen

Tuonti tukee kahta eri tapaa, joilla tuotavat osat voidaan valita videosta.

Manuaalista tapaa käytettäessä voit yksinkertaisesti esikatsella videota ja painaa **Aloita kaappaus** -painiketta, kun haluamasi kuvamateriaali alkaa. Paina **Lopeta kaappaus** -painiketta, kun haluamasi osa videosta tulee päätökseensä. Jos lähdemateriaalissa on katkeamaton ja yhtenäinen aikakoodi ja olet valinnut Tilapaneelissa ”Kyllä”-vaihtoehdon Pysäytä nauhan lopussa -asetukseen, voit poistua koneeltasi – Tuonti sulkeutuu, kun sisääntulo loppuu.

Automaattinen tapa kaappaamiseen on käytännöllinen, jos haluat asettaa kaappaukselle alku- ja loppupisteen (”merkki sisään” ja ”merkki ulos”) kehityksen tarkkuudella. Se soveltuu myös hyvin sellaiseen

valvomattomaan tuontiin, jossa päätöspiste sijaitsee ennen tallennetun materiaalin loppua.

Halutessasi voit asettaa merkki sisään -ajankohdan ja jättää merkki ulos -kohdan tyhjäksi. Kun napsautat **Aloita kaappaus** -painiketta, Tuonti paikantaa aloituskohdan nauhalta ja kaappaa kunnes käsket sen lopettaa (tai kunnes nauha loppuu).

Voit myös asettaa ajan merkki ulos -pisteelle jättäen merkki sisään -asetuksen tyhjäksi. Kun valitset **Aloita kaappaus**, tuontiprosessi alkaa välittömästi ja loppuu automaattisesti merkki ulos -pisteessä. Nauhan keston ja merkki ulos -pisteen syöttäminen ovat käytössä sama asia. Kumman tahansa syötätkin, Tuonti laskee ja näyttää toisenkin automaattisesti.

Huomaa: Ennen kuin aloitat tuontioperaation, varmista, että asetukset Tuo kohteeseen -paneelissa ja muissa paneeleissa (ks. "Tuonnin paneelit" sivulla 304) ovat oikein.

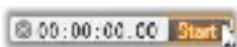
Manuaalinen kaappaus Aloita kaappaus ja Lopeta kaappaus -painikkeita käyttäen:

- 1 Varmista, että merkki sisään ja merkki ulos -pisteitä ei ole asetettu. Tarpeen mukaan voit tyhjentää pisteet napsauttamalla painiketta kentän vieressä.
- 2 Aloita lähdenauhan toistaminen manuaalisesti kohdasta ennen haluttua kaappauspistettä.
- 3 Napsauta **Aloita kaappaus** -painiketta, kun aloituspiste on saavutettu. Painike muuttuu nyt Lopeta kaappaus -painikkeeksi.
- 4 Napsauta haluamasi osuuden lopussa painiketta uudestaan. Kaapattu materiaali tallennetaan Kirjastoon.
- 5 Toisto pysäytetään manuaalisesti (ellei automaattinen sammuttaminen ole päällä yllä kuvatulla tavalla).

Automaattinen kaappaus Merkki sisään- ja Merkki ulos -pisteitä käyttäen:

- 1 Käytä ajan kontrollointipainikkeita ja aseta arvot merkki ulos- ja merkki sisään -pisteille eli halutun kuvamateriaalin alkamis- ja loppumispisteille.

Määritä merkki sisään -piste syöttämällä sen arvo suoraan aloituskenttään tai siirry haluttuun kohtaan ja napsauta **Käynnistä**-painiketta. Merkki ulos -pisteen voit määrittää samalla tavoin.



- 2 Napsauta Aloita kaappaus -painiketta. Studio asettaa lähdelaitteen merkki sisään -pisteeseen ja aloittaa tallennuksen automaattisesti.
- 3 Kun merkki ulos -piste on saavutettu, tuontiprosessi lopetetaan ja lähdelaitteen toisto pysäytetään.
- 4 Kaapattu materiaali tallennetaan Kirjastoon.

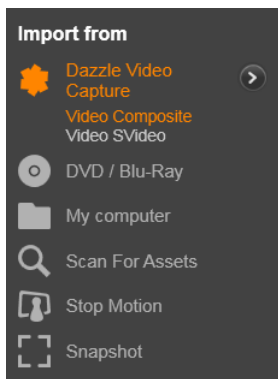
Tuonti analogisista lähteistä

Tallentaaksesi analogista videota (esim. VHS tai Hi8) tarvitset muuntimen, jonka voit liittää tietokoneeseesi ja jossa on vaaditut video- ja audioliitännät. Sama pätee tallennettaessa analogisista äänilähteistä, kuten ääninauhurista. Tällä hetkellä tuettuja laitteita ovat Pinnacien ja Dazzlen tuotteet kuten USB 500/510, USB 700/710-USB ja DVC 100 sekä DirectShow-teknologiaan perustuvat web-kamerat.

Ennen tuontiprosessin aloittamista analogisesta lähteestä, kytke laite päälle ja valitse se nimeltä Tuonnin **Tuo lähteestä** -paneelissa. Valitse myös soveltuva sisääntulo (esim. "Videokomposiitti" tai "Video S-Video"). Jos haluat mukauttaa sisään tulevaa analogista signaalia ennen digitalisointia, napsauta ➤, jolloin Analogiset

sisääntulotasot -ikkuna avautuu. (Ks. "Analogisen äänen ja videon tason säätäminen" sivulla 306.)

Ennen kaappauksen aloittamista varmista, että kohdekansiosi, pakkauksen esiasetukset ja asetukset muissa paneeleissa ovat haluamallasi tavalla. (Ks. "Tuonnin paneelit" sivulla 304.)



Analogisesta lähteestä tuonti:

- 1 Varmista, että tulolaite on yhdistetty (esim. "Video S-Video").
- 2 Aloita toisto laitteessa juuri ennen kohtaa, josta haluat kaappaamisen alkavan.
Videon ja äänen esikatsetun pitäisi nyt olla aktiivisena. (Jos ei, tarkista johdot ja muuntimen asennus.)
- 3 Aloita tallentaminen napsauttamalla **Aloita kaappaus** -painiketta.
Painike muuttuu nyt **Lopeta kaappaus** -painikkeeksi.
- 4 Napsauta haluamasi osuuden lopussa painiketta uudestaan.
Kaapattu materiaali tallennetaan Kirjastoon.
- 5 Pysäytä toisto lähdelaitteesta.

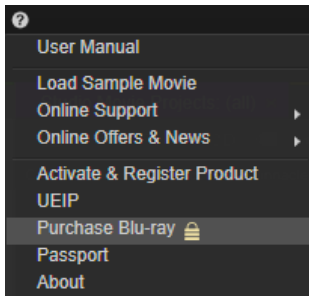
Kaappaaminen tiettyyn keston:

- 1 Varmista, että oikea sisääntulo on yhdistetty (esim. "Video S-Video").
- 2 Syötä haluttu kaappauskesto Keston aikalaskurin säätimestä videon esikatselun alta.
- 3 Aloita toisto laitteessa juuri ennen kohtaa, josta haluat kaappaamisen alkavan.
Videon ja äänen esikatselun pitäisi nyt olla aktiivisena. (Jos ei, tarkista johdot ja muuntimen asennus.)
- 4 Aloita tallentaminen napsauttamalla Aloita kaappaus -painiketta.
Painike muuttuu nyt Lopeta kaappaus -painikkeeksi.
- 5 Kaappaustoiminto pysähtyy automaattisesti, kun haluttu kesto on kaapattu. Voit myös pysäyttää kaappauksen manuaalisesti napsauttamalla Pysäytä kaappaus -painiketta.

Tuonti DVD- tai Blu-ray-levyltä

Tuonti voi tuoda video- ja äänimateriaalia DVD- ja Blu-ray-levyiltä.

Huomaa: Blu-ray-koosto ei ole oletuksena mukana. Voit lisätä sen valitsemalla **Ohje > Osta Blu-ray** ja suorita ostos loppuun noudattamalla vaiheita. Jos olet jo hankkinut Blu-ray-kooston Pinnacle Studio 19 -ohjelmistoon, mutta se pitää aktivoida uudelleen, katso kohtaa "Palauta ostos" sivulla 380.



Aloita asettamalla levy levyasemaan ja valitsemalla se Tuonnin **Tuo lähteestä** -paneelistä. Jos käytössäsi on useampia kuin yksi optinen levyasema, valitse oikea laite listasta.



Huomaa: Kopiosuojattua mediaa ei voida tuoda.

Ennen kaappauksen aloittamista varmista, että kohdekansio ja tiedostonimi on asetettu oikein muissa paneeleissa (ks. "Tuonnin paneelit" sivulla 304).

Koska optisilta levyiltä tuomiseen voi liittyä suuriakin tiedostoja, oikean tuontihakemiston valitseminen on tärkeää. Varmista erityisesti, että tallennuspaikassa, johon aiot tallentaa, on tarpeeksi tilaa käytettävissä (ks. "Tuo kohteeseen -paneeli" sivulla 308).

Levytiedostojen esikatselu

Optisten levyjen sisältämään mediaan päästään käsiksi tietokoneen tiedostojärjestelmän kautta. Tämän vuoksi esikatselun keskusalueen kontrollipainikkeet, tiedostojen valitsemisen tavat ja tuontiprosessi ovat samat kuin tavallisilla tiedostopohjaisilla kohteilla (paitsi että tarpeeton kansiopuu on oletuksena suljettuna). Ks. ”Tuo tiedostosta” sivulla 321.

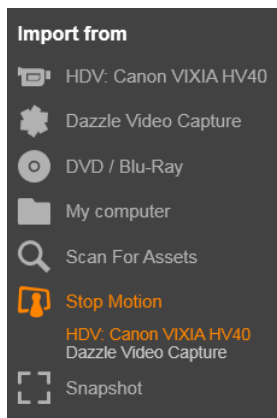
Tuonti digikameroilta

Optisten levyasemien tapaan digitaalikameroilla olevaa mediaa voidaan käyttää tietokoneen tiedostojärjestelmän kautta. Kamera voi näkyä lähdeluettelossa siirrettävänä levyasemana. Esikatselu, tiedostojen valinta ja tuonti toimivat samoin kuin tavallisilla tiedostopohjaisilla kohteilla (paitsi että kansiopuu on oletuksena suljettuna).

Pysäytä liike

Tuonnin Pysäytä liike -toiminto mahdollistaa animoitujen elokuvien luomisen siten, että ruutuja siepataan elävän kuvan lähteestä kuten analogiselta videokameralta tai webkameralta. Pysäytä liike -tuontiprosessin lopputulos on joko 8 tai 12 kehystä sekunnissa näytävä elokuva, kokoelma sieppaamiasi liikkumattomia kuvia tai molemmat riippuen Tila-paneelin asetuksista.

Ennen Pysäytä liike -tuontiprosessin aloittamista varmista, että lähdeläite on kytkettynä. Valitse se sitten nimeltä Pysäytä liike -otsikon alta Tuonnin Tuo lähteestä-paneelissa. (Ks. ”Tuo lähteestä -paneeli” sivulla 304.)



Ennen kaappauksen aloittamista varmista, että kohdekansio, vaihtoehdot ja tiedostonimi on määritetty haluamallasi tavalla muissa paneeleissa. Lisätietoja on kohdassa “Tuonnin paneelit” sivulla 304.

Jos lähdelaitteistosi toimii oikein, käytössäsi pitäisi olla aktiivinen esikatselu Tuonti-ikkunan keskusalueella. Napsauttamalla koko ruutu -painiketta siirtymispalkin oikeanpuoleisessa päässä voit esikatsella koko näytön ruudulla.

Kun olet valmis kaappaamaan kuvan, napsauta Kaappausruutu-painiketta. Kaapatun kehyksen esikatselukuva lisätään ikkunan alaosaan olevaan Kuvatasoon. Lisätietoja on kohdassa “Kuvatason käyttäminen” sivulla 344. Koska tämä on liikkeen pysäytykseen perustuva kuvasarja, jokaisen kaapatun kuvan jälkeen teet yleensä pieniä muutoksia kuvaamaasi kohtaukseen luodaksesi illuusion liikkeestä ruudusta ruutuun.

Jotta visualisointi olisi helpompaa, Pysäytä liike -esikatselu sisältää Läpikuultava paperi -tehosteen: tällöin peräkkäiset ruudut näytetään yhtäaikaaisesti läpinäkyvissä kerroksissa, jolloin ruutujen eroavaisuudet

ovat helposti nähtävissä. Tätä ominaisuutta voidaan muokata kontrollipalkissa.

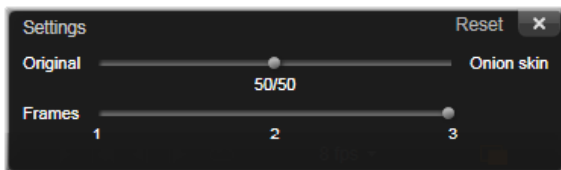
Tähän asti kuvattujen kuvien määrä ja filmin kesto (perustuen valmiiden kuvien määrään) näytetään oikealla ohjauspalkin alapuolella.

Pysäytä liike -ohjauspalkki

Tämä palkki mahdollistaa liikkumisen ja muut toiminnot Pysäytä liike - tuonnissa. Vasemmalta oikealle:

- **Video- ja kehysosoittimet:** Näiden avulla voit vaihtaa liikkuvan kuvan ja Kuvatasolla olevien kaapattujen kehysten esikatselun välillä. Voit esikatsella ja tarvittaessa korvata tiettyjä ruutuja ilman, että sinun tarvitsee kumota muita toimia.
- **Laskuri:** Tämä lukema näyttää nykyisen sijaintisi animaatiossa tunneissa, minuuteissa, sekunneissa ja kehyksissä. Laskurin lukema riippuu kaappamiesi ruutujen määrästä ja siitä, kuinka monta ruutua sekunnissa animaatio näyttää. Laskurin vasemmalla olevat ylös- ja alas-nuolipainikkeet mahdollistavat liikkumisen ruutu kerrallaan, kun esikatselet animaatiotasi.
- **Navigaatiopainikkeet:** Nämä painikkeet on tarkoitettu animaation esikatseluun. Silmukka-painikkeella voit toistaa animaatiota jatkuvana syklinä, mikä helpottaa sen tarkastamista.
- **Kuvan päivitysnopeus:** Tämä taajuus ilmoitetaan kehyksinä sekunnissa ja se määrittelee, kuinka monta ruutua tarvitset kootaksesi yhden sekunnin elokuvaa. Tämä taajuus vaikuttaa animaation sulavuuteen.
- **Läpikuultava paperi -asetukset:** Napsauttamalla lisää-painiketta  voit avata pienen ikkunan, jossa Läpikuultava paperi - ominaisuutta voidaan muokata. Ensimmäinen liukusäädin säätelee läpinäkyvyyttä peräkkäisten kehysten välillä. Toinen säädin säätelee niiden kehysten määrää, jotka ovat osallisina kyseiseen efektiin

nykyisen kehysten ohella. Kokeile molempien asetusten muuttamista löytääksesi elokuvaasi parhaiten sopivat asetukset.



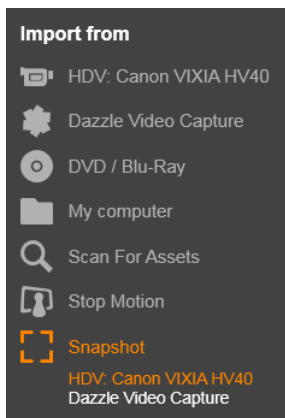
Animaation tuonti

Kun olet lisännyt animaation kaikki haluamasi kehykset, napsauta **Aloita tuonti** -painiketta. Tuonti lisää animoidun elokuvasi ja/tai yksittäiset kaappaamasi kuvat Kirjaston niille tarkoitettuihin osiin.

Kuvakaappaus

Tuonnin Kuvakaappaus-toiminnon tarkoitus on taltioida yksittäisiä kehyksiä (kuvia) kameroilta tai järjestelmään kytketyiltä laitteilta. Ennen aloittamista varmista, että lähde-laite on kytkettynä. Valitse se nimeltä Kuvakaappaus-otsikon alta Tuonnin Tuo lähteestä -paneelissa. Lisätietoja on kohdassa "Tuo lähteestä -paneeli" sivulla 304.

Ennen kaappauksen aloittamista varmista, että kohdekansio ja tiedostonimet on määritetty haluamallasi tavalla muissa paneeleissa. Lisätietoja on kohdassa "Tuonnin paneelit" sivulla 304. Käynnistä nyt kamerasi tai pyöritä nauhaasi ja ala seurata sulautettua esikatseluikkunaa Tuonnin keskiosassa. Napsauttamalla koko ruutu -painiketta siirtymispalkin oikeanpuoleisessa päässä voit esikatsella koko näytön ruudulla.



Kun haluat kaapata kuvan sen tullessa vastaan, napsauta **Kaappaa ruutu** -painiketta.

Kaapatun kehyksen esikatselukuva lisätään ikkunan alaosassa olevaan Kuvatasoon.



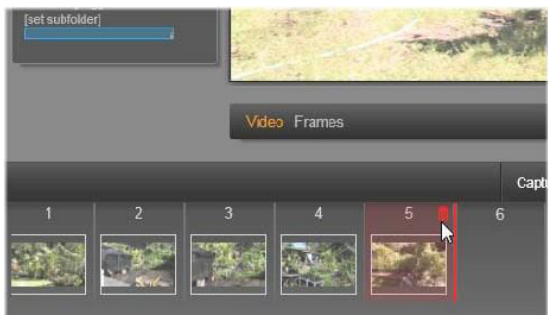
Kuvien kaappaaminen Tuonnissa. Esikatsellessasi elävää tai nauhoitettua videota ikkunan keskiosassa voit kaapata kuvia käyttämällä Kaappaa ruutu -painiketta. Kaapatut kuvat siirretään ikkunan alaosassa olevaan kuvatasoon, josta ne siirretään Kirjastoon, kun napsautat Aloita tuonti -painiketta.

Kaappaa niin monta ylimääräistä kehystä kuin on tarpeen. Tuonti lisää jokaisen vuorollaan kuvatasossa kasvavaan kokoelmaan.

Kaappaamisen aikana voit vaihtaa nauhaa, tähdätä kamerasi uudestaan jne. Lähdevideota ei tarvitse pysäyttää, kunhan signaali on olemassa napsauttaessasi Kaappaa ruutu -painiketta.

Kuvatason käyttäminen

Voit esikatsella kaapattua kehystä tuontiprosessin vielä jatkuessa napsauttamalla minkä tahansa paitsi viimeisimmän siepatun kehysten esikatselukuvaa Kuvatasolla. Tämä vaihtaa esikatselunäkymän videolähteestä kaapattuun tiedostoon ja aktivoi Tiedosto-valitsimen. Voit aktivoida valitsimen suoraan napsauttamalla sitä.



Napsauttamalla Tiedostovalitsinta tai mitä tahansa esikatselukuvaa kuvatasossa voit esikatsella jo kaapattuja kuvia. Tässä esikatselukuva 5 on valittuna ja hiiri asetettu roskakorin päälle kuvan poistamista varten. Paksu viiva valitun esikatselukuvan oikealla puolella osoittaa, mihin kohtaan seuraavan kaapatun kehyksen esikatselukuva laitettaisiin.

Poista kaapattu kehys valitsemalla se kuvatasossa ja napsauttamalla roskakorin kuvaa, joka näkyy esikatselukuvan oikeassa yläkulmassa.

Vaihda takaisin videokuvan esikatselutilaan katseltuasi kuvia kuvatasossa napsauttamalla Live-valitsinta esikatselunäkymän alapuolella.

Kehysten tuominen

Kun olet kaapannut kaikki haluamasi kehykset videolähteestä, napsauta **Aloita tuonti** -painiketta. Tuonti lisää siepatut kuvat Kirjaston valokuvaosioon.



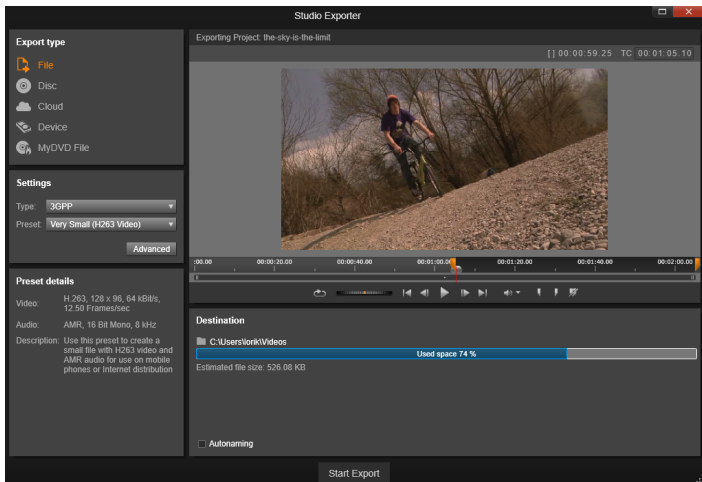
Yksi digitaalisen videon hyvistä puolista on se, että sitä hyödyntävien laitteiden määrä on suuri ja kasvaa koko ajan. Studioon avulla voit luoda elokuvistasi versioita kaikille katselijoillesi, mitä tahansa katselumuotoa he käyttävätkin (kannettavista DivX-soittimista ja matkapuhelimista HDTV-kotiteattereihin).



Kun olet editoinut projektisi valmiiksi, avaa Viejä napsauttamalla Vie-painiketta näytön yläosassa. Muutamalla napsautuksella voit kertoa Viejälle kaikki tiedot, joilla se vie elokuvasi tai aineistosi parhaassa mahdollisessa muodossa.

Huomaa: Jos haluat viedä suoraan Kirjastosta käyttämättä Viejää, katso kohta ”Suora tuonti Kirjastosta” sivulla 30.

Ennen projektin vientiä Viejä varmistaa, että projekti on valmis. Jos jokin media puuttuu, projektiasi ei voida viedä, ennen kuin media on joko linkitetty uudelleen projektiin tai poistettu siitä. Lisätietoja on kohdassa ”Puuttuva media” sivulla 22.



Viejä. Ylävasemmalla olevat painikkeet määrittävät vientikohteeksi tiedoston, levyn, pilven (internet), (kannettavan) laitteen tai MyDVD-tiedoston. Muiden ohjainten avulla voit säätää valitun tallennustyyppin tallennusasetukset. Projektin nimi näkyy Soittimen yläpuolella, kun taas Soittimen alapuolella olevassa paneelissa näkyy valittuna oleva tallennusmuoto.

Määritä valmiin projektin mediatyyppi valitsemalla ensin **Tiedosto**-, **Levy**-, **Pilvi**- tai **Laitte**-painike.



Tiedosto-tallennusvaihtoehto luo elokuvatiedostoja, joita voidaan katsella kiintolevyltäsi, verkkosivuiltasi, kannettavalta mediasoitteeltasi – tai jopa matkapuhelimellasi. Ks. ”Tallennus tiedostoon” sivulla 355.



Levy-tallennusvaihtoehto mahdollistaa elokuvan kopioimisen poltettavalle levylle tietokoneesi CD-, DVD- tai Blu-ray-asetemalla tai flash-muistikortille. Voit myös pyytää Studiota luomaan levystä kopion tai ”levykuvan” kiintolevyllesi ilman sen polttamista levylle. Ks. ”Tallennus levylle tai muistikortille” sivulla 351.



Pilvi-tallennusvaihtoehto luo tiedoston, joka voidaan ladata pilvitallennustilaan ja jakaa muutamalle läheiselle tai koko maailmalle. Ks. ”Tallennus pilveen” sivulla 363.



Laite-tallennusvaihto luo tiedoston, jota voidaan katsella kannettavalla mediasoittimella, matkapuhelimella, tablettitietokoneella tai jollakin muulla samankaltaisella laitteella. Ks. ”Tallennus laitteeseen” sivulla 366.



MyDVD-tiedosto luo tiedoston, jota voidaan käyttää MyDVD-sovelluksessa. MyDVD:n avulla voit käyttää mallipohjia, joilla voit nopeasti luoda lopullisen DVD-levyn, joka käyttää otsikoita, grafiikkaa ja täysiä valikoita. Lisätietoja on kohdassa ”Tallennus MyDVD-tiedostoon” sivulla 367.

Tuotoksen määrittäminen

Jokaisen mediatyyppin tuotos voidaan määrittää nopeasti käyttämällä **Asetukset**-paneelin pudotusvalikkoo. Jos tarvitset yksityiskohtaisempia säätömahdollisuuksia, napsauttamalla **Lisäasetukset**-painiketta voit avata valitsemaasi mediatyyppiä vastaavan valintapaneelin.



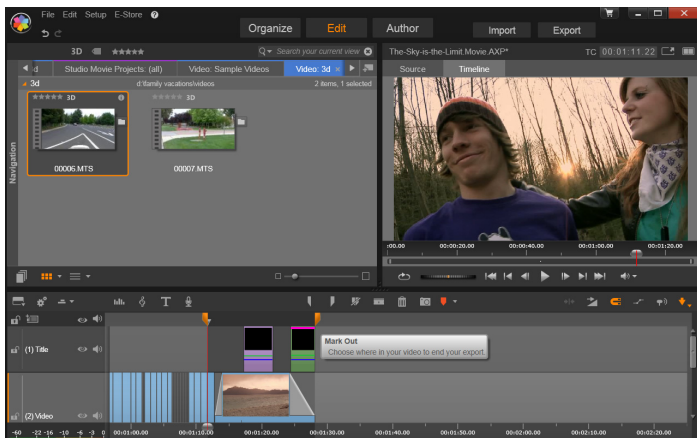
Kun olet vahvistanut asetukset, voit tuottaa levyn napsauttamalla joko **Luo kuva-** tai **Polta levy-**painiketta, viedä elokuvan pilvitallennukseen napsauttamalla **Aloita julkaiseminen** tai aloittaa tallennuksen tiedostoon tai kannettavaan laitteeseen napsauttamalla **Aloita vienti**.

Elokuvasi valmistelu tallennusta varten

Elokuvasi tarvitsee yleensä jonkin verran esikäsittelyä ennen kuin se on täysin valmis tallennusta varten. Yleensä Pinnacle Studio -ohjelmiston täytyy "renderöidä" (eli luoda tallennusformaattissa) kaikki siirtymät, tekstit, levyvalikot sekä videotehosteet, joita olet lisännyt elokuvaasi. Kaikki renderöinnin aikana luodut tiedostot varastoidaan ylimääräiset tiedostot -kansioon, jonka sijainnin voit määrittää sovelluksen asetukset -ikkunassa.

Luo merkkien väliin

Tallennettaessa tiedostoon tai pilveen sinulla on mahdollisuus viedä ainoastaan valittu osuus elokuvastasi. Säättämällä soittimessa olevia sarkaimia voit määritellä, minkä osan elokuvasta haluat viedä.



Asettamalla Merkki sisään- ja Merkki ulos -sarkaimet voit viedä aikajanana osion.

Tallennus levyille tai muistikortille

Studio voi tallentaa elokuvia suoraan DVD- ja Blu-ray-levyille, jos järjestelmässäsi on niiden kirjoituslaitteisto.

Vaikka sinulla ei olisi kirjoittavaa levyasemaa, Studio voi luoda kiintolevylläsi olevaan hakemistoon levynkuvan eli tiedostoryppään, joka sisältää samat tiedot, jotka levyillekin kirjoitettaisiin. Kuva voidaan tämän jälkeen kirjoittaa levyille tai siirtää flash-muistikortille.

Huomaa: Blu-ray-koosto ei ole oletuksena mukana. Voit aktivoida sen valitsemalla **Ohje > Ota Blu-ray-levyjen luonti käyttöön**.

DVD ja Blu-ray

Jos järjestelmässäsi on polttava DVD-asema, Studio pystyy luomaan kahdentyyppisiä DVD-levyjä: normaaleita (DVD-soittimille) ja AVCHD-formaatin levyjä (Blu-ray-soittimille).

Jos järjestelmässäsi on Blu-ray-tallennin, voit tallentaa mille tahansa laitteen tukemalle poltettavalle medialle.

Normaaleja DVD-levyjä voidaan toistaa:

- Millä tahansa DVD-soittimella, joka kykenee käsittelemään polttimesi luomaa kirjoitettavaa DVD-formaattia. Useimmat soittimet pystyvät käsittelemään yleisiä formaatteja.
- DVD-asemalla ja sopivalla toisto-ohjelmistolla varustetulla tietokoneella.
- Millä tahansa HD DVD -soittimella.

Blu-ray-levyjä ja AVCHD-formaatissa olevia DVD-levyjä voidaan toistaa:

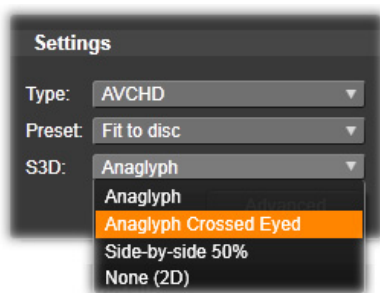
- Panasonic DMP-BD10:llä, Playstation 3:lla ja muilla Blu-ray-soittimilla (kaikki soittimet eivät tue AVCHD-formaattia, mutta useimmat tukevat).
- Tietokoneella, jossa on Blu-ray-asema ja sopiva toisto-ohjelmisto.

SD-kortti, muistitikku ja sisäinen media

AVCHD 2.0 -levyrakenteet voidaan kirjoittaa flash-muistikorteille kuten SD-korteille tai muistitikuille, tai jopa laitteille, joissa on sisäänrakennettu mediatuki (esimerkiksi AVCHD 2.0:aa tukevat videokamerat).

3D-levyjen luominen

Jos kyseessä on stereoskooppinen 3D-projekti, voit luoda 3D-levyjä helposti DVD-, AVCHD- ja AVCHD 2.0 -formaateissa. Asetukset-paneelin S3D- pudotusvalikko antaa sinun valita oikean tilan. Käytä levyn luomisessa Anaglyfi-, Anaglyfinen ristikatse- tai Side-by-side 50% -tilaa.



Stereoskooppiset 3D-valinnat AVCHD:lle.

Monivirta-3D-projekti voidaan viedä AVCHD 2.0 -formaattissa flash-muistikortille kuten SD-kortille, muistikortille tai sisäänrakennettuun mediataallennuspaikkaan.

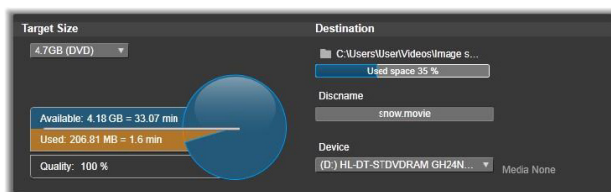
Elokuvan tallennus

Studio luo levyn tai levykuvan kolmessa vaiheessa.

- 1 Ensin koko elokuva on renderöitävä, jotta voidaan luoda levyille tallennettava MPEG-koodattu tieto.
- 2 Seuraavaksi suoritetaan levyn koonti. Tässä vaiheessa Studio luo levyllä käytettävät tiedostot ja hakemistorakenteen.
- 3 Lopuksi levy pitää polttaa. (Tämä vaihe jää väliin, jos luot oikean levyn sijasta levykuvan.)

Elokuvan tallennus levyille tai levykuvaksi:

- 1 Napsauttamalla **Levy**-välilehteä saat esiin seuraavanlaisen näytön:



Pyöreä näyttö kertoo levyn käyttöasteesta. Se esittää myös arvon siitä, kuinka paljon aikaa elokuva vie kirjoitettavalta levyltäsi.

Käytä kansio-painiketta, jos haluat muuttaa sijainnin, johon Studio varastoi lisätiedostot kiintolevyllä. Jos luot levykuvan, myös se tallennetaan tähän kansioon. Jos sinulla on useita tallentimia, voit määrittää käytettävän tallentimen näytön alaosassa olevasta pudotusluettelosta.

- 2 Valitse käyttämäsi levyn tyyppi Asetukset-paneelissa ja videon laadun ja levynkäytön esiasetuksista se, joka vastaa tarkoituksiasi parhaiten.
Jos haluat hienosäätää tulostusasetuksiasi, valitse **Muokattu-**esiasetus ja tuo sitten esiin **Lisäasetukset**-paneeli napsauttamalla **Lisäasetukset**-painiketta.
- 3 Napsauta **Polta levy** -painiketta.
Studio käy läpi yllä kuvatut vaiheet (renderöinti, koosto ja poltto) ja luo levyn. Napsauttamalla **Luo kuva** -painiketta voit suorittaa samat vaiheet ilman levyn polttamista.
- 4 Kun Studio on suorittanut polttamisen loppuun, se avaa levyaseman.
- 5 Jos haluat polttaa levyille aiemmin luodun levykuvan, napsauta **Polta kuva** -painiketta.

Levyformaattien laatu ja kapasiteetti

Eri levyformaattien väliset erot videon laadun ja kapasiteetin suhteen voi tiivistää seuraaviin nyrkkisääntöihin:

- **DVD:** Jokaiselle levyille mahtuu noin 60 minuuttia täysilaatuista MPEG-2-videota (120 minuuttia, jos tallennin tukee kaksikerroksista polttoa).
- **DVD (AVCHD):** Kullekin levyille mahtuu noin 40 minuuttia täysilaatuista AVCHD-videota/kerros.
- **BD:** Jokaiselle levyille mahtuu yli 270 minuuttia HD-videota jokaista kerrosta kohti.

Tallennus tiedostoon

Studio voi luoda elokuvatiedostoja kaikissa näissä formaateissa:

- 3GP
- Vain ääni
- AVCHD/Blu-ray
- AVI
- DivX
- DivX Plus HD
- Flash Video
- Kuva
- Kuvajärjestys
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-4
- MTS
- *Real Media
- Smart
- Windows Media
- XAVC

*Tuetaan vain 32-bittisessä versiossa.

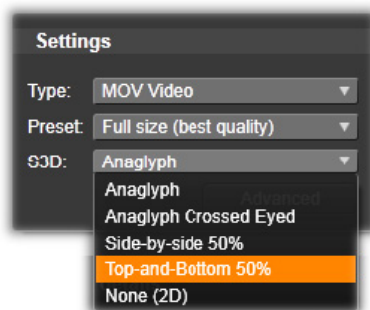
Valitse se formaatti, joka parhaiten vastaa yleisösi tarpeita ja heidän katselulaitteidensa ominaisuuksia.

Tuotetun tiedoston koko riippuu sekä tiedostotyyppistä että formaatille asetetuista pakkausparametreista. Tiedostoja voidaan helposti

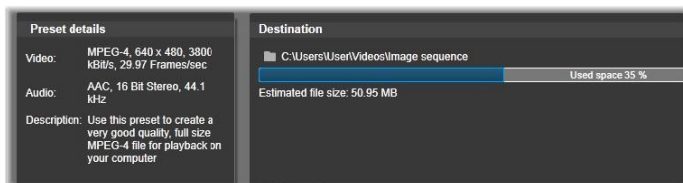
pienentää muuttamalla pakkausasetuksia, mutta voimakas pakkaaminen huonontaa laatua.

Useimpien formaattien yksityiskohtaisia asetuksia voidaan säätää valitsemalla Muokattu-esiasetus ja napsauttamalla **Lisäasetukset**-painiketta. Muut esiasetukset lataavat tyypillisiin tilanteisiin suunnitellut asetukset.

Jos viet stereoskooppista 3D-projektia, avautuvasta S3D-valikosta voidaan valita useita erilaisia 3D-formaatteja tai projektin vieminen 2D-muodossa.



Kun tallennusasetukset ovat kohdallaan, napsauta Luo tiedosto -painiketta. Näyttöön avautuu tiedostoselain, jossa voit määrätä luodulle videotiedostolle nimen ja sijainnin.



Kun viet elokuvaa tiedostomuotoon, nämä Viejä-näytön paneelit näyttävät vientiasetuksesi.

Kun tallennus on valmis, Viejä tarjoaa pikakuvakkeet Windows Media Playerin ja Quicktime Playerin avaamiseen. Napsauttaalla valitsemasi soittimen kuvaketta voit katsella tallennettua tiedostoa heti sen luonnin jälkeen.

3GP

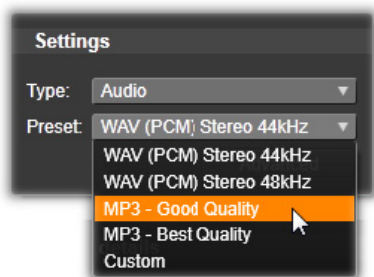
Pinnacle Studio pystyy luomaan elokuvia tässä laajasti käytetyssä tiedostoformaattissa joko MPEG-4- tai H.263-videonpakkaustekniikoita ja AMR-äänienpakkaustekniikkaa käyttäen. Tämä formaatti soveltuu matkapuhelimiin, koska niiden prosessointi- ja varastointikyky on melko vaatimaton.

Tämän tiedostotyyppin esiasetuksissa on kummallekin formaatille kaksi kehyskokoa. Valitse Pieni (176 x 144) tai Hyvin pieni (128 x 96).

Vain ääni

Joskus elokuvan ääniraita toimii yksin ilman kuvaakin. Live-esiintymiset, haastattelut ja puheet ovat esimerkkejä tilanteista, joissa vain äänen sisältävä versio saattaa olla sopivampi vaihtoehto.

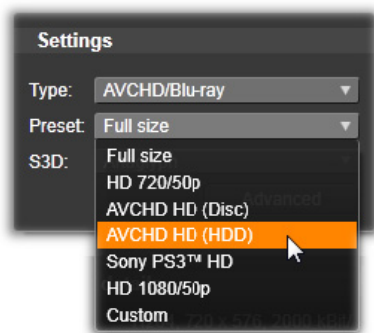
Pinnacle Studiolla voit tallentaa ääniraidan wav- (PCM), mp3- tai mp2-formaatissa.



Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse **Muokattu** ja napsauta sitten **Lisäasetukset**-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

AVCHD/Blu-ray

AVCHD/Blu-ray on MPEG-2:n siirtovirtaversio. Se voi sisältää videokuvaa MPEG-2- tai H.264/AVC-pakkausmuodossa. Sen sovelluksia ovat mm. HD-toisto AVCHD-pohjaisilla videokameroilla sekä Sony Playstation 3 -videopelikonsolilla.



Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse **Muokattu** ja napsauta sitten **Lisäasetukset**-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

AVI

Vaikka digitaalisen videon AVI-tiedostotyyppi itsessään on laajalti tuettu, AVI-tiedoston video- ja äänitietojen koodauksen ja koodauksen purkamisen suorittaa erillinen koodekkiohjelma.

Studio sisältää DV- ja MJPEG-koodekit. Jos haluat tallentaa elokuvasi AVI-tiedostona jossakin muussa formaatissa, voit käyttää mitä tahansa

tietokoneellesi asennettua DirectShow-yhteensopivaa koodekkia – sillä ehdolla, että sama koodekki on asennettu myös sille tietokoneelle, jolla elokuvaasi tullaan katselemaan.

Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse Muokattu ja napsauta sitten Lisäasetukset-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

DivX

Tämä MPEG-4-videonpakkausteknologiaan perustuva tiedostoformaatti on suosittu Internetissä levitettävien videotiedostojen tyyppi. Sitä tukee myös valikoima DivX-yhteensopivia laitteita DVD-soittimista kannettaviin ja kädessä pidettäviin laitteisiin.

Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse **Muokattu** ja napsauta sitten Lisäasetukset-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

DivX Plus HD

Tämä H264-videonpakkausteknologiaan perustuva tiedostoformaatti on suosittu internetissä levitettävien HD-videotiedostojen tyyppi.

Napsauta tarpeitasi vastaavaa laadun esiasetusta tai valitse Muokattu ja napsauta sitten **Lisäasetukset**-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

Flash Video

Studio tukee tallennusta Flash Video (flv) -formaatin versioon 7. Käytännössä kaikki nykyiset verkkoselaimet pystyvät toistamaan tätä suosittua formaattia, joka on laajasti käytössä sosiaalisessa mediassa ja uutissivustoilla.

Napsauta tarpeitasi vastaavaa laadun esiasetusta tai valitse Muokattu ja napsauta sitten Lisäasetukset-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

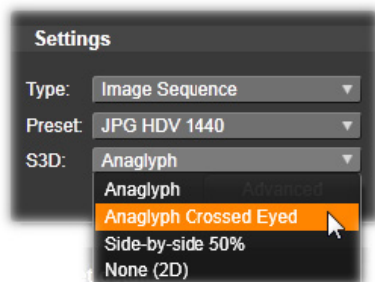
Kuva

Videoprojektin yksittäinen ruutu voidaan viedä kuvana, JPG-tiedostona, TIF-tiedostona tai muokatussa muodossa. Jos valitset **Muokattu**-vaihtoehdon, avaa Lisäasetukset-paneeli napsauttamalla Lisäasetukset -painiketta.

Kuvajärjestys

Videoprojektin osa voidaan viedä kuvasarjana yksi kuva kehystä kohden. Valitun videon tulee olla vähintään sekunnin pituinen. Jokainen videosekunti koostuu 25–60 kuvasta määritetyn kuvan päivitysnopeuden mukaan.

Kuvat voivat olla TIF-, JPG-, TGA- tai BMP-muodossa ja eri kokoisia. Jos projektisi on stereoskooppisessa 3D-muodossa, sinulle tarjotaan S3D-tallennusmuotoja.



MOV-video

Tämä on QuickTime-tiedostomuoto. Se on sovelias erityisesti QuickTime-soitinta käytettäessä.

Esiasetuksissa on mahdollista valita eri vaihtoehtoja koolle ja koodaukselle.

MPEG

MPEG-1 on alkuperäinen MPEG-tiedostomuoto. MPEG-1-videopakkausta käytetään usein VideoCD-levyissä, mutta muissa yhteyksissä uudemmat tyypit ovat syrjäyttäneet sen.

MPEG-2 on MPEG-1-formaatin seuraaja. Kaikki Windows 95 -käyttäjärjestelmää ja sitä uudempia käyttävät tietokoneet tukevat MPEG-1-tiedostotyyppiä. MPEG-2- ja MPEG-4-tiedostoja sen sijaan voi toistaa vain tietokoneissa, joihin on asennettu sopiva purkuohjelmisto. Useat MPEG-2-esiasetukset tukevat HD (teräväpiirto) -toistolaitteita.

MPEG-4 on kolmas MPEG-perheen jäsen. Se on kuvanlaadultaan samankaltainen MPEG-2:n kanssa, mutta tarjoaa paremman pakkaussuhteen. Se sopii erityisesti Internet-käyttöön. Kaksi MPEG-4-esiasetusta (QCIF ja QSIF) luovat matkapuhelimiin sopivaa ”neljännesruudun” videota; kaksi muuta (CIF ja SIF) luovat ”täyden ruudun” videota, joka sopii esimerkiksi käsimikroihin.

Muokatut esiasetukset: Kaikissa MPEG-muodoissa Muokattu antaa sinun määrittää elokuvan tallennuksen yksityiskohtaisesti napsauttamalla Lisäasetukset-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

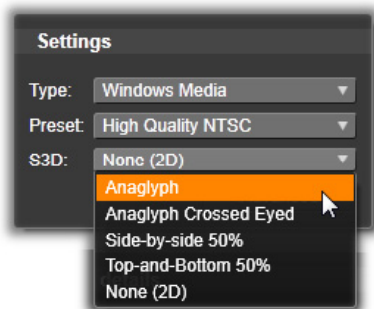
Real Media

Real Media -elokuvatiedostot on suunniteltu internetissä toistettaviksi. Real Media -elokuvia voi katsoa ympäri maailman kuka tahansa, jolla on RealNetworks® RealPlayer® -ohjelma. Ohjelman voi ladata ilmaiseksi osoitteesta www.real.com.

Napsauttamalla **Lisäasetukset**-painiketta voit määrittää tulostuksen Lisäasetukset-paneelissa.

Windows Media

Myös Windows Media -tiedostotyyppi on suunniteltu internetissä toistettavaksi. Tiedostoja voidaan katsella millä tahansa tietokoneella, johon on asennettu Microsoftin ilmainen Windows Media Player -ohjelma.

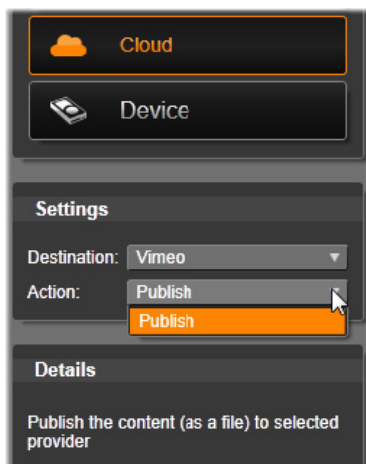


Napsauttamalla **Lisäasetukset**-painiketta voit määrittää tulostuksen Lisäasetukset-paneelissa.

Tallennus pilveen

Pinnacle Studion Viejän avulla voit jakaa luomiasi elokuvia sosiaalisessa verkostossasi Facebookissa, työkavereidesi kanssa Vimeoossa sekä mahdollisesti koko maailman kanssa YouTubeessa.

Tallentamalla mediaa ja projektejasi pilveen pääset käyttämään niitä myös älypuhelimellasi tai tabletillasi, ja tiedostoja voidaan helposti siirtää tietokoneiden välillä.



Kun projekti ladataan pilvipalvelimelle, kuten Facebookiin, Vimeoan tai YouTubeen, ainoa käytettävissä oleva Viejän toiminto on Julkaise. Asetukset määritetään sen jälkeen, kun on kirjaututtu palveluntarjoajan sivulle.

Valittuasi julkaisusivuston napsauta Viejä-ikkunan alareunassa olevaa Aloita julkaiseminen -painiketta. Jos et ole vielä kirjautunut julkaisusivustolle, näyttöön ilmestyy kirjautumisikkuna.

Kirjautumisen jälkeen valitse projektisi lähetyformaatti. Formaattipudotusvalikon vaihtoehdot ovat Nopein (360p), Vakio (480p), HD

(720p) ja HD (1080p). Ruudun koko ja videon siirtonopeus vaihtelevat valintojen mukaan.

Facebook

Kun olet kirjautunut sisään Facebook-tilillesi, voit antaa uuden otsikon tai elokuvan kuvauksen tai valita pudotusvalikoista Tallennusmuoto- ja Yksityisyys-asetukset.

Renderöi ja lähetä projektisi napsauttamalla **Käynnistä**-painiketta Studio-Viejän ikkunan alaosaan.

Vimeo

Kun olet kirjautunut sisään Vimeo-tilillesi, voit muokata elokuvan Otsikko-, Kuvaus- ja Tunnisteet-asetuksia. Valitse haluamasi tallennusmuoto pudotusvalikosta.

Kun olet valmis, renderöi ja lähetä projektisi napsauttamalla **Käynnistä**-painiketta ikkunan alalaidasta.

YouTube

Kun olet kirjautunut sisään YouTube-tilillesi, voit antaa uuden otsikon tai kuvauksen tai uusia tunnisteita. Valitse pudotusvalikoista Tallennusmuoto- ja Yksityisyys-asetukset.

Upload to **You Tube**™

Title:

Description:

Tags:

Privacy:

Format:

Tunnisteiden lisääminen

Kun olet määrittänyt haluamasi asetukset, renderöi ja lähetä tiedostosi napsauttamalla ikkunan alalaidasta Käynnistä-painiketta.

Lähehtämisen jälkeen

Kun lähehtäminen on valmis, voit katsella luomustasi avaamalla verkkoselaimen tai voit palata Studioon. Jos lataat videon Facebookiin, YouTubeen tai Vimeoön, tiedosto on ensin prosessoitava, jotta sitä voidaan katsella verkossa. Näin tiedostosi ei välttämättä ole välittömästi katseltavissa.

Tallennus laitteeseen

Studiossa voidaan luoda elokuvatiedostoja, jotka ovat yhteensopivia seuraavien laitteiden kanssa:

- Apple
- Microsoft Xbox ja Xbox One
- Nintendo Wii
- Sony PS3 ja PS4
- Sony PSP

Jos viet stereoskooppista 3D-projektia, ohjelma tarjoaa valitun laitteen kanssa yhteensopivaa 3D-formaattia.

Apple

Studio tukee suosittujen Apple-laitteiden, kuten iPodin, iPhoneen ja iPadin sekä Apple TV:n kanssa yhteensopivien tiedostojen vientiä.

iPodin ja iPhoneen kanssa yhteensopiva tiedostomuoto perustuu MPEG-4-videonpakkausteknologiaan. Tehokkaan pakkauksen ja pienen 320x240-ruutukoon yhdistelmä tuottaa laajempiin formaatteihin verrattuna erittäin pieniä tiedostoja. Kolme laatuasetusta liittyy eri siirtonopeuksiin, joista kukin tarjoaa omanlaisensa laadun ja tiedostokoon välisen tasapainon.

Apple TV- ja iPad-yhteensopivat tiedostot perustuvat H.264-videonpakkausstandardiin. Tulostuksen ruutukoko on ensimmäisen sukupolven Apple TV:llä 960x540 ja uudemmilla sukupolvilla 720p.

Microsoft Xbox ja Xbox One

Microsoft Xbox -esiasetuksen ansiosta voit luoda tiedostoja koko ruudun toistoa varten Xbox-laitteessa. Kätettävissä on kaksi

tallennusmuotoa: DivX SD, joka perustuu MPEG-4-videopakkaustekniikkaan, ja WMV HD.

Nintendo Wii

Pinnacle Studio voi luoda Nintendo Wii -laitteessa toistettavia tiedostoja sekä AVI- että FLV-tallennusmuotojen tuen ansiosta.

Sony PS3 ja PS4

Voit viedä tiedostoja PlayStation-laitteeseen valitsemalla Sony PS3- tai Sony PS4 -vientityypin. Studio tukee kahta tallennustiedostomuotoa: Täysi koko, joka on DivX-tiedostomuodossa kokoa 720 x 400 ja teräväpiirrossa 1080/60i.

Sony PSP

Studiolla voit viedä tiedostoja, jotka ovat yhteensopivia suosittujen Sony PlayStation Portable -laitteiden kanssa. Luotavat tiedostot perustuvat MPEG-4-videonpakkaustekniikkaan.

Samaan tapaan kuin iPodin kanssa yhteensopivalla tyypillä, tehokkaan pakkauksen ja pienen 320x240-ruutukoon yhdistelmä tuottaa muihin formaatteihin verrattuna erittäin pieniä tiedostoja.

Tallennus MyDVD-tiedostoon

MyDVD-tiedosto -vaihtoehto luo tiedoston, jota voidaan käyttää MyDVD-sovelluksessa. MyDVD on helppo levyn koostotyökalu, jonka tarjoamien pohjien avulla voit luoda ammattimaisen näköisiä, valikoita ja musiikkia sisältäviä levyprojekteja. Lisätietoja MyDVD:stä on MyDVD-sovelluksen Ohjeessa.

Voit avata MyDVD:n napsauttamalla työpöydän **Pinnacle MyDVD** -pikakuvaketta tai etsimällä **Pinnacle MyDVD** -ohjelman **Käynnistä**-näytöstä tai **Käynnistä**-valikosta.

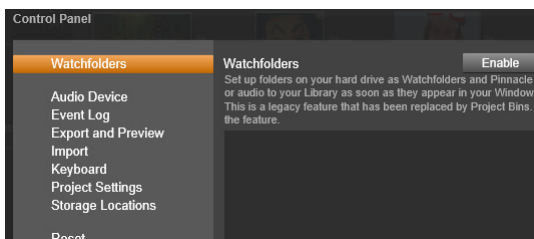
MyDVD-tiedoston tallentaminen

- 1 Kun olet luonut ja muokannut projektin editointityötilan aikajanalla, tallenna projekti.
- 2 Napsauta **Vie**-välilehteä.
- 3 Napsauta **Studio-Viejän Vientityyppi**-luettelosta **MyDVD-tiedosto**.
Huomaa: Vain aikajanan kohteet viedään MyDVD-tiedostoon. Koska voit luoda valikot ja viimeistellä levyn MyDVD:ssä, Pinnacle Studion valikkokohteet poistetaan viedystä tiedostosta.
- 4 Valitse **Asetukset**-alueella levyn **Tyyppi** ja **Esiasetus**.
- 5 Napsauta **Aloita vienti**, siirry paikkaan johon haluat tallentaa tiedoston, kirjoita tiedostonimi ja napsauta **Tallenna**.



Pinnacle Studio -ohjelmiston keskeinen kokoonpanonikkuna on nimeltään Ohjauspaneeli.

Valitse ensin Pinnacle Studio -päävalikosta **Asetukset > Ohjauspaneeli**. Kun Ohjauspaneeli tulee esiin, valitse ikkunan vasemmalla puolella olevasta ikkunan hakemistosta sivu.



Pinnacle Studio -ohjauspaneeli on sovelluksen keskeinen kokoonpanonikkuna.

Ohjauspaneelin asetusten kahdeksan sivua kuvataan tässä vuorollaan.

Tarkkailukansiot

Tarkkailukansiot ovat kiintolevyllä tai muulla tallennuslaitteella olevia kansioita, joita Pinnacle Studio seuraa. Kun tarkkailukansion sisältö muuttuu, kirjasto päivitetään automaattisesti.

Kun käytät tarkkailukansioita, kirjaston aineistopuuhun lisätään **Kirjastomedia**-haara. Näet **Kirjastomedia** -haaran myös silloin, kun Pinnacle Studio havaitsee vanhemmasta Pinnacle Studio -versiosta

peräisin olevan kirjaston (jos haluat, että haara täytetään, ota tarkkailukansiot käyttöön).

Voit luoda niin monta tarkkailukansiota kuin haluat ja asettaa ne hakemaan oletuksena vain yhtä mediatyyppiä (video, kuva tai ääni) kaikkien kolmen sijaan.

Voit määrittää järjestelmässäsi olevan kansion tarkkailukansioksi napsauttamalla Ota käyttöön -painiketta ja sitten Lisää kansio -painiketta tarkkailukansioiden luettelon alapuolella. Siirry sitten kansioon, jonka haluat lisätä. Voit peruuttaa tarkkailukansion toiminnan valitsemalla kansion luettelosta ja napsauttamalla Poista kansio -painiketta.

Sovella-painikkeella Kirjasto ohjataan päivittämään luettelonsa tarkkailukansion muutosten mukaisesti.

Äänilaite

Täältä löydät ne parametrit, jotka ovat käytettävissä tietokoneeseen liitetyille nauhoituslaitteille (kuten mikrofonit). Napsauttamalla laitteen nimeä pääset Windowsin asetusten valintaruutuun.

Tapahtumien kirjaaminen

Tähän ikkunaan kirjataan viestejä joidenkin toimintojen aikana, esimerkiksi silloin, kun tuodaan useita tiedostoja. Voit tarkastaa täältä tiedot ongelmista, joita on saattanut ilmaantua näiden toimintojen aikana.

Vienti ja Esikatselu

Nämä asetukset vaikuttavat videon toiston ulkoasuun.

Laatu: Nämä vaihtoehdot säätävät videon esikatselun laatua koko sovelluksessa.

- **Paras laatu** Paras tarjoaa esikatselun täydellä resoluutiolla – resoluutiolla, jolla projekti loppujen lopuksi viedään. Jos tätä vaihtoehtoa käytetään hitaammilla järjestelmillä, kehyksiä voi pudota toiston aikana.
- **Tasapainotettu:** Tätä asetusta suositellaan tavalliseen käyttöön. Siinä laatuoptimoinnit ohitetaan esikatselun nopeuttamiseksi. Useimmissa tapauksissa eroa tuskin huomaa.
- **Nopein toisto** Esikatselu optimoidaan käsittelytehokkuuden parantamiseksi, mikä voi olla hyödyllistä hitaampien järjestelmien kanssa.

Näytä koko näytön esikatselu päällä: Valitse tietokoneen näyttö (jos käytettävissä on enemmän kuin yksi), jolla koko näytön esikatselu näytetään.

Näytä ulkoinen esikatselu päällä: Valitse käytettävissä olevien laitteiden ja signaalien ulostulojen (jos sovellettavissa) luettelosta.

Ulkoinen esikatselustandardi: Valitse tietokoneeseen liitetyn videomonitorin TV-standardi.

Toiston optimointi

Optimointikynnys: Optimointikynnys määrittää, kuinka paljon tiedostoa renderöidään kun esikatselet projektiasi. Kynnys voidaan asettaa mihin tahansa välillä **Pois päältä** (0) – **Aggressiivinen** (100). Tietyn aikajanan ”siivun” renderöinti riippuu tehosteiden ja käytettyjen siirtymien toistamiseen tarvittavasta prosessoinnin määrästä sekä

optimointikynnyksen arvosta. Jos arvo asetetaan kohtaan Aggressiivinen, Pinnacle Studio esirenderöi kaikki siirtymät, otsikot, levyvalikot ja tehosteet vaikka leike olisi ollut esikatseltavissa, ja tästä saattaa seurata huomattava toistoviive.

Jos **optimointikynnys** on asetettu arvoon **Pois päältä** (nollaan), renderöinnin edistymisestä ilmoittavaa keltaista ja vihreää merkintää ei näy ja kaikki tehosteet toistetaan reaaliaikaisina. Tämä voi kuitenkin johtaa huonompaan toistolaatuun (menetettyjä kehyksiä, nykivä toisto), jos tehosteiden määrä ja monimutkaisuus ylittää järjestelmän käytettävissä olevan käsittelykapasiteetin.

Renderoi toistettaessa: Kun Automaattinen-asetusta käytetään, sovellus päättää järjestelmätietojen perusteella, voidaanko reaaliaikainen renderöinti suorittaa toiston aikana. Jos Pois päältä -asetusta käytetään, reaaliaikainen renderöinti on pois käytöstä toiston aikana, mutta jatkuu toiston loputtua.

Kolmannen osapuolen koodekit: Sallii Pinnacle Studion käyttää tietokoneeseen asennettuja kolmannen osapuolen koodekkeja, jolloin voit käyttää vielä useampia videoformaatteja. Huomaa: Osa kolmannen osapuolen koodekeista voi aiheuttaa kaatumisia tai virheitä Pinnacle Studiossa.

Laitteistokiihdytys

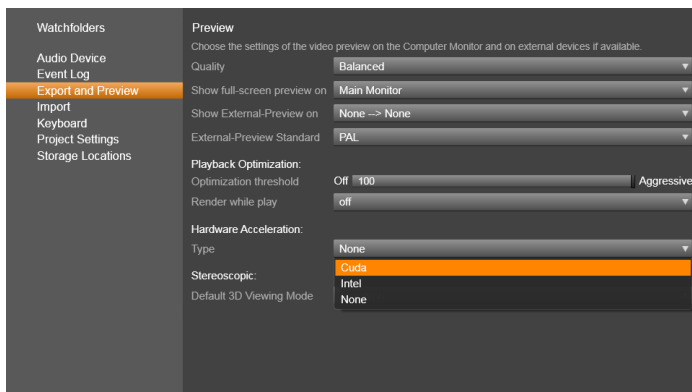
Aktivoituna tämä ominaisuus siirtää osan prosessointikuormasta keskusyksiköltä lisälaitteistolle, esimerkiksi näytönohjaimelle. Laitteistokiihdytystuen määrä riippuu tietokoneesi keskusyksiköstä ja näytönohjaimesta.

- Useimmat NVidia-ohjaimet tukevat CUDA-arkkitehtuuria. Kun tämä on käytettävissä, näytönohjainta käytetään H.264-koodauksen purkuun.

- Tietokoneet, joissa on uusi Intel-suoritin ja Intel Quick Sync Video - ominaisuus, oivat koodata ja purkaa H.264- ja H.264 MVC- materiaalia nopeasti.

Laitteistokiihdytyksen tyypin valinta

- 1 Valitse **Asennus > Ohjauspaneeli > Vienti ja Esikatselu**.
- 2 Valitse **Laitteistokiihdytys**-alueella vaihtoehto **Tyyppi-** pudotusluettelosta.



Laitteistokiihdytyksen vaihtoehdot

3D-oletuskatselutila: Tällä asetuksella valitaan stereoskooppisen 3D-sisällön oletus Pinnacle Studiassa. Katso lisätietoja kohdasta 3D-katselutilan vaihto. Lisätietoja on kohdassa "Kirjastossa näytettävien kohteiden valitseminen" sivulla 46.

- **Vasen silmä tai Oikea silmä:** Stereoskooppisen sisällön esikatselu voidaan määrittää näyttämään vain joko vasemman tai oikean silmän näkymä.
- **Vierekkäin:** Vierekkäin-esikatselutilassa voit tarkastella molempien puolien yksittäisiä 2D-kuvia yhtä aikaa.

- **Erotus:** Varsinaisen kuvasisällön sijaan näytetään vasemman ja oikean ruudun erot. Identtiset alueet näytetään neutraalin harmaana.
- **Shakkilauta:** Oikean ja vasemman silmän näkymät vaihtelevat 16x9-ruudukon vierekkäisissä soluissa.
- **Anaglyfi:** Stereoskooppinen Anaglyfi-esikatselu sopii sisällön katsomiseen stereoskooppisilla puna-syaani-laseilla.
- **3D-televisio (vierekkäin):** Tätä tilaa voidaan käyttää 3D-lisänäytön tai -projektorin kanssa.
- **3D-kuva** Jos järjestelmäsi on 3D-yhteensopiva ja ohjainasetuksissasi on valittuna stereoskooppinen 3D, stereoskooppisen sisällön esikatselu tapahtuu oletuksena 3D-kuvana.

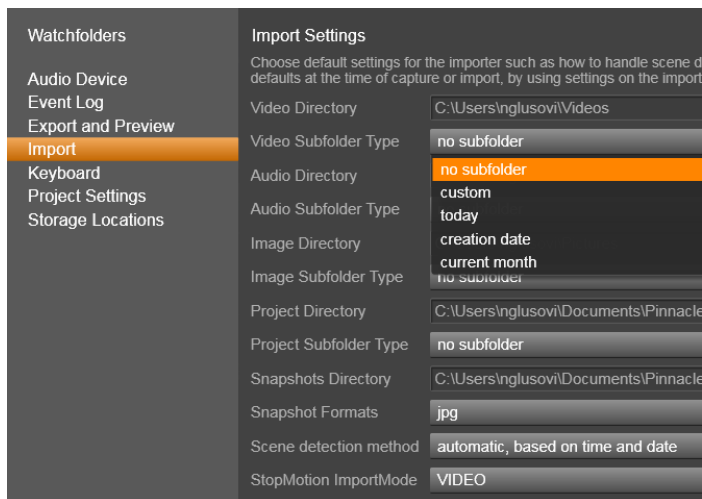
Pysäyttäminen ei ole mahdollista, kun 3D-kuva aktivoidaan: Tämä asetus voidaan valita, kun Studiota käytetään 3D-yhteensopivalla tietokoneella, jonka ohjainasetuksissa on valittuna stereoskooppinen 3D. Pysäyttäminen ei ole mahdollista, kun 3D-kuva aktivoidaan on oletuksena pois päältä. Valinnan ollessa päällä toisto pysäytetään automaattisesti aina, kun 3D-kuva otetaan käyttöön tai poistetaan käytöstä toiston aikana.

Tuonti

Pinnacle Studio Tuonnin oletusasetukset asetetaan täällä; voit kuitenkin säätää niitä tai korvata ne Tuonnissa tuontitoimenpiteen aikana.

Kansiovaihtoehdot: Katsele tai aseta oletustallennuspaikat medialle ja projekteille, jotka kopioidaan fyysisesti tuonnin aikana; ne käyttäytyvät toisin kuin linkitetyt tuonnit ja Kirjaston pikatuontiominaisuus, joka vain linkittää olemassa olevan median ilman sen

uudelleensijoittamista. Kansiosijainnit on alkujaan asetettu käyttäjän hakemistoihin musiikkia, videota ja kuvia varten Windowsissa määritellyllä tavalla ja Studio-projektien tallentamiseen tarkoitettuun oletuskansioon.



Videon alikansion tyypin valinta Tuontiasetukset-sivulta.

Kun olet sijoittanut ja valinnut kansion, joka toimii peruskansiona, voit myös asettaa alikansion:

- **Ei alikansiota:** Jos valitset tämän vaihtoehdon, tuomiasi tiedostoja säilytetään peruskansiossa.
- **Muokattu:** Kun valitset tämän vaihtoehdon, näkyviin tulee Mukautettu projektin alikansio -ruutu. Napsauta ruutua ja anna nimi kyseisen mediatyypin alikansiolle.
- **Tänään:** Tuomasi tiedostot siirretään senhetkisen päivämäärän mukaan nimettyyn alikansioon (muodossa "2012-10-25").

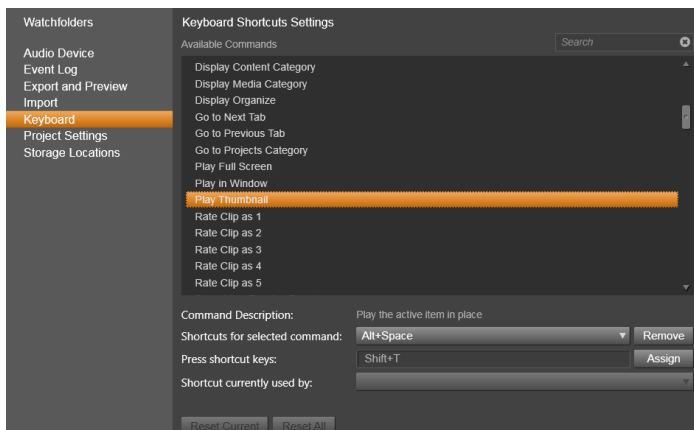
- **Luontipäivä:** Jokainen tuotu tiedosto tallennetaan kohteen luontipäivän mukaan nimettyyn kansioon, jonka nimi on samassa muodossa kuin yllä. Kun useita kohteita tuodaan saman tuontiprosessin aikana, se voi edellyttää lukuisten kansioiden luomista tai päivittämistä.
- **Kuluva kuukausi:** Tämä on sama kuin Tänään-vaihtoehto, mutta ilman päivämerkintää, esim. "2012-10".
- **Kohtauksen paikannus:** Tämä asettaa oletuspaikannusmenetelmän kohtauksen paikannukselle. "Kohtausten paikannuksen asetukset -ikkuna" sivulla 317.
- **Pysäytä liike:** Tämä asettaa oletustuontimenetelmän kehyksille, joita kaappaat Pysäytä liike -ominaisuuden avulla. Ks. "Pysäytä liike" sivulla 339.

Näppäimistö

Studio tarjoaa sekä kattavan valikoiman näppäimistön

oletuspikanäppäimiä että keinon niiden muokkaamiseen.

Ohjauspaneelin Näppäimistö-sivulla on luettelo kaikista komennoista, joita voidaan käyttää pikanäppäimillä, sekä näille komennoille mahdollisesti määritetyt pikanäppäimet. Komennot on ryhmitelty osioittain.



Näppäimistön pikanäppäinasetukset -ikkuna.

Näppäimistön pikanäppäimen lisääminen:

- 1 Valitse kohdekomento.
- 2 Napsauta **Paina pikanäppäimiä** -muokkausruutua.
- 3 Paina halutun pikanäppäintoiminnon näppäintä. Jos pikanäppäin on jo käytössä, **Pikanäppäintä käyttää** -pudotusvalikko näyttää ristiriitaiset komennot.
- 4 Liitä annettu pikanäppäin valittuun komenttoon napsauttamalla **Määritä**-painiketta.

Pikanäppäimen määrittäminen ei poista tiettyjen näppäinyhdistelmien ja muiden komentojen yhteyksiä. Eri komennot saattavat itse asiassa käyttää samaa pikanäppäintä, kunhan ne toimivat eri yhteyksissä. Esimerkiksi **Ctrl+L** on oletuspikanäppäin kahdelle komennolle: **Aikajana > Lukitse raita** ja **Mediaeditori > Kierrä vasemmalle**. Toiminto aktivoituu käyttämäsi Pinnacle Studion osan mukaan.

Pikanäppäimen poistaminen:

- 1 Valitse kohdekomento.
- 2 Valitse poistettava pikanäppäin Valitun komennon pikanäppäimet -pudotusvalikosta.
- 3 Napsauta Poista-painiketta.

Oletusasetusten palauttaminen

Näppäimistön oletusmäärytykset voidaan palauttaa joko nykyiselle komennolle (**Palauta nykyinen** -painike) tai kaikille komennoille kerralla (**Palauta kaikki** -painike).

Projektiasetukset

Tällä Pinnacle Studio -ohjauspaneelin sivulla voit valita uusien projektien, otsikoiden ja siirtymien oletusasetukset.

Uuden elokuvaprojektin formaatti: Valitse resoluutio (kuten PAL tai HD 1920x1080i) oletusasetukseksi kaikille uusille aikajanoille.

Vaihtoehtoisesti ensimmäinen aikajanelle asetettu leike voi määrittää projektin formaatin vaihtoehdolla Tunnista formaatti ensimmäisestä aikajanelle lisäystä leikkeestä. Tämänhetkisen aikajanan formaattia voidaan vaihtaa milloin vain muokkauksen aikana käyttämällä aikajanan asetuksia, jotka sijaitsevat aikajanan työkalurivin vasemmassa yläkulmassa.

Oletuskestot: Aseta aikajanelle tuotaville otsikoille, kuville ja siirtymille oletuskestot. (Lisäämisen jälkeen leikkeen pituutta voidaan tietenkin trimmata tarpeen mukaan.)

Viivaimen zoomaus: Kun tämä vaihtoehto valitaan, aikaviivaimen vetäminen vaakasuuntaisesti lähentää ja loitontaa aikajanaa. Tässä tilassa ryömittäminen tai toistopään siirto pitää tehdä vetämällä suoraan kahvasta. Kun viivaimen zoomaus on pois päältä, voit liikuttaa toistopäätä

napsauttamalla mihin tahansa viivaimessa. Kummassakin tapauksessa zoomaus voidaan myös suorittaa käyttämällä jotakin seuraavista:

- Numeronäppäimistön plus- ja miinusnäppäimet
- Navigaattori aikajanan alareunassa
- Vierityspalkit esikatseluiden alapuolella

Aktivoi trimmaustila napsauttamalla leikkausten lähellä: Ottamalla tämä asetuksen käyttöön voit aktivoida trimmaustilan napsauttamalla. Kun tämä asetus ei ole käytössä, trimmaustila voidaan aktivoida trimmaustilapainikkeella aikajanan työkaluriviltä.

Tallennuspaikat

Tältä sivulta voit asettaa Pinnacle Studiolla luomiesi median ja projektien tallennuspaikan. Voit erikseen määrittää sijainnit jokaiselle seuraavista tiedostotyypeistä:

- Studio-elokuvaprojektit
- Studio-levyprojektit
- Otsikot
- Valikot
- Palauta projekti

Tätä kansiota käytetään sekä jatkotyöskentelyä varten puretuille projektipaketeille että projekteille, jotka on tuotu Studio iPadille -sovelluksesta.

- Renderöintitiedostot

Tämä kansio on väliaikaisille tiedostoille, jotka syntyvät, kun tehokasta laskentaa vaativia kohteita, kuten videotehosteita renderöidään.

Tässä tehdyt muutokset koskevat vain tulevia toimintoja – olemassa olevat tiedostot pysyvät nykyisissä sijainneissaan.

Poista renderöintitiedostot: Voit poistaa renderöintitiedostot säästääksesi tilaa ilman, että menetät tietoja pysyvästi. Huomaa, että nämä tiedostot luodaan kuitenkin uudelleen seuraavan kerran, kun projektisi tarvitsee renderöintiä.

Palauta

Voit palauttaa Pinnacle Studio -versiosi oletustilaansa (jota kutsutaan joskus tehdasasetuksiksi). Kaikki ohjelmaan tehdyt muokkaukset häviävät, mutta tämä ei vaikuta tallennettuihin projekteihin.

Pinnacle Studion palauttaminen oletustilaan

- 1 Tallenna kaikki avoimet projektit, jotka haluat säilyttää.
- 2 Napsauta **Asennus**-valikkoa > **Ohjauspaneeli**.
- 3 Napsauta hakemiston **Palauta**-kohtaa, jolloin näkyviin tulee **Palauta oletusasetukset** -sivu.
- 4 Napsauta **Palauta**-painiketta, valitse sitten **OK** ja käynnistä sovellus uudelleen.

Palauta ostos

Voit palauttaa Pinnacle Studion kautta tekemiäsi ostoksia. Ostokset on tarpeen palauttaa esimerkiksi silloin, kun siirrät Pinnacle Studion uuteen järjestelmään.

Pinnacle Studiossa tehtyjen ostosten palauttaminen

- 1 Napsauta **Asennus**-valikkoa > **Ohjauspaneeli**.
- 2 Valitse luettelosta **Palauta ostos**, jolloin näkyviin tulee **Palauta ostos** -sivu.
- 3 Napsauta **Palauta**-painiketta ja valitse **OK**.



Luku 13: Ruudun kaappaus

Voit tallentaa tietokoneen toimintaa ja hiiren liikkeitä käyttämällä Pinnacle Studion näytön kaappaustoimintoa. Tämän ominaisuuden avulla voit luoda helposti videoita, joissa tarvitaan visualisointia. Voit myös määrittää kaappausalueen, jolloin on helpompi korostaa ja täsmentää tiettyä aluetta, tai integroida selostuksen. Voit kaapata ääntä tietokonejärjestelmästä ja mikrofoniasta sekä kaapata Windowsin kohdistusnäkyymässä rinnakkain olevia sovelluksia

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Ruutukaappausprojektin aloittaminen
- Ruudun tallentaminen

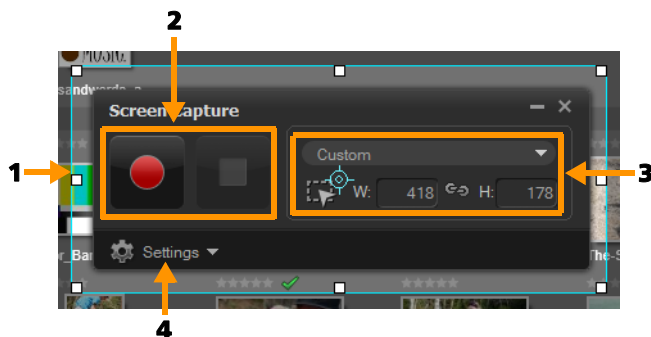
Ruutukaappausprojektin aloittaminen

Ruutukaappausikkunan avaaminen

- Napsauta Live Screen Capturing -ohjelman ruutua **Käynnistä**-näytössä (Windows 8) tai valitse Live Screen Capturing **Käynnistä**-valikon ohjelmaluettelosta (Windows 7).

Kaappausalueen kehys peittää oletuksena koko näytön ja se tulee näkyviin yhdessä **Screen Capture** (Ruudun kaappaus) -työkalurivin kanssa.

Ruudun kaappaus -työkalurivin perusteet



Osa

Kuvaus

1 Kaappausalueen kehys	Määrittää kaapattavan näyttöalueen. Oletuksena se kattaa koko ruudun
2 Tallennuksen ohjaimet	Sisältää painikkeet, joilla ruudun kaappausta ohjataan.
3 Kaappausalueen kehysten mitat	Määrittää kaapattavan aktiivisen ohjelman sekä kaapattavan alueen tarkat mitat Width (Leveys)- ja Height (Korkeus) -kenttien avulla.
4 Settings (Asetukset) (oletusnäkyvä)	Tämän avulla voit määrittää tiedoston, äänen, näytön sekä näppäimistön pikanäppäinten asetukset.

Ruudun tallentaminen

Muista määrittää videon asetukset ennen kuin aloitat varsinaisen kaappauksen.

Videon määrittäminen

- 1 Napsauta **Settings** (Asetukset).
- 2 Määritä seuraavat tiedot kohdassa **File Settings** (Tiedoston asetukset):
 - **Filename** (Tiedostonimi) — Määritä projektille tiedostonimi.
 - **Save to** (Tallenna kohteeseen) — Määrittää sijainnin, johon haluat tallentaa videotiedoston.

Huomaa: Oletuksena kaappaukset tallennetaan Tiedostot-kansioon (...Documents/Pinnacle Studio Screen Capture/19.0).

Napsauttamalla  voit lisätä uuden kansion ja vaihtaa paikkaa, johon tiedosto tallennetaan.

- **Format** (Formaatti) — Valitse sopiva pudotusluettelon formaattivaihtoehdoista.
- **Frame rate** (Päivitysnopeus) — Voit määrittää, montako kehystä käytetään tallennuksen aikana.

Huomaa: Internetiin lähetettävissä videoissa kannattaa käyttää alemmaa päivitysnopeutta, sillä tuloksena on pienempi tiedoston koko. Vastaavasti ruudun yksityiskohdat eivät toistu yhtä tarkasti. Korkeampi kuvan päivitysnopeus tuottaa suuremman tiedoston koon ja siitä on eniten hyötyä tehtäessä tarkkoja esityksiä, joissa keskitytään ruudun yksityiskohtiin.

- 3 Valitse **Audio Settings** (Ääniasetukset) -kohdasta jonkin seuraavista vaihtoehdoista asetukselle **Voice** (Ääni):
 - Napsauta **ON**, jos haluat tallentaa selostuksen. Kokeile äänen syöttöä napsauttamalla **Sound Check** (Äänitesti) -painiketta.
 - Napsauta **OFF**, jos haluat poistaa selostuksen tallennuksen käytöstä.
- 4 Valitse **Audio Settings** (Ääniasetukset) -kohdasta jonkin seuraavista vaihtoehdoista asetukselle **System audio** (Järjestelmän ääni):
 - Napsauta **ON**, jos haluat ottaa järjestelmän tai mikrofoniin äänet mukaan, ja säädä liukusäädin haluamaasi asentoon.

- Poista **System audio** (Järjestelmän ääni) käytöstä napsauttamalla **OFF**.

5 Kohdassa **Control Settings** (Ohjausasetukset) on valittavana seuraavat vaihtoehdot:

- **Mouse click animation** (Hiiren napsautusanimaatio) — Ottamalla tämän käyttöön voit sisällyttää ruudun kaappaukseen myös hiiren napsautukset.
- **Enable F10/F11 shortcut key** (Ota F10/F11-pikanäppäin käyttöön) — Ottaa käyttöön pikanäppäimet, joilla ruudun kaappaus voidaan kytkeä päälle ja pois.

Huomaa: Jos ruudun kaappauksen pikanäppäimet ovat ristiriidassa kaapattavaksi haluamasi ohjelman kanssa, on suositeltavaa poistaa tämä ominaisuus käytöstä, jolloin tallennukseen ei tule tahattomia pysäytyksiä tai taukoja.

6 Valitse näyttölaite kohdasta **Monitor Settings** (Näytön asetukset).

Huomaa: Ohjelma tunnistaa automaattisesti, montako näyttölaitetta järjestelmässäsi on käytettävissä. **Primary monitor** (Esisijainen näyttö) on valittuna oletuksena.

Ruutukaappauksen tallentaminen

1 Valitse jokin seuraavista vaihtoehdoista:

- **Full screen** (Koko ruutu) — Sallii koko ruudun kaappauksen. Tämä valinta on oletuksena valittuna, kun käynnistät **Screen Capture** (Ruudun kaappaus) -työkalurivin.
- **Custom** (Muokattu) — mahdollistaa kaapattavan alueen määrittämisen. Kaapattavan alueen mitat näytetään. Voit määrätä kaapattavaksi myös sovellusikkunan valitsemalla vaihtoehdon aktiivisten ohjelmien luettelosta.

2 Saat näkyviin lisää vaihtoehtoja napsauttamalla **Settings** (Asetukset).

Huomaa: Jos haluat liittää mukaan selostuksen tai järjestelmän äänet, ko. asetukset pitää määrittää ja ottaa käyttöön ennen tallennuksen aloittamista.

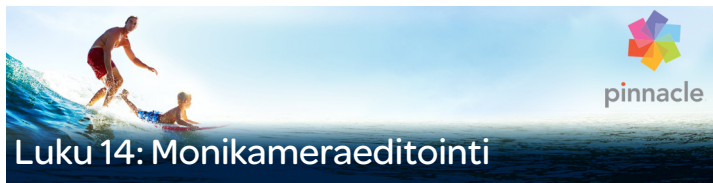
- 3** Aloita ruudun kaappaus napsauttamalla **Start / Resume Recording** (Aloita kaappaus / Jatka kaappausta).

Kaikki toimenpiteet määritetyn kaappausalueen sisällä tallennetaan. Ruudun kaappaus alkaa lähtölaskennan jälkeen.

Huomaa: Voit pysäyttää ruudun kaappauksen painamalla **F10** tai keskeyttää sen tai jatkaa sitä keskeytyksen jälkeen painamalla **F11**.

- 4** Ruudun kaappaus viimeistellään napsauttamalla **Stop Recording** (Lopeta tallennus).

Huomaa: **Huomaa:** Ruudun kaappaus lisätään määrittämääsi muokattuun kansioon ja sinua pyydetään lisäämään se Pinnacle Studion Kirjastoon.



Monikameraeditori on työtila, jossa voit luoda ammattimaisia videokoosteita tapahtumista, jotka on kuvattu eri kameroilla ja eri kulmista.

Helppokäyttöisen moninäkömätötilan avulla voit editoida lennosta samalla, kun videoleikkeet toistuvat samanaikaisesti jopa *kuudelta kameralta. Voit siirtyä leikkeestä toiseen yhdellä napsautuksella aivan samoin kuin tv-studiossa siirrytään kamerasta toiseen haluttaessa kuvata kohtausta eri kulmasta tai korostaa eri elementtiä.

Kuvaa voidaan kaapata monilta eri tallennuslaitteilta, kuten action-kameroilta, kopterikameroilta, digitaalisilta järjestelmäkameroilta ja älypuhelimilta. Voit liittää mukaan myös erilliseltä mikrofoniilta tallennettua ääntä.

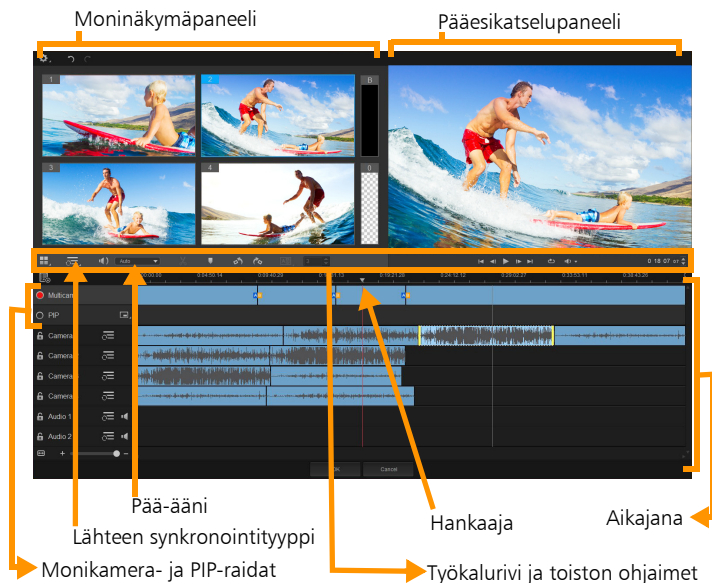
**Kameroiden määrä riippuu ohjelmiston versiosta.*

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Monikameraeditorin työtila
- Monikameraeditoinnin perusteet
- Video- ja äänileikkeiden tuominen Monikameraeditoriin
- Video- ja äänileikkeiden synkronointi monikameraprojekteissa
- Äänilähteen valitseminen monikameraprojektille
- Useiden leikkeiden editointi monikamerakoosteeksi
- Kuva kuvassa -tehosteen (PIP) lisääminen Monikameraeditorissa
- Monikameralähdetiedostojen hallinta
- Monikameraprojektin tallentaminen ja vieminen
- Älykkään välityspalvelimen käyttö editoinnin nopeuttamiseen

Monikameraeditorin työtila

Alla olevassa kuvassa on ilmaistu Monikameraeditorin tärkeimmät ominaisuudet.

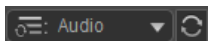


Työkalurivi, toisto ja muut ohjaimet

Työtilassa käytettävissä olevat ohjaimet on lueteltu alla.

Päätyökalurivissä on seuraavat ohjaimet:

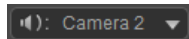
 **Kameran numero** — Tämän avulla voit määrittää moninäkömääpaneeliin näyttämään neljää tai kuutta kameraa riippuen ohjelmiston versiosta.



Audio

Lähteen synkronointityyppi — Mahdollistaa

leikkeiden synkronoinnin. Lisätietoja on kohdassa "Video- ja äänileikkeiden synkronointi monikameraprojekteissa" sivulla 393.



Camera 2

Pää-ääni — Mahdollistaa ensisijaisen äänilähteen

valinnan. Lisätietoja on kohdassa "Äänilähteen valitseminen monikameraprojektille" sivulla 394.



tai



Jaa leike

— Sallii leikkeen jakamisen osioihin. Lisätietoja on kohdassa "Leikkeen jakaminen Monikameraeditorissa" sivulla 399.



Aseta/poista merkitsin — Voit lisätä kameraraidoille merkkejä, joita käytetään editointiin (esim. äänen synkronointiin).



Kierrä vasemmalle ja Kierrä oikealle — Voit kiertää

kameraraitojen leikkeitä ennen kuin lisäät ne monikameraraitaan tai PIP-raitaan. Huomaa: Vain avattuja raitoja voi kiertää.



Siirtymä ja Kesto — Voit lisätä siirtymän

monikameraraidan leikkeiden väliin ja määrittää siirtymän keston. Lisätietoja on kohdassa "Siirtymän lisääminen monikameraosioiden väliin" sivulla 398.

Päasesikatseluruudussa on seuraavat ohjaimet:



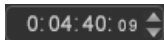
Toistorivi, jossa on painikkeet **Alkuun**, **Edellinen ruutu**, **Toista**, **Seuraava ruutu** ja **Loppu**.



Silmukka — Voit toistaa valittua raitaa jatkuvasti palaamalla alkuun, kun leikkeen loppu saavutetaan.



Aseta äänenvoimakkuus — Voit säätää toiston äänenvoimakkuutta.



0:04:40:09

Aikakoodi-säädin — Voit tarkastella ja asettaa ajan/kehysten, joka näkyy pääsesikatseluruudussa sekä kohdassa, jossa

hankaaja on aikajanalla. Voit asettaa ajan/kehyksen napsauttamalla nuolia tai numeroarvoa.

Aikajanalla on seuraavat ohjaimet:



Lähteen hallinta — Voit lisätä ja poistaa leikkeitä. Lisätietoja on kohdassa “Monikameralähdetiedostojen hallinta” sivulla 400.



Näytä/Piilota äänen aaltomuotonäkymä — Voit tarkastella kamera- ja ääniraitojen äänen aaltomuotoja.



Lukitse/Avaa — Näkyy yksittäisillä raidoilla. Raidat kannattaa lukita, kun ne on synkronoitu.



Ota mukaan/Sulje pois synkronoinnista — Voit määrittää, mitkä raidat otetaan mukaan synkronointiin.



Mykistä/Poista mykistys — Voit kytkeä äänen pois (mykistys) tai päälle (mykistyksen poisto) valitulle ääniraidalle.



Zoomaa aikajanalle — Aikajanalla vasemmassa alakulmassa olevan säätimen avulla voit laajentaa tai pienentää projektin niin, että se näkyy kokonaisuudessaan aikajanalla.



Zoomaustaso-liukusäädin — Voit muuttaa projektin zoomaustasoa vetämällä liukusäädintä tai napsauttamalla **Zoomaa lähemmäs** (plus-merkki) tai **Zoomaa kauemmas** (miinusmerkki). Tämä on erityisen hyödyllistä, kun editoidaan yksittäisiä segmenttejä **Monikameraraidalla**.

Seuraavat yleiset säätimet näkyvät sovellusikkunan vasemmassa yläkulmassa:



Asetukset — Voit avata Välityspalvelimen hallinnan ja Tallenna nimellä -valintaikkunan. Lisätietoja on kohdissa “Älykkään

välityspalvelimen käyttö editoinnin nopeuttamiseen” sivulla 402 ja “Monikameraprojektin tallentaminen” sivulla 401.



Kumoa ja Tee uudelleen — Voit kumota useimmat toimenpiteet tai tehdä ne uudelleen.

Monikameraeditoinnin perusteet

Seuraavassa on esitetty peruskatsaus monikameraeditointiin.

- 1 Tuo Pinnacle Studion Kirjastoon ne video- ja äänileikkeet, joita haluat käyttää.
- 2 Valitse leikkeet Kirjastosta ja tuo ne Monikameraeditorin käyttämällä erityistä tuonti-ikkunaa, jossa voit määrittää leikkeet Kameraan 1, Kameraan 2 jne.
- 3 Synkronoi leikkeet aikajanalla. Voit tehdä tämän automaattisesti, jos kaikissa leikkeissä on ääniraita, mutta synkronointiin on käytettävissä myös muita menetelmiä.
- 4 Valitse ääniraita, jonka haluat säilyttää (jos käytät alkuperäistä ääniraitaa). Voit valita myös erillisen ääniraidan.
- 5 Aloita monikamerakoosteen kokoaminen. Voit toistaa kaikkia leikkeitä yhtä aikaa ja valita moninäkömääräydestä sen kameran, jota haluat tarkastella. Voit vaihtaa leikkeitä niin usein kuin haluat. Valittu aineisto näkyy pääesikatseluruudussa. Voit tarkastella projektia **Monikameraraidalla** ja hienosäätää sitä.
- 6 Poistumalla **Monikameraeditorista** voit hioa projektia edelleen Pinnacle Studiassa ja tuottaa siitä tiedoston.

Tärkeää! *Monikameraeditointi kannattaa suorittaa loppuun, ennen kuin poistut **Monikameraeditorista**. Muutokset, jotka teet projektiin toisessa editorissa, eivät välttämättä jää voimaan, jos avaat projektin uudelleen **Monikameraeditorissa**. Tällöin osa muutoksista saattaa peruuntua.*

Video- ja äänileikkeiden tuominen Monikameraeditoriin

Monikameraprojektin luomisen ensimmäinen vaihe on tuoda leikkeet **Monikameraeditoriin**. Useimmiten ne ovat samasta tapahtumasta kuvattuja leikkeitä, jotka on tuotu Pinnacle Studio Kirjastoon.

Voit käyttää jopa kuutta videoleikettä samanaikaisesti ja ottaa mukaan jopa kaksi itsenäistä äänileikettä.

Videoleikkeiden tuominen Monikameraeditoriin

- 1 Valitse Pinnacle Studio Kirjastosta kaikki leikkeet, joita haluat käyttää.
- 2 Tee jokin seuraavista toimista:
 - Napsauta **Monikameraeditorin** painiketta  aikajanalla.
 - Napsauta valittua leikettä hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Monikameraeditori**.
- 3 Kirjoita **Monikameratuonti**-ikkunassa nimi **Projektin nimi** -ruutuun.
- 4 Tarkista oikealla puolella projektin leikeluettelossa olevat leikkeet.
Jos haluat järjestellä leikkeet uudelleen, vedä leike uuteen kohtaan luettelossa.

Jos haluat lisätä video- tai äänileikkeitä, valitse haluamasi raita Kirjaston ikkunasta ja vedä se projektin leikeluetteloon.

Jos haluat poistaa leikkeen, napsauta sitä kakkospainikkeella ja valitse **Poista**.
- 5 Valitse OK.

Video- ja äänileikkeiden synkronointi monikameraprojekteissa

Voit synkronoida video- ja äänileikkeet siten, että ne on kohdistettu samaan ajanhetkeen. Helpoin tapa on antaa **Monikameraeditorin** analysoida jokaisen leikkeen ääni ja synkronoida ne automaattisesti. Jos nauhoitukset ovat suunniteltuja, voit käyttää erityistä äänisignaalia, kuten käsien taputtamista (tällä on sama vaikutus kuin klaffin käytöllä ammattimaisissa kuvauksissa). Joissakin tapahtumissa on luontaisia ääniä, jotka helpottavat synkronointia. Näitä ovat esim. musiikkiesitykset tai urheilutapahtumat, joissa annetaan lähtösignaali.

Voit synkronoida leikkeet myös käyttämällä merkkejä tai kuvausaikaa tai voit säätää ne manuaalisesti vetämällä leikkeet aikajanalla haluamasi aikakoodin kohdalle. Voit synkronoida videot manuaalisesti käyttämällä yhteistä visuaalista elementtiä, kuten kuvassa näkyvää salaman välähdystä. Näistä menetelmistä on apua, jos videokuva ei sisällä ääntä, jos leikkeiden ääniraidat on vaikea synkronoida tai jos haluat vain kohdistaa leikkeet manuaalisesti.

Lähdeaineistosta riippuen toisinaan voi olla tarpeen käyttää eri synkronointivaihtoehtojen yhdistelmää.

Video- ja äänileikkeiden synkronointi Monikameraeditorissa

- 1 Kun olet tuonut leikkeet **Monikameraeditoriin**, valitse jokin seuraavista vaihtoehtoista työkalurivin **Lähteen synkronointityyppi** -pudotusluettelosta:

- **Ääni** — Synkronoi aikajanana leikkeet napsauttamalla pudotusluettelon vieressä olevaa **Synkronoi**-painiketta .

Huomaa: Vaihtoehdon käyttö edellyttää, että videoleikkeissä on ääniraita.

- **Merkki** — Valitse leike aikajanalta, toista leike tai siirry haluamaasi kohtaan visuaalisen vihjeen avulla ja lisää merkki napsauttamalla työkalurivin **Aseta/poista merkitsin** -painiketta . Kun jokaiseen leikkeeseen on lisätty merkitsin, voit kohdistaa leikkeet merkkien mukaan napsauttamalla työkalurivin **Synkronoi**-painiketta .
- **Kuvauspäivämäärä/aika** — Napsauttamalla **Synkronoi**-painiketta  voit synkronoida leikkeet kameran metatiedoissa ilmoitetun kuvauspäivämäärän ja -ajan mukaisesti. Huomaa: Jotta tällä menetelmällä voidaan saavuttaa tarkkoja tuloksia, kameroiden kellojen pitää olla samassa ajassa.
- **Manuaalinen** — Vedä leikkeet haluamaasi sijaintiin visuaalisen vihjeen avulla.

Huomaa: Jos mukana on leikkeitä, jotka haluat jättää pois synkronointiprosessista, napsauta vastaavan raidan **Sulje pois synkronoinnista** -painiketta . Voit ottaa raidan mukaan napsauttamalla painiketta uudelleen (**Ota käyttöön synkronointia varten** .

Vihje: Leikkeiden synkronoinnin jälkeen voit varmistaa yksittäisten raitojen **Lukitse**-painikkeiden  avulla, että raidat pysyvät synkronoituna editointiprosessin ajan.

Äänilähteen valitseminen monikameraprojektille

Kun olet tuonut ja synkronoinut leikkeet **Monikameraeditorissa**, voit tehdä päätöksiä liittyen projektin ääniraitaan. Jos käytät esimerkiksi neljää videoleikettä ja niillä kaikilla on ääniraita, on suositeltavaa kuunnella kaikkia niistä erikseen ja valita se, jonka äänenlaatu on paras. Voit myös valita erillisen äänileikkeen.

Muiden valintojen avulla voit käyttää ääntä kaikista leikkeistä, ei mistään niistä tai vaihtaa äänilähdettä (Automaattinen) samalla kun vaihdat kameraa. Tästä voi olla hyötyä, kun halutaan käyttää urheilukuvauksen tai muun toimintakuvauksen aikana tallennettua ääntä.

Oletuksena valittuna on **Kameran 1** ääni.

Äänilähteen valitseminen monikameraprojektille

- 1 Kun leikkeet näkyvät **Monikameraeditorin** aikajanalla, napsauta työkalurivin **Pää-ääni**-ruutua ja valitse **Kamera** tai **Äänileike**. Voit kuunnella kunkin leikkeen äänenlaatua napsauttamalla **Toista** .
- 2 Valitse **Kamera** tai **Äänileike**, jota haluat käyttää projektissasi. Muiden raitojen ääni mykistetään.
Muita vaihtoehtoja ovat mm. seuraavat:
 - **Automaattinen** — Vaihtaa äänen vastaamaan toistettavaa leikettä.
 - **Ei mitään** — Monikameraprojektiin ei sisällytetä ääntä. Voit lisätä äänen Pinnacle Studiassa poistuttuasi Monikameraeditorista.
 - **Kaikki kamerat** — Toistaa kaikkien leikkeiden äänen yhtäaikaaisesti.

Vihje: Jos aiot muokata ääntä Pinnacle Studiassa poistuttuasi Monikameraeditorista, huomaa, että kohdassa **Pää-ääni** valittu asetus määrittää, mitkä raidat ovat käytettävissä ääniraitoina Pinnacle Studiassa.

Useiden leikkeiden editointi monikamerakoosteeksi

Kun olet tuonut ja synkronoinut leikkeet **Monikameraeditorissa** ja valinnut ääniasetukset, voit aloittaa leikkeiden editoinnin monikamerakoosteeksi. **Monikameraeditorin** moninäköymäruutu tekee tästä tehtävästä hauskaa ja helppoa. **Monikameraeditorin** avulla voit vaihtaa videoraitojen välillä ja yhdistää ne toisiinsa siirtymien avulla aivan kuin DJ luo uuden musiikkikoosteen vaihtamalla ja yhdistelemällä kappaleita.

Jos huomaat, että toisto on hidasta tai epätasaista, tarkista **Älykkään välityspalvelimen** asetukset. Lisätietoja on kohdassa "Älykkään välityspalvelimen käyttö editoinnin nopeuttamiseen" sivulla 402.

Kun olet koonnut peruskoosteen moninäköymäruudun ja pääesikatseluruudun avulla, voit hienosäätää projektisi **Monikameraraidalla** ja hyödyntää editointiominaisuuksia kuten siirtymiä ja leikkeiden jakotyökalua. Huomaa, että tiettytyyppiset editoinnit, kuten leikkeiden kiertäminen, pitää tehdä yksittäisillä **Kamera**-raidoilla ennen kuin leikkeet lisätään koosteeseen **Monikameraraidalle**.

Monikamerakoosteen luonti

- 1 Kun leikkeet ovat **Monikameraeditorin** aikajanalla, napsauta pääesikatseluruudun alapuolella olevaa **Toista**-painiketta  .
Kaikkien kameroiden aineistoa voidaan tarkastella samanaikaisesti moninäköymäruudussa.
- 2 Aloita projektin koostaminen napsauttamalla sen kameran esikatselua, jonka haluat tuoda näyttöön, kun videot toistuvat moninäköymäruudussa.
Valitun kameran aineisto näkyy pääesikatseluruudussa.



Moninäköymäruutu on pääesikatseluruudun vasemmalla puolella. Kaikkien kameroiden aineistoa voidaan tarkastella samanaikaisesti moninäköymäruudussa.

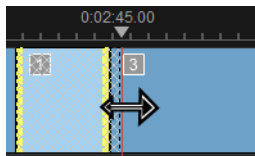
- 3 Voit vaihtaa kameraa napsauttamalla eri kamerasikatselua moninäköymäruudussa. Voit vaihtaa kameraa niin usein kuin haluat. Voit tarkastaa projektisi **Monikameraraidalla**.



Aikajanan monikameraraita näyttää koosteeksi kameraosiot.

Jos haluat säätää **Monikameraraidan** zoomaustasoa, vedä zoomaustason säädintä **+**  **-** aikajanan vasemmassa alakulmassa.

- 4 Kun olet tehnyt ensimmäisen version moninäköymäruudun avulla, voit hioa vaihdon ajoitusta **Monikameraraidalla** toistamalla projektia tai siirtymällä kohtaan, jota halua editoida, napsauttamalla kameraosioita ja vetämällä sen reunaa, kunnes kehys, jossa haluat vaihdon tapahtuvan, näkyy pääesikatseluruudussa.



Voit vaihtaa **Monikameraraidan** osion toiseen **kameraan** napsauttamalla osiota hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla toisen **kameran** kontekstivalikosta tai napsauttamalla kameran esikatselua moninäkömäärätyydytyksestä.

Siirtymän lisääminen monikameraosioiden väliin

- 1 Napsauta osiota **Monikameraraidalla**.
- 2 Napsauta **Siirtymä**-painiketta  työkalurivillä. Painikkeella on keltainen ulkoreuna, kun se on aktiivinen, ja aikajanalle tulee näkyviin siirtymän kuvake (AB).

Jos painike näkyy harmaana, aktivoi se uudelleen vetämällä segmentin reunaa hieman.

Ristihäilytyssiirtymä on käytössä oletuksena.

- 3 Kirjoita siirtymän **Kesto** työkalurivin ruutuun.

Vihje: Voit lisätä projektiin mustia tai tyhjiä osioita. Voit muuttaa **Monikameraraidalla** jo olevan osion mustaksi tai tyhjäksi napsauttamalla osiota hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla **Musta** tai **Tyhjä tila**. Voit tehdä siirtymän video-osion ja **mustan** osion välillä. Projektin toiston aikana voit lisätä mustan tai tyhjän osion napsauttamalla **Musta (B)**- tai **Tyhjä tila (O)** -viuhkaa kameran esikatseluiden oikealla puolella sen sijaan, että napsauttaisit kameran esikatselua moninäkömäärätyydytyksessä.



Leikkeen jakaminen Monikameraeditorissa

- 1 Valitse aikajanalla leike **Monikamera-** tai **PIP**-raidalta ja napsauta **Toista** tai vedä hankaaja sijaintiin, johon haluat tehdä leikkauksen.
- 2 Napsauta **Jaa leike** -painiketta.

Huomaa: Leikkeen jakamisesta on hyötyä, kun haluat korvata osion osan toisen kameran kuvalla eli käytännössä lisätä yhden vaihdon.

Kuva kuvassa -tehosteen (PIP) lisääminen Monikameraeditorissa

Voit lisätä monikameraprojektiisi kuva kuvassa -tehosteen (PIP). PIP:n avulla voit toistaa videota tietyssä ruudun kohdassa samalla kun päävideo toistuu taustalla.



Kuva kuvassa -toiminnon (PIP) periaate on kuvattu yllä olevassa kuvassa.

Kuva kuvassa -tehosteen (PIP) lisääminen monikameraprojektiin

- 1 Kun olet luonut monikamerakoosteen **Monikameraraidalle**, napsauta **Toista**-painiketta  tai siirry **Monikameraraidalla** kohtaan, johon haluat lisätä PIP-tehosteen.
- 2 Aktivoi raita aikajanalla napsauttamalla **PIP**-raidan ympyrää.
Kun ympyrä on aktiivinen, se on täytetty punaisella: .
- 3 Napsauta moninäköymäruudussa haluamasi **kameran** esikatselua.
Osio lisätään **PIP**-raidalle.
- 4 Aseta osion päätepiste napsauttamalla osion loppua **PIP**-raidalla ja vetämällä se haluamaasi kohtaan aikajanalla.
- 5 Voit valita PIP:n kulman napsauttamalla **Muuta PIP-sijaintia** -painiketta  **PIP**-raidalla ja valitsemalla haluamasi sijainnin.
PIP-sijainti näkyy pääesikatseluruudussa.

Monikameralähdetiedostojen hallinta

Lähteen hallinnan avulla voit lisätä video- ja äänileikkeitä monikameraprojektisi raidoille ja poistaa niitä. Voit myös tarkastella tietoja leikkeistä, kuten leikkeen kestoa ja sijaintia sekä lukita raitoja sekä avata niiden lukituksen.

Leikkeiden lisääminen, poisto tai hallinta Lähteen hallinnan avulla

- 1 Napsauta **Lähteen hallinnan** painiketta  aikajanana vasemmassa yläkulmassa.
- 2 Tee jokin seuraavista toimista **Lähteen hallinta** -valintaikkunassa:
 - Napsauttamalla raidan **Lukitse/Avaa**-painiketta voit avata raidan editoitavaksi tai estää editoinnin lukitsemalla sen.

- Voit lisätä leikkeen raidalle valitsemalla raidan, napsauttamalla **Lisää leikkeitä** -painiketta , siirtymällä lisättäväksi haluamaasi leikkeeseen ja napsauttamalla **Avaa**. Leike tulee näkyviin raidan numeroituun luetteloon.
- Voit poistaa leikkeitä raidalta valitsemalla raidan, rastittamalla valintaruudun poistettavaksi haluamiesi leikkeiden vierestä ja napsauttamalla **Poista**-painiketta .

Monikameraprojektin tallentaminen ja vieminen

Kun olet saanut monikameraprojektisi koostamisen valmiiksi, voit tallentaa sen niin, että sitä voidaan muokata Pinnacle Studiossa ja viedä tai jakaa siitä.

***Tärkeää!** Monikameraeditointi kannattaa suorittaa loppuun, ennen kuin poistut **Monikameraeditorista**. Muutokset, jotka teet projektiin toisessa editorissa, eivät välttämättä jää voimaan, jos avaat projektin uudelleen **Monikameraeditorissa**. Tällöin osa muutoksista saattaa peruuntua.*

Monikameraprojektin tallentaminen

- Napsauttamalla ikkunan alaosassa olevaa **OK**-painiketta voit tallentaa projektin nykyisellä nimellä (joka näkyy ikkunan oikeassa yläkulmassa). Tämä myös sulkee **Monikameraeditorin**.

Jos haluat nimetä projektisi uudelleen, napsauta ennen poistumista **Asetukset**-painiketta , valitse **Tallenna nimellä** ja kirjoita nimi **Projektin nimi** -ruutuun.

Monikameraprojekti tulee näkyviin Pinnacle Studion Kirjastoon.

Voit avata monikameraprojektin (.mcam) Pinnacle Studiossa vetämällä sen Kirjastosta aikajanalle **Editoi**-työtilassa. Oletuksena projekti näkyy koosteleikkeenä. Voit laajentaa leikkeen ja työstää yksittäisiä raitoja napsauttamalla leikettä hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla **Muokkaa elokuvaa**.

Älykkään välityspalvelimen käyttö editoinnin nopeuttamiseen

Älykkään välityspalvelimen päätarkoitus on parantaa editoinnin ja esikatselun sulavuutta työstettäessä suuria, suuren tarkkuuden videotiedostoja.

Älykäs välityspalvelin luo suuremmista lähdetiedostoista alemman tarkkuuden työkopioita. Näitä kutsutaan välityspalvelintiedostoiksi. Tällaisten tiedostojen avulla voidaan nopeuttaa korkean tarkkuuden projektien (kuten HDV- ja AVCHD-tiedostoja käyttävien projektien) editointia.

Välityspalvelintiedostot ovat lähde- eivätkä projektiriippuvaisia. Toisin sanoen eri projekteissa voidaan käyttää samoja välityspalvelintiedostoja.

Kun renderöit videoprojektin, siinä käytetään alkuperäisiä, laadukkaita videolähdetiedostoja.

Älykkään välityspalvelimen hallinnan avulla voit ottaa **Älykkään välityspalvelimen** käyttöön tai pois käytöstä, määrittää resoluutiokynnyksen, joka kytkee **Älykkään välityspalvelimen** käyttöön sekä hallinnoida nykyisiä ja tulevia välityspalvelintiedostoja **Älykkään välityspalvelimen tiedostonhallinnan** ja **Älykkään välityspalvelimen jonon hallinnan** avulla.

Älykkään välityspalvelimen ottaminen käyttöön tai poistaminen käytöstä

- Napsauta **Asetukset**-painiketta  > **Älykkään välityspalvelimen hallinta** > **Ota käyttöön älykäs välityspalvelin**.
Huomaa: **Älykäs välityspalvelin** -ominaisuus on oletuksena käytössä, jos tietokoneen laitteisto tukee sitä.

Älykkään välityspalvelimen resoluutiokynnyksen ja tiedostojen sijainnin määrittäminen

- 1 Valitse **Asetukset** > **Älykkään välityspalvelimen hallinta** > **Asetukset**.
- 2 Määritä **Älykäs välityspalvelin** -valintaikkunassa resoluutiokynnys välityspalvelintiedostojen luonnille ja valitse välityspalvelinkansio.

Välityspalvelintiedostojen hallinta

- 1 Valitse **Asetukset** > **Älykkään välityspalvelimen hallinta** ja valitse jokin seuraavista vaihtoehdoista:
 - **Älykkään välityspalvelimen tiedostonhallinta** — Luettelee lähde- ja välityspalvelintiedostot. Tämän hallinnan avulla voit poistaa välityspalvelintiedostot, joita et enää tarvitse.
 - **Älykkään välityspalvelimen jonon hallinta** — Luettelee lähdetiedostot, joille välityspalvelintiedostot luodaan (nykyisten asetusten mukaisesti).



Ennen kuin aloitat vianmäärittäksen, tarkista laitteistosi ja ohjelmiesi asennukset.

Päivitä ohjelmistosi: Suosittelemme Windowsin uusimpien käyttöjärjestelmäpäivitysten asentamista.

Tarkista laitteistosi: Varmista, että kaikki asennetut laitteet toimivat normaalisti viimeisimpien ajurien kanssa, ja että Laitehallinta ei ilmoita vikoja laitteistossa (katso alla). Jos joissain laitteissa on vikoja, sinun tulisi korjata ne ennen asennuksen aloittamista.

Hanki uusimmat ajurit: Ääni- ja grafiikkakorteille kannattaa ehdottomasti asentaa uusimmat ajurit. Aina kun Pinnacle Studio käynnistetään, se tarkistaa, että molemmat kortit tukevat DirectX:ää.

Laitehallinnan avaaminen: Windowsin Laitehallinnalla (Device Manager), jolla voit määrittää laitteiston asetukset, on tärkeä rooli vianetsinnässä.

Laitehallintaan pääset seuraavasti: napsauta hiiren kakkospainikkeella kohtaa **Tietokone** ja valitse sitten ponnahdusvalikosta **Ominaisuudet**. Tämä avaa **Järjestelmän ominaisuudet** -ikkunan. **Laitehallinta**-painike on vasemmassa paneelissa.

Varmista, että kaikki asennetut laitteet toimivat normaalisti uusimpien ajurien kanssa ja ettei minkään laitteen kohdalla Laitehallinnassa ole virhetilasta kertovaa keltaista huutomerkkiä. Jos kohtaat ajuriongelman, jota et itse pysty ratkaisemaan, ota yhteys laitteen valmistajaan tai tietokoneesi ostopaikkaan.

Yhteydenotto tukeen

Saat lisätietoja tukivaihtoehtoista verkkosivuiltamme:

www.pinnaclesys.com/support

Useimmat yleiset ongelmat on jo dokumentoitu

verkkotietokannassamme, joten suosittelemme tutustumaan siihen ensimmäisenä. Löydät ohjeita verkkotietokannasta tehokkaammin kun lisäät kyselyyn tuotteen nimen.

Keskusteluryhmät

Käy keskusteluryhmissämme ja liity keskusteluun Pinnacle Studiosta. Etsi oman kielesi keskusteluryhmä vierittämällä keskusteluryhmäluetteloa alas:

go.pinnaclesys.com/forums

Suosituimmat tukiaiheet

Tämän luvun loppuosan sisältö perustuu käyttäjien useimmin avaamiin tietokanta-artikkeleihin. Tässä olevat tekstit voivat olla verkossa olevia tekstejä yleisluontoisempia tai vanhempia. Jos haluat lukea johonkin tiettyyn asiakirjanumeroon liittyvän koko tekstin, se löytyy verkkotietokannasta.

Yhteensopivuus aiemman sisällön kanssa

Asiakirjanumero 384211

Monia, mutta ei kaikkia, Pinnacle Studion luovia sisältöjä voidaan käyttää suoraan Pinnacle Studion nykyisessä versiossa, samoin kuin monia sisältötarjouksia kolmansilta osapuolilta. Jotkut näistä kuuluvat valmiiksi tuotteeseen. Jotkut kolmansien osapuolten sisältöpaketit

vaativat maksullisen päivityksen toimiakseen Pinnacle Studiossa. Joistakin sisältöpaketeista ei ole julkaistu yhteensopivia versioita.

Sisältötukitaulukko

Pinnacle Studio -sisältö	Tuki
HFX Plus, Pro, Mega	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
RTFX 1	Tuettu*
RTFX 2	Tuettu*
Hollywood FX Volume 1	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Hollywood FX Volume 2	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Hollywood FX Volume 3	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Premium Pack Volume 1	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Premium Pack Volume 2	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Creative Pack Volume 1	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Creative Pack Volume 2	Tuettu*
Creative Pack Volume 3	Tuettu*
NewBlue Film Effects	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
NewBlue Stabilizer	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
NewBlue Video Essentials II	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
NewBlue Video Essentials IV	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
NewBlue Video Essentials VI	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
NewBlue Video Essentials VII	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Winter Pack	Tuettu*
ScoreFitter Volume 1	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
ScoreFitter Volume 2	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
ScoreFitter Volume 3	Tuettu*

**Kolmannen osapuolen Ultimate-
tai Ultimate Collection -sisältölevyt**
Tuki

Studio 11 - Stagetools: Moving Picture	Ei tuettu
Studio 11 - BIAS SoundSoap V1 PE	Tuettu – maksullinen päivitys vaaditaan
Studio 11 - ProDAD VitaScene	Tuettu – maksullinen päivitys vaaditaan
Studio 12 - ProDAD VitaScene	Tuettu – maksullinen päivitys vaaditaan
Studio 12 - Red Giant Magic Bullet Looks	Tuettu*
Studio 14 - Red Giant Knoll Light Factory	Tuettu*
Studio 14 - Red Giant ToonIt	Tuettu*
Studio 14 - Red Giant Trapcode 3D Stroke	Tuettu*
Studio 14 - Red Giant Trapcode Particular	Tuettu*
Studio 14 - Red Giant Shine	Tuettu*

**Kolmannen osapuolen
eStore-sisältö**
Tuki

BIAS SoundSoap V2 PE	Tuettu*
Studio 17 - Red Giant Magic Bullet Looks Indie Pack	Tuettu*
Studio 17 - RedGiant Particular Studio Preset Pack	Tuettu*

**Kolmannen osapuolen
eStore-sisältö****Tuki**

Studio 17 - RedGiant Shine Studio Preset Pack	Tuettu*
--	---------

Studio 17 - RedGiant ToonIt Studio Preset Pack	Tuettu*
---	---------

Studio 17 - RedGiant Knoll Studio Preset Pack	Tuettu*
--	---------

Studio 17 - Red Giant Trapcode Starglow	Tuettu*
--	---------

Studio 17 - Red Giant Warp	Tuettu*
----------------------------	---------

ProDad Vitascene	Tuettu*
------------------	---------

ProDad Adorage	Tuettu*
----------------	---------

ProDad Adorage FX Pack 10	Tuettu*
---------------------------	---------

ProDad Adorage FX Pack 11	Tuettu*
---------------------------	---------

NewBlue Video Essentials I	Tuettu*
----------------------------	---------

NewBlue Video Essentials II	Tuettu*
-----------------------------	---------

NewBlue Video Essentials III	Tuettu*
------------------------------	---------

proDAD Mercalli	Tuettu*
-----------------	---------

**Kolmannen osapuolen muut
DVD-lisäosat****Tuki**

Bravo Studio 1, 2 & 3	Ei tuettu
-----------------------	-----------

BWPlugins 1, 2 & 3	Ei tuettu
--------------------	-----------

Dziedzic Effects Pack 1 & 2	Ei tuettu
-----------------------------	-----------

eZedia Effects	Ei tuettu
----------------	-----------

NewBlue Art Effects 1	Ei tuettu
-----------------------	-----------

NewBlue Effects	Ei tuettu
-----------------	-----------

Kolmannen osapuolen muut DVD-lisäosat

Tuki

NewBlue Time Effects 1	Ei tuettu
PE CameraPOV	Ei tuettu
proDAD Adorage	Tuettu*
proDAD Heroglyph 1	Ei tuettu
proDAD Heroglyph 2	Ei tuettu
proDAD Vitascene 1.0	Tuettu*
StageTools Moving Picture Full	Ei tuettu
StageTools Moving Picture LE	Ei tuettu
Vance Effects	Ei tuettu
Algorithmix	Ei tuettu
NewBlue Audio Enhancements 1	Ei tuettu
NewBlue Audio Essentials 1	Ei tuettu
NewBlue Audio Essentials 2	Ei tuettu
NewBlue Audio Essentials 3	Ei tuettu
NewBlue Audio Essentials 4	Ei tuettu

*On mahdollista, että Pinnacle Studio 64-bittinen versio ei tue tätä.

Kaappauslaitteiston yhteensopivuus

Asiakirjanumero 384431

Pinnacle Studio on testattu ja todettu toimivaksi laajan videokaappauslaitteiden valikoiman kanssa. Joitakin vanhempia laitteita ei kuitenkaan tueta.

Tuettu laitteisto

Seuraavat kaappauslaitteet toimivat kaikkien Pinnacle Studio -versioiden kanssa.

USB-pohjaiset

- 710-USB
- 510-USB
- 700-USB
- 500-USB
- MovieBox Deluxe
- DVC-90
- DVC-100
- DVC-101
- DVC-103
- DVC-107
- DVC-130 (64-bittisiä ajureita ei ole saatavissa)
- DVC-170 (64-bittisiä ajureita ei ole saatavissa)

PCI-pohjaiset

- 700-PCI (Pinnacle Studio Deluxe 2)
- 500-PCI (Pinnacle AV/DV)
- Kaikki 1394-kortit

Ei-tuettu laitteisto

Seuraavassa luettelossa oleva laitteisto toimitettiin yhdessä Studion vanhempien versioiden kanssa ja se ei enää ole takuun tai tuen piirissä.

- DC10
- DC10 Plus

- MovieBox® DV
- Dazzle® DVC 80, 85
- Linx
- MP 10
- S400

Sarjanumerotiedot

Asiakirjanumero 384215

Näissä usein kysytyissä kysymyksissä on tietoa Pinnacle Studio sarjanumeron sijainnista sekä siitä, miten voit aktivoida Pinnacle Studio päivityksen aiemman version sarjanumerolla.

Sarjanumeron löytäminen

Lataamasi tuotteen sarjanumero näytetään tilausprosessin lopun vahvistussivulla ja vahvistussähköpostissa, joka lähetettiin tilausta tehtäessä.

Jos omistat tuotteesta fyysisen kopion, sarjanumero näkyy mahdollisen DVD-kotelon sisä- tai ulkopuolella tai paperitaskun ulkopuolella.

Jos olet kadottanut sarjanumeron, katso tietokannasta asiakirja 232809: Kadonneen Pinnacle Studio -sarjanumeron vaihtaminen.

Asiakastietojen etsiminen:

- 1 Aloita kirjautumalla sisään sivustolle **www.pinnaclesys.com**.
- 2 Selaa kohtaan "Your Product" (Tuotteesi).
- 3 Valitse tuotteesi uudestaan tuoteosiosta.
- 4 Sarjanumero lukee esiin tulevassa Tuotteesi-ikkunassa.

Sarjanumeron käyttäminen päivityksen aikana

Pinnacle Studio -päivitykseen tarvitaan vanhan version sarjanumero.

Kun olet löytänyt vanhan sarjanumerosi, aloita asennus. Esiin tulee ikkuna, joka kysyy sekä uutta että vanhaa numeroa. Laita ne oikeisiin ikkunoihin ja napsauta **Seuraava**.

Virhe tai kaatuminen asennuksen aikana

Asiakirjanumero 284219

Tässä on muutamia vihjeitä Pinnacle Studio -asennuksen aikana ilmenevien virheiden tai kaatumisten vianmääritykseen.

Erityiset virheet

Virhe 1402: Jos virhe 1402 esiintyy asennuksen aikana, katso ohjeet verkkotietokannan asiakirjasta 364555, Virhe 1402 asennuksen aikana.

Virhe asennuksessa: "Asetus keskeyttää nyt asennuksen": Jos tämä virhe esiintyy asennuksen aikana, katso ohjeet verkkotietokannan asiakirjasta 363187, Virhe asennuksen aikana "Asetus keskeyttää nyt asennuksen".

Yleinen vianetsintä

Voit yrittää näitä keinoja, jos sovelluksen asentamisessa on vaikeuksia.

Kokeile levyn puhdistamista: Tarkasta asennuslevyn pinta tahrojen ja lian varalta. Jos puhdistus on tarpeen, käytä pehmeää liinaa, ei paperipyyhkeitä tai mitään hankaavaa materiaalia. Pyyhi levyn keskeltä ulkoreunoja kohti pyörivän liikkeen sijaan. Kun levy on puhdas, yritä asennusta uudelleen.

Toinen optinen asema: Monissa järjestelmissä on kaksi optista asemaa, esimerkiksi DVD-poltin ja erillinen DVD-lukija. Jos käytettävissä on toinen asema, kokeile asettaa levy siihen ja asentaa sitten uudelleen.

Käynnistä tietokoneesi uudelleen: Joissakin tapauksissa asennus voi kaatua, jos Windows Update on käynnissä. Jos näin käy, on paras käynnistää järjestelmä uudelleen Windowsin pyynnön mukaisesti ennen Studion asennuksen uudelleenyritystä.

Käynnistystehtävät ja -ohjelmat: Jos tunnet msconfig-toiminnon, voit ottaa sen avulla pois käytöstä käynnistyksen yhteydessä avautuvat ohjelmat, jotka saattavat häiritä Studion asennusohjelmaa.

Jos mikään muu ei toimi

Jos levy on pahasti naarmuuntunut tai halkeillut, eikä ohjelmaa voi asentaa siltä, ota yhteyttä tukeen. Pidä Pinnacle Studio -tilausnumero tai ostotodiste (kuitti) kaupasta käsillä.

Viiveet tai kaatumiset käynnistyksen aikana

Asiakirjanumero: 284223

Jos Pinnacle Studio on aikaisemmin käynnistynyt hyvin ja nyt se ei toimi, tarkista kaikki tietokoneeseen viime aikoina tehdyt muutokset. Kumoa muutokset tarvittaessa ja katso, katoaako ongelma.

Muita vianetsintävaiheita:

- 1 **Käynnistä tietokoneesi uudelleen:** Määrittämättömästä syystä johtuva ohjelmiston epävakaa toiminta voidaan usein korjata järjestelmän uudelleenkäynnistyksellä. Tämä on melkein aina hyvä paikka vianetsinnän aloitukselle.
- 2 **Odota muutama minuutti:** Jos Pinnacle Studio ei edelleenkään käynnisty, odota muutama minuutti, jotta se suorittaisi

käynnistysprosessin loppuun. Joillain tietokoneilla käynnistyminen voi viedä aikaa.

- 3 **Päivitä Studio:** Kun määrität ongelmaa, on aina parasta käyttää ohjelmiston uusinta versiota mahdollisuuksien mukaan.
- 4 **Irrota kaappauslaite:** Jos mahdollista, irrota kaappauslaite ja kokeile Pinnacle Studion käynnistämistä uudelleen. Jos käynnistäminen ei onnistu, kun web-kamera on kytketty, irrota se ja yritä uudestaan tai päinvastoin. Web-kameran voi joutua asettamaan samalla tavalla joka kerta, kun käynnistät Studion.
- 5 **Lataa ja asenna laiteajurit uudestaan:** Studio-ohjelmiston käynnistysprosessin aikana tarkastamme, että sinulla on DirectX:n kanssa yhteensopiva grafiikka- ja äänikortti. Lataa ja asenna järjestelmässäsi olevan grafiikkakortin ajurin uusin versio. Jos tarvitset apua tämän vaiheen aikana, ota yhteyttä grafiikkakorttisi valmistajaan.
- 6 **Lopeta taustatoiminnot:** Tämän voi suorittaa parilla tavalla. Yksi on käyttää käynnistysprosessin hallintaohjelmistoa, joka auttaa poistamaan tarpeettomat ohjelmat, jotka avautuvat Windowsin käynnistyessä. Monia tämän tyyppisiä ohjelmistoja ja ilmaisohjelmia on kehitetty. Käytä Internet-hakukonetta, esimerkiksi Googlea tai Yhdistettyä ja etsi 'startup manager' -ohjelmia. Emme suosittele yhtä tiettyä ohjelmaa, mutta neuvomme kokeilemaan paria, jotta näet, mikä toimii sinulle parhaiten.

Vaihtoehtoisesti voit myös käyttää Microsoft System Configuration Utilityä (msconfig), joka on osa Windowsia, ja ottaa sillä käynnistysohjelmia pois käytöstä.

Mitä keinoa käytätkin, suosittelemme kaikkien ohjelmien ottamista pois käytöstä ja niiden ottamista sen jälkeen uudestaan käyttöön yksi kerrallaan, kunnes häiritsevä ohjelma on paikannettu.
- 7 **Asenna uudelleen:** Jos mikään yllä mainituista ei onnistu, kokeile Pinnacle Studion asennuksen poistamista Ohjauspaneelin

”Ohjelmat ja toiminnot” -luettelosta. Kun asennus on poistettu, asenna Pinnacle Studio uudestaan ja kokeile taas sen käynnistämistä.

Ohjelmiston kaatumisten vianetsintä

Asiakirjanumero: 384231

Jos Studio kaatuu toistuvasti, ongelman syy on todennäköisimmin tietokoneen kokoonpanossa, projektissa tai projektitiedostossa. Tämän tyyppisen ongelman voi usein ratkaista seuraavasti:

- optimoimalla tietokoneen
- kokoamalla virheellisen projektin uudelleen
- kaappaamalla vioittuneen leikkeen tms. uudelleen
- poistamalla Pinnacle Studion ja asentamalla sen uudelleen.

Saat lisäohjeita vianetsintään, kun määrität, mikä alla olevista vikatyypeistä vastaa parhaiten omaa ongelmaasi ja luet sitten ko. tapausta koskevat vianetsintäohjeet.

Tapaus 1: Pinnacle Studio kaatuu sattumanvaraisesti. Kaatumiseen ei näytä olevan yhtä tiettyä syytä, mutta ohjelma näyttää kaatuvan usein.

Tapaus 2: Pinnacle Studio kaatuu käyttäjän toiminnon jälkeen, esimerkiksi tietyn välilehden tai painikkeen napsautuksen jälkeen. Kaatuminen on ennakoitavaa ja johdonmukaista.

Tapaus 3: Pinnacle Studio kaatuu toistuvasti, kun suoritat jonkun tietyn vaiheyhdistelmän.

Tapaus 1: Studio kaatuu sattumanvaraisesti

Yritä joitain seuraavista vianetsintävaiheista. Voit käydä niitä läpi järjestyksessä, kunnes saat tuloksia.

Hanki uusin versio

Varmista, että olet asentanut Pinnacle Studion uusimman version.

Optimoi asetukset

Tarkista nämä Pinnacle Studion Esikatselu-asetukset, joita voi säätää parempien tulosten saamiseksi.

Laatu: Valitse 'Nopein toisto' ja katso, paranevatko tulokset.

Optimointikynnys: Ottamalla tämän asetuksen pois päältä voit tarkistaa, auttaako se kaatumisongelmaan. Esikatselun huono toisto voi kuitenkin johtua siitä, että kynnystä ei käytetä tai että se ei ole säädetty oikein.

Renderoi toistettaessa: Kytke tämä vaihtoehto pois, jos huomaat, että kaatuminen tapahtuu esikatselun aikana.

Lopeta taustatoiminnot

Tämän tyyppisen ongelman yhteydessä on tärkeää poistaa kaikki taustatoiminnot käytöstä ennen Pinnacle Studion käyttöä.

Monet tehtävät (ohjelmat) ovat käynnissä taustalla jokaisessa Windows-järjestelmässä, eivätkä yleensä kiinnitä huomiota. Joskus jokin niistä voi kuitenkin aiheuttaa epävakautta tietyssä sovelluksessa.

Windows 7- ja Windows 8 -käyttöjärjestelmissä Tehtävänhallinnan voi avata painamalla näppäinyhdistelmää **Ctrl+Alt+Delete**. Prosessitvälilehdessä näkyvät käynnissä olevat prosessit. Katso tarkemmat ohjeet verkkotietokannan asiakirjasta 229157, Järjestelmän suorituskykyä ja ohjelmistojen asennusta häiritsevien taustaohjelmien ottaminen pois päältä.

Eheytä kiintolevy

Ohjeita ja neuvoja tähän vaiheeseen on verkkotietokannan asiakirjassa 232457, Tietoa Windowsin kiintolevyn eheytyksestä.

Päivitä näyttö- ja ääniajurit

Varmista, että sinulla on uusimmat äänikortin ja näytönohjaimen ajurit ja että olet ladannut ne valmistajien verkkosivustoilta.

Voit määrittää, mikä äänikortti ja näytönohjain järjestelmässäsi on käytössä, katsomalla Windowsin **Laitehallinnan** luetteloa (kohdasta **Ääni-, video- ja peliohjaimet** ja **Näyttösovittimet**). Voit määrittää valmistajan sekä ajurin päiväyksen kaksoisnapsauttamalla kortin nimeä. Napsauttamalla **Ohjain**-välilehteä näet kaikki ajuritiedot, mukaan lukien **Ohjaimen toimittaja** ja **Ohjaimen päivämäärä**.

Ajuripäivitykset julkaistaan useimmiten laitteiston valmistajien verkkosivuilla.

Päivitä Windows

Varmista, että sinulla on kaikki saatavilla olevat Windowsin päivitykset.

Optimoi tietokoneen suorituskyky

Windows tarjoaa oman työkalun tähän tarkoitukseen.

1. Napsauta hiiren oikeanpuoleisella painikkeella **Tietokone** (tai **Oma Tietokone** ja valitse **Ominaisuudet**.

2. Napsauta **Järjestelmän lisäasetukset** -linkkiä.

Tämä avaa **Järjestelmän ominaisuudet** -ikkunan.

3. Napsauta **Asetukset**-painiketta **Lisäasetukset**-osassa.

4. Valitse **Paras suorituskky** -vaihtoehto ja napsauta **OK**.

Käynnistysaseman vapaa tila

Varmista, että sinulla on sivutusta varten vähintään 10 Gt tilaa kiintolevyllä, josta järjestelmä käynnistyy. Jos tilaa ei ole vähintään 10 Gt, sitä on vapautettava

Poista Pinnacle Studio ja asenna se uudelleen

Jos mikään yllä mainituista suosituksista ei auta, Studion asennuksesi voi olla vioittunut. Jos näin on, kokeile Pinnacle Studion asennuksen poistamista ja sitten sen uudelleenasettamista. Voit poistaa Pinnacle Studion asennuksen Windowsin **Ohjauspaneelistä** napsauttamalla **Poista ohjelman asennus**. Poista Pinnacle Studio. Kun Pinnacle Studion asennus on poistettu, asenna se uudestaan levyltäsi tai ladatusta ohjelmatiedostosta.

Tarkista, onko jokin projekti vioittunut

Yritä koostaa projektisi ensimmäiset minuutit uudelleen. Jos tämä ei aiheuta epävakautta, lisää muutama minuutti projektiin. Jatka projektin kokoamista, jos järjestelmä pysyy vakaana.

Tarkista, onko media vioittunut

Jos epävakautta tuntuu ilmenevän, kun käsittelet tiettyjä ääni- tai videoleikkeitä, kokeile äänen tai videon kaappaamista tai tuomista uudelleen. Jos media on tuotu ja luotu toisessa sovelluksessa, kaappaa se Studioissa ja luo testiprojekti. Vaikka Studio toimii useiden videoformaattien kanssa, kyseinen leike saattaa olla vioittunut tai sen formaattio on epätavallinen. Jos sinulla on wav- tai mp3-tiedostoja, jotka tuottavat ongelmia, muuta tiedosto toiseen formaattiin ja tuo se sitten projektiisi.

Asenna Windows uudelleen

Tämä on melko dramaattinen ratkaisu, mutta jos tähän mennessä mainitut toimenpiteet eivät ole auttaneet, saattaa olla että itse Windows on vioittunut. Pinnacle Studio kaltaiset suurta käsittelykapasiteettia vaativat multimedian luontityökalut voivat paljastaa epävakauksia, jotka eivät näy tavallisia sovelluksia käytettäessä. Yksi tapa määrittää, onko Windows-asennuksesi osa ongelmaa, on suorittaa Microsoftin järjestelmätietotyökalu. Tämä työkalu pitää kirjaa Windowsin kaatumisista.

Järjestelmätietotyökalun käyttäminen:

- 1 Kirjoita Windowsin **Suorita**-valintaruutuun (Windows-näppäin + **R**) **Msinfo32**. Avaa **Järjestelmätiedot**-ikkuna painamalla **Enter**.
- 2 Laajenna **Ohjelmistoympäristö**-luokkaa ikkunan vasemmalla puolella.
- 3 Napsauta kohtaa **Windowsin virheraportointi**.

Jos Windowsin virheraportointi -ikkunassa on monta kohdetta, se voi tarkoittaa, että käyttöjärjestelmä on epävakaa tai että tietokoneessa on laitteisto-ongelmia. Kohteiden tarkastelu voi osoittaa syyn kaatumiseen. Jos useimmat kaatumiset johtuvat järjestelmän ohjelmistosta, kuten Windowsin Resurssienhallinnasta, ongelma on käyttöjärjestelmässä. Tiheään tapahtuvat sattumanvaraiset kaatumiset ovat toinen yleinen merkki vioittuneesta Windows-asennuksesta.

Tapaus 2: Studio kaatuu käyttäjän toiminnan jälkeen

Jos Pinnacle Studio kaatuu aina tai usein, kun napsautat jotain tiettyä välilehteä tai painiketta, aloita käymällä läpi kaikki tapauksen 1 vaiheet yltä. Tällainen ongelma tarkoittaa yleensä, että Studiota ei ole asennettu oikein tai että se on vioittunut, joten Studion asennuksen

poistaminen, uudelleen asentaminen ja uusimpien korjauspäivitysten asentaminen korjaa yleensä ongelman.

Yritä määrittää, onko ongelma tietyssä projektissa, luo testiprojekti ja lisää uusia kohtauksia aikajanaan näytevideosta. Napsauta välilehteä tai painiketta, joka näyttää olevan ongelman aiheuttaja. Jos tämä testiprojekti ei kaadu, voi olla että vika on työn alla olevassa projektissa, eikä Studiossa tai järjestelmässäsi. Jos testiprojekti kuitenkin kaatuu, ota yhteyttä tukeen ja anna meille yksityiskohtaiset tiedot vian tyypistä. Yritämme toistaa ongelman.

Tapaus 3: Studio kaatuu toistuvasti

Jos Studio kaatuu, kun suoritat tiettyä toimenpidettä tai vaiheyhdistelmää, kokeile tapauksen 1 vianetsintävaiheita, koska tämä on vain monimutkaisempi versio tapauksesta 2. On usein vaikeaa löytää täsmällistä vaihejärjestystä, joka aiheuttaa kaatumisen. Kuten yllä on kerrottu, yksinkertaisen testiprojektin luominen näytevideota käyttämällä on iso apu ensin omissa tutkimuksissasi ja sitten nopean ratkaisun löytämisessä, jos tukea tarvitaan.

Vientiongelmat

Jos virheitä raportoidaan tai sovellus pysähtyy tai toimii virheellisesti tiedoston tai levyn viennin aikana, tarkasta verkkotietokantamme artikkelit, jotka käsittelevät kokemaasi ongelmaa.

Levyn toisto-ongelmat

Asiakirjanumero: 384235

Jos Studion luomien DVD-levyjen toistossa on ongelmia tai ne näyttävät tyhjiltä, alla olevat vaiheet voivat auttaa ongelman ratkaisemisessa.

Muunlaisia toisto-ongelmia voidaan käsitellä muualla verkkotietokannassa.

- Jos levysi video toistuu mutta ääni ei kuulu, lue asiakirja 222577, Studiolla poltetuissa levyissä ei ole ääntä.
- Jos vain osa levyn projektista näkyy DVD:llä tai jos uusimmat muutokset puuttuvat, tutustu asiakirjaan 219785, Studiolla luodusta DVD:stä puuttuu osia projektista.

Jos DVD:si ei toistu tai vaikuttaa tyhjältä:

- 1 Tarkista, että levy on puhdas. Varmista, ettei levyn pinnalla ole selviä tahroja tai naarmuja. Jos levy on likainen, puhdista se pehmeällä liinalla (älä käytä paperipyyhettä) pyyhkimällä DVD:tä säteittäin keskeltä kohti ulkoreunoja, ei pyörivin liikkein.
- 2 Laita levy tietokoneen DVD-asemaan ja tarkasta, että se sisältää järjestelmän tiedostojärjestelmäkansiot.

- Kaksoisnapsauta **Oma tietokone** tai **Tämä tietokone**.
- Napsauta DVD-asemaa hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Selaa**. DVD-levyllä tulisi olla kaksi kansiota: audio_ts ja video_ts. Kansion audio_ts tulisi olla tyhjä ja video_ts-kansiossa tulisi olla tiedostot tiedostopäätteillä bup, ifo ja vob.

Jos tiedostot ovat paikallaan, ongelma johtuu varmasti toistosta eikä levyn polttamisesta. Jos levy taas on todellakin tyhjä, ongelma on polttamisessa eikä toistossa. Katso tässä tapauksessa ohjeita asiakirjasta 214533, Studion poltto-ongelmat.

- 3 Jos levy ei toimi erillisessä DVD-soittimessa, kokeile sen toistamista tietokoneella. Levyn tulisi toistua kunnolla, kun käytetään DVD-soittimen ohjelmistoa, esimerkiksi PowerDVD:tä tai WinDVD:tä. DVD:n toistaminen Windows Media Playerissa voi onnistua riippuen Windows-versiostasi. Jos sinulla on ongelmia DVD-levyn toistamisessa jopa tietokoneesi DVD-asemassa, lue asiakirja 221479, DVD:n toistaminen tietokoneellasi.

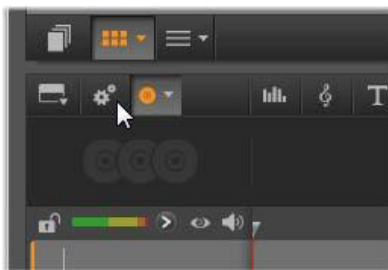
- 4 Kokeile DVD:n toistamista toisessa erillisessä soittimessa. Jotkut laitteet eivät toista tietynmerkkistä DVD:tä tai tiettyä DVD-formaattia (-R, +R, -RW tai +RW).

Jos et tiedä, tukeeko DVD-soitin tiettyä mediatyyppiä, katso valmistajan verkkosivustolta ohjeita.

Jos soitin ei tue levytyyppiä, sinun pitää luoda levy uudestaan toisessa formaatissa. Jos levy toistuu yhdessä DVD-soittimessa mutta ei toisessa, voi olla, että toinen soitin on rikkoutumassa tai että se ei pysty luotettavasti lukemaan kirjoitettavia medioita. Kokeile tällöin eri DVD-merkkejä ja -tyyppejä, kunnes löydät yhdistelmän, joka toimii luotettavasti laitteistollasi.

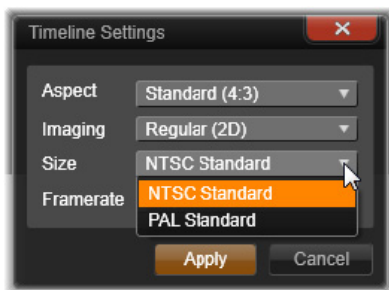
- 5 Vahvista, että luomasi projekti on asetettu alueesi käyttämään toistoformaattiin (esim. NTSC Pohjois-Amerikassa, PAL Euroopassa). Jos projekti, ja siten levy, on väärässä formaatissa, jotkut DVD-soittimet eivät pysty soittamaan levyä.

Voit tarkistaa projektin videoformaatin napsauttamalla rataskuvaketta **Levyn muokkaajan** aikajanän vasemmasta yläkulmasta.



Aikajana-asetusten valintaikkunan avaaminen.

Varmista Aikajana-asetukset-valintaikkunassa, että **Koko-**alasvetovalikossa on asetettu oikea standardi.



Koko-asetuksen tarkistaminen.

Voit myös asettaa oletusvideostandardin projekteille Pinnacle Studio
Projektiasetukset-sivulta asetusten valintaikkunassa.



Hyvän materiaalin kuvaamiseen ja kiinnostavan, jännittävän tai informatiivisen elokuvan kokoamiseen materiaalista tarvitaan vain hieman perustietoa.

Karkean käsikirjoituksen tai kuvaussuunnitelman laatimisen jälkeen ensimmäinen työvaihe on raakamateriaalin kuvaaminen. Jo tässä vaiheessa sinun tulisi pitää silmällä editointivaihetta ja varmistaa, että sinulla on riittävästi hyviä otoksia, joita työstää.

Editoidessa tasapainottelet raakamateriaalisi sirpaleet sopusointuiseksi kokonaisuudeksi. Sinun on päätettävä, mitkä tekniikat, siirtymät ja tehosteet tukevat ideaasi parhaiten.

Äänimaailman luominen on tärkeä osa editointia. Oikeat äänet – vuoropuhelu, musiikki, selostus tai tehoste – voivat parhaimmillaan luoda kuvien kanssa kokonaisuuden, joka on enemmän kuin osiensa summa.

Pinnacle Studio tarjoaa sinulle työkalut, joita tarvitset ammattitasoisen kotivideon luomiseen. Loppu on kiinni sinusta – videon tekijästä.

Kuvaussuunnitelman tekeminen

Kuvaussuunnitelma ei ole aina välttämätön, mutta isoissa töissä sellainen on hyvä olla olemassa. Suunnitelma voi olla juuri niin yksinkertainen tai monimutkainen kuin haluat. Yksinkertaisimmillaan se on lista suunnitelluista kohtauksista, mutta halutessasi voit lisätä muistiinpanoja kameran liikkeistä tai valmistellusta dialogista. Jos olet

oikein kunnianhimoinen, voit sisällyttää kuvaussuunnitelmaan koko käsikirjoituksen ja yksityiskohtaiset ohjeet kuvakulmista, otosten kestosta, valaistuksesta ja rekvisiitasta.

Otsikko: Jaakko autoradalla

Nro	Kuvakulma	Selostus / Ääni	Kesto	Päiväys
1	Jaakon naama kypärä päässä; kamera zoomaa auki.	"Jaakko ajaa ensimmäistä kilpailuaan..." Moottorien ääniä taustalla.	11 sek	Tiistai 22.6.
2	Starttiviivalla, kuskin näkökulma, alakulma.	Hallissa soi musiikki, moottorien ääni taustalla.	8 sek	Tiistai 22.6.
3	Mies, jolla on starttilippu, tulee kuvaan lähtöpaikalle. Lähdön jälkeen kamera pysyy paikoillaan, mies poistuu kuvasta.	"Lähdetään..." Kanna lähdön äänet seuraavaan kuvaan, lisää lähtömerkki.	12 sek	Tiistai 22.6.
4	Jaakko lähtöpaikalla edestäpäin, kamera seuraa, näyttää Jaakon kurviin asti, nyt takaapäin.	Hallin musiikkia ei enää kuulu, nosta sama musiikki CD:ltä moottorin äänen peitoksi.	9 sek	Tiistai 22.6.
5	...			

Yksinkertaisen kuvaussuunnitelman luonnos

Useiden kuvakulmien käyttö

Tärkeä tapahtuma tulisi aina kuvata monesta eri perspektiivistä ja kuvakulmasta. Myöhemmin editoinnin aikana voit käyttää parhaita kuvakulmia yksin tai yhdessä muiden kanssa. Pyri kuvaamaan tapahtumia useammasta kuin yhdestä kuvakulmasta (ensin pelle sirkuslavalla, mutta sitten myös naurava katsoja pellen näkökulmasta). Kiinnostavia asioita voi tapahtua myös päähenkilöiden taustalla, tai päähenkilöt voidaan näyttää vastakkaisesta kuvakulmasta. Nämä seikat voivat olla avuksi myöhemmin, kun yrität luoda tasapainoisen rytmin elokuvaasi.

Lähikuvat

Tärkeistä asioista tai ihmisistä otettujen lähikuvien kanssa ei kannata kitsastella. Lähikuvat näyttävät usein laajoja kuvia paremmilta televisioruudulla, ja ne toimivat tehokkaasti jälkituotannossa.

Yleiskuva / kokokuva

Yleiskuvat antavat katsojalle käsityksen kohtauksen tilasta ja tapahtumista. Näitä kuvia voidaan kuitenkin käyttää myös pitkien kohtausten tiivistämiseen. Kun leikkaat lähikuvasta laajaan yleiskuvaan, katsoja ei enää näe yksityiskohtia, ja ajallinen hyppy on helpompi tehdä. Tiiviimmän kokokuvan tai puolikuvan näyttäminen voi olla helpottavaa katsottavaa ja vaihtelua laajalle päätoimintaa esittävälle kuvalle. Se tarjoaa myös mahdollisuuden siirtyä pois päätoiminnasta.

Koko toiminta

Kuvaa aina koko toiminta niin, että kuvalla on alku ja loppu. Tämä helpottaa editointia.

Siirtymät

Elokuvallinen ajoitus vaatii hieman harjoittelua. Aina ei ole mahdollista kuvata pitkiä tapahtumia kokonaisuudessaan, ja elokuvissa ne usein joudutaan näyttämään lyhennetyssä muodossa. Juonen pitäisi kuitenkin säilyä loogisena ja leikkausten useimmiten huomaamattomina.

Kohtauksesta toiseen siirtymät ovat tässä tärkeitä. Vaikka kahden peräkkäisen kohtauksen toiminnot eroavat toisistaan ajan tai paikan suhteen, voit editoidessa leikata ne niin sulavasti, että katsoja yhdistää toiminnot mielessään tiedostamatta.

Onnistuneen siirtymän salaisuus on helposti ymmärrettävä yhteys kahden kohtauksen välillä. Juoneen liittyvässä siirtymässä yhteyden muodostavat tarinan peräkkäiset toiminnot. Esimerkiksi kuvaa uudesta autosta saatettaisiin käyttää avaamaan dokumentti, joka kertoo auton suunnittelusta ja valmistuksesta.

Neutraali siirtymä ei itsessään kerro mitään tarinan kehityksestä tai ajan tai paikan muutoksesta, mutta sillä voidaan yhdistää eri kohtauksen osia sulavasti. Jos esimerkiksi leikkaat kiinnostuneeseen katsojaan lavalla käytävän keskustelun aikana, voit leikata takaisin saman keskustelun myöhempään osaan huomaamattomasti ja näin jättää osan keskustelua käyttämättä.

Ulkoiset siirtymät näyttävät jotakin toiminnan ulkopuolella olevaa. Esimerkiksi hääseremoniaa esittävän kuvan aikana voit leikata kuvaan vihkimispaikan ulkopuolelta, jossa järjestellään hääparille yllätystä.

Siirtymien pitäisi tukea elokuvan yleistä viestiä ja sopia kyseiseen tilanteeseen, jotta katsojat eivät hämmenny tai kadota juonen punaista lankaa.

Toiminnan looginen järjestys

Editoinnin aikana yhdistettyjen kuvien on oltava loogisessa vuorovaikutuksessa toimintaan nähden. Katsojat eivät kykene seuraamaan tapahtumia, ellei juoni ole looginen. Vangitse katsojien kiinnostus heti nopearytmisellä tai vaikuttavalla alulla ja pidä kiinnostus yllä loppuun saakka. Katsojat saattavat menettää kiinnostuksensa tai häiriintyä, jos kohtausten kulku on epälooginen tai ajallisesti väärä tai jos kohtaukset ovat liian hätäisiä tai lyhyitä (alle kolme sekuntia). Teeman pitäisi jatkua jollakin tavalla kohtauksesta toiseen.

Aukkojen paikkaaminen

Yritä paikata aukot eri kuvauspaikkojen välillä. Voit käyttää esimerkiksi lähikuvia yhdistämään ajallisia hyppäyksiä, zoomaamalla ensin kasvoihin ja muutaman sekunnin kuluttua takaisin auki uuteen kohtaukseen.

Säilytä jatkuvuus

Jatkuvuus (yksityiskohdat pysyvät samoina kuvasta toiseen) on tärkeää tyydyttävän katselukokemuksen luomisessa. Kuva aurinkoisesta säästä ei sovi yhteen sateenvarjonsa juuri avanneen yleisön kanssa.

Leikkausten rytmi

Rytmi, jolla elokuva kulkee kohtauksesta toiseen, vaikuttaa usein elokuvan sanomaan ja tunnelmaan. Odotetun kuvan puuttuminen ja leikkeen kesto ovat keinoja, joilla voi manipuloida elokuvan sanomaa.

Vältä kuvallisia hyppäyksiä

Jos yhdistät hyvin samankaltaisia kuvia yhteen, leikkaus saattaa näyttää hypähtävän. Henkilö saattaa olla kuvan vasemmassa reunassa ja

seuraavassa hetkessä kuvan oikeassa reunassa, tai hänellä saattaa ensin olla lasit ja sitten ei.

Älä yhdistä panoroit kuvia

Panoroit kuvia ei kannata yhdistää, elleivät ne ole suunnaltaan ja nopeudeltaan samanlaisia.

Nyrkkisääntöjä editointiin

Tässä muutamia ohjeita, jotka saattavat olla avuksi elokuvaasi editoidessa. Mitään varsinaisia sääntöjä ei tietenkään ole olemassa, etenkin, jos työsi on humoristinen tai kokeellinen.

- Älä yhdistä kohtauksia, joissa kamera liikkuu.
- Panoroinnit, zoomit ja muut liikkuvat kuvat on hyvä erottaa toisistaan staattisilla kuvilla.
- Toisiaan seuraavien kuvien tulisi olla kuvattu eri kuvakulmasta. Kuvakulman tulisi erota vähintään 45 astetta.
- Peräkkäisten kasvokuvien pitäisi vaihdella eri kuvakulmien välillä.
- Vaihda perspektiiviä, kun kuvaat rakennuksia. Kun sinulla on samantyyppisiä ja -kokoisia kuvia, kuvan lävistäjän pitäisi vaihdella vasemman etualan ja oikean taka-alan välillä.
- Leikkaa kohdassa, jossa henkilöt ovat liikkeessä. Katsoja keskittyy jatkuvaan liikkeeseen ja leikkauskohta jää huomaamatta. Kesken liikkeen voit leikata erityisesti laajaan yleiskuvaan.
- Tee sopusointuisia leikkauksia, vältä kuvallisia hypähdyksiä.
- Mitä vähemmän kuvassa on liikettä, sitä lyhyempi sen tulisi olla. Nopeaa liikettä sisältävät kuvat voivat olla pidempiä.
- Laajoissa yleiskuissa on enemmän sisältöä, joten niitä voi näyttää kauemmin.

Jos järjestät kohtauksesi harkitusti, saat aikaan tiettyjä tehokeinoja ja jopa sanomia, joita ei voi tai ei pitäisi näyttää kuvina. Voit välittää sanomia leikkauksen kautta kuudella tavalla. Tutustumme jokaiseen vuorotellen.

Assosiaatioleikkaus

Kuvat on yhdistetty sellaiseen järjestykseen, että ne muodostavat tietyn miellelyhtymän katsojan mielessä, vaikka itse sanomaa ei näytetäkään. Esimerkki: Mies lyö vetoa hevoskilpailuissa, ja seuraavassa kohtauksessa näemme miehen ostamassa kallista autoa.

Rinnakkaisleikkaus

Kahta toimintaa näytetään rinnakkain. Kuvat vaihtelevat kahden toiminnan välillä ja lyhenevät loppua kohti. Näin voi tiivistää jännitystä, kunnes se laukeaa. Esimerkki: Kaksi autoa ajaa kovaa vauhtia kahdesta eri suunnasta samaa risteystä kohti.

Kontrastileikkaus

Elokuvassa leikataan tarkoituksella hyvin erilaiseen kuvaan, tarkoituksena korostaa kuvien välistä kontrastia. Esimerkki: Turisti makaa hiekkarannalla; seuraavassa kuvassa nälkää näkeviä lapsia.

Korvaava leikkaus

Tapahtumia, joita ei voi tai ei saisi näyttää, korvataan muilla tapahtumilla (lapsi syntyy, mutta synnytyksen sijasta näytetään kukkaan puhkeava nuppu).

Syy ja seuraus -leikkaus

Kuvat liittyvät toisiinsa syy-seuraus-suhteessa: toisen kuvan tarkoitusta ei voisi ymmärtää ilman ensimmäistä kuvaa. Esimerkki: Esimerkki: mies riitelee vaimonsa kanssa ja seuraavassa kuvassa hän nukkuu sillan alla.

Muotoon perustuva leikkaus

Kuvia, joilla on eri sisältö, mutta joilla on kuvallisesti jotain yhteistä (sama muoto, värit, liike jne.), voidaan leikata yhteen. Esimerkkejä: Kristallipallo ja maapallo, keltainen sadetakki ja keltaisia kukkia, putoava laskuvarjohyppääjä ja putoava höyhen.

Ääniraidan tekeminen

Ääniraidan luominen on oma taiteenlajinsa, mutta sen voi oppia. Upeaa selostusta ei ole helppo tehdä, mutta lyhyet, informatiiviset kommentit usein auttavat katsojaa. Selostuksen tulisi kuulostaa luonnolliselta, ilmeikkäältä ja välittömältä, ei puisevalta tai jäykältä.

Pidä kommentit lyhyinä

Kaikkeen selostukseen sopii yleissääntö: pieni on kaunista. Kuvien pitäisi puhua puolestaan, eivätkä ilmiselvät kuvat tarvitse kommentointia.

Säilytä alkuperäiset äänet

Puhuttu selostus pitäisi yhdistää sekä alkuperäisiin ääniin että musiikkiin niin, että alkuperäiset äänet ovat vielä kuultavissa. Luonnolliset äänet ovat osa kuvaamaasi materiaalia, eikä niitä pitäisi leikata pois, jos se vain on mahdollista, sillä ilman luonnollisia taustääniään video saattaa vaikuttaa ontolta ja epäaidolta. Äänityslaitteet kuitenkin usein tallentavat esim. sellaisten autojen ja

lentokoneiden ääniä, joita ei näy kohtauksessa myöhemmin. Tämänkaltaiset äänet (tai voimakas tuuli) voivat olla häiritseviä tai ärsyttäviä ja ne pitäisi peittää, suodattaa tai korvata sopivalla selostuksella tai musiikilla.

Valitse tarkoituksenmukainen musiikki

Sopiva musiikki antaa elokuvallasi ammattimaisen loppusilauksen ja voi auttaa välittämään elokuvan sanoman. Valitun musiikin tulisi sopia elokuvan tunnelmaan ja sanomaan. Oikean musiikin löytäminen voi olla haaste, joka vie aikansa, mutta jota katsojat arvostavat.

Nimi

Elokuvan nimen tulisi olla informatiivinen, kuvata elokuvan sisältöä ja herättää kiinnostusta. Jos se on myös nokkela, sitä parempi.

Otsikkoeditori antaa lähes rajattomat mahdollisuudet luovan grafiikan käyttämiselle. Se on tuotantosi kohta, joka ei ole sidoksissa varsinaisen kuvausmateriaalin todellisuuteen, joten voit antaa mielikuvituksesi juoksennella vapaana.

Tietystikin perimmäinen päämäärä on kommunikointi, joten joidenkin perusteiden tulisi aina olla kohdallaan. Esimerkiksi tiiviillä otsikolla, joka on kirjoitettu suurella, helposti luettavalla fontilla, on parempi todennäköisyys saada viesti perille kuin sellaisella, joka on ylikoristeltu tai liian pitkä.

Otsikoiden värit

Seuraavat taustan ja tekstin yhdistelmät ovat helppolukuisia: valkoinen ja punainen, keltainen ja musta sekä valkoinen ja vihreä. Käytä erittäin valkoista tekstiä hyvin tummalla taustalla varoen. Jotkut videojärjestelmät eivät pysty käsittelemään 1:40:n ylittäviä

kontrastisuhteita eivätkä kykene näyttämään sellaista tekstiä yksityiskohtaisesti.

Aika ruudulla

Nyrkkisääntö on, että otsikon pitäisi näkyä ruudulla niin kauan, että sen pystyy lukemaan kahdesti. Anna kymmenkirjaimiselle otsikolle aikaa kolme sekuntia. Varaa jokaista seuraavaa viiden kirjaimen sarjaa kohti sekunti näyttöaikaa.

”Löydetyt” otsikot

Luonnolliset tekstit, kuten suuntaviitat, kadunnimet tai paikallislehtien etusivut tarjoavat kiinnostavia vaihtoehtoja jälkikäteen tehdyille otsikoille.



Multimediatterminologia sisältää sekä tietokone- että videotermiologiaa. Alta löydät määritelmät kaikkein tärkeimmille termeille.

720p: Teräväpiirron (HD) videoformaatti, jossa on 1280 x 720 -resoluutio ja progressiiviset (ei-lomitettut) ruudut.

1080i: Teräväpiirron (HD) videoformaatti, jossa on 1440 x 1080 -resoluutio ja lomitettut ruudut.

ActiveMovie: Microsoftin tekemä ohjelmajapinta, joka ohjaa multimedialaitteita Windowsin alla. Ks. *DirectShow*, *DirectMedia*

ADPCM: Lyhenne sanoista Adaptive Delta Pulse Code Modulation. Menetelmä, jolla tallennetaan äänitietoa digitaalisessa muodossa. Tämä on äänikoodaus- ja pakkaustapa, jota käytetään CD-I- ja CD-ROM-tuotannossa.

Aikakoodi: Aikakoodi tunnistaa jokaisen kehyksen sijainnin suhteessa aloituskohtaan (tavallisesti otoksen alku). Tavallinen formaatti on H:M:S:F (tuntia, minuuttia, sekuntia, ruutua), esim. "01:22:13:21". Toisin kuin nauhalaskuri (joka voidaan nollata milloin tahansa nauhalla), aikakoodi on videonauhalle kirjoitettu elektroninen signaali ja se on pysyvä, kun se on määritetty.

Ajuri: Tiedosto, joka sisältää tietoja oheislaitteiden käyttämiseen. Esimerkiksi videonkaappasajuri käyttää videonkaappauskorttia.

Avainkehys: Videokehys, jolle on määritetty tietyn video- tai äänitehosteen parametrin arvo. Toiston aikana tehosteiden animointi saadaan aikaan säätämällä parametreja tasaisesti yhdestä avainkehysten arvosta toiseen. Tehosteiden animointia avainkehysten avulla kutsutaan usein avainkehystykseksi.

Avainväri: Väri, joka näyttäminen estetään, jotta taustakuva näkyy läpi. Käytetään tavallisimmin, kun käytetään yhtä videojaksoa peittokuvana toisen päällä ja annetaan alla olevan video näkyä, kun avainväri näkyy.

AVI: Audio Video Interleaved, digitaalivideon (ja *Video for Windowsin*) vakio muoto.

BIOS: Lyhenne sanoista Basic Input Output System. Viittaa tietokoneen *ROM*-, *PROM*- tai *EPROM*-piirille tallennettuihin perustason syöttö- ja tulostuskomentoihin. BIOSin keskeinen tehtävä on syötön ja tulostuksen hallinta. Kun järjestelmä käynnistetään, *ROM*-*BIOS* suorittaa joitakin testejä. Ks. *Rinnakkaisportti*, *IRQ*, *I/O*.

Bitti: Lyhenne sanoista Binary digiT, tietokoneen muistin pienin elementti. Bittejä käytetään muun muassa tallentamaan pikseleiden väriarvoja kuvassa. Mitä enemmän bittejä käytetään jokaiselle *Pikseli*-elementille, sitä suurempi valikoima värejä on käytettävissä. Esimerkiksi:

- 1-bittinen: jokainen pikseli on joko musta tai valkoinen.
- 4-bittinen: mahdollistaa 16 väriä tai harmaasävyä.
- 8-bittinen: mahdollistaa 256 väriä tai harmaasävyä.
- 16-bittinen: mahdollistaa 65 536 väriä.
- 24-bittinen: mahdollistaa noin 16,7 miljoonaa väriä.

Bittikartta: Kuvamuoto, joka koostuu riviin järjestetyistä kokoelmasta pisteitä eli "pikseleitä". Ks. *Pikseli*.

CD-ROM: Massamuistilaitte digitaaliselle datalle, kuten digitaalivideoille. CD-ROM levyjä voidaan lukea, mutta ei kirjoittaa; ROM on lyhenne sanoista Read-Only Memory.

COM-portti: Tietokoneesi takana sijaitseva sarjaportti modeemin, piirturin, tulostimen tai hiiren järjestelmään liittämistä varten.

DCT: Discrete Cosine Transformation – osa JPEG-kuvatietojen pakkausta ja siihen liittyviä algoritmeja. Kirkkaus ja kuvatiedot tallennetaan taajuuskertoimena.

Desibeli (dB): Äänen voimakkuuden mittayksikkö. 3 dB:n lisäys kaksinkertaistaa voimakkuuden.

Digitaalinen video: Digitaalinen video tallentaa tietoja bitti bitiltä tiedostoon (toisin kuin analogiset tallennuslaitteet).

Digital8: Digitaalinen videonauhaformaatti, joka tallentaa DV-koodattua ääni- ja videotietoa Hi8-nauhoille. Tällä hetkellä ainoa myyjä on Sony. Digital8-kamerat ja videonauhuri voivat toistaa sekä Hi8- että 8 mm:n kasetteja.

DirectMedia: Microsoftin järjestelmäajennus multimediasovelluksille Windowsissa. Ks. *ActiveMovie*.

DirectShow: Microsoftin järjestelmäajennus multimediasovelluksille Windowsissa. Ks. *ActiveMovie*.

DirectX: Joukko Microsoftin Windows 95:lle ja sen seuraajille kehittämiä järjestelmäajennuksia, jotka mahdollistavat video- ja pelikiihdytyksen.

DMA: Direct Memory Access, muistin suorakäyttö.

DV: Digitaalinen videonauhamuoto, joka tallentaa digitaalista ääntä ja videota 1/4 tuuman levyiselle ME-nauhalle. Mini-DV-nauhoihin voi

tallentaa 60 minuuttia sisältöä ja tavallisiin DV-nauhoihin mahtuu enintään 270 minuuttia.

ECP: "Enhanced Compatible Port". Mahdollistaa kiihdytetyn kaksisuuntaisen tietojen siirron rinnakkaisportin kautta. Ks. *EPP*.

Edit decision list eli editointilista (EDL): Luettelo leikkeistä ja tehosteista määrättyssä järjestyksessä, jossa ne tallennetaan levyille tai tiedostoon. Studion avulla voit luoda ja muokata omia editointilistoja lisäämällä, poistamalla ja järjestämällä leikkeitä ja tehosteita uudelleen Elokuvaeditorissa ja Levyn muokkaajassa.

EPP: "Enhanced Parallel Port". Mahdollistaa kiihdytetyn kaksisuuntaisen tietojen siirron rinnakkaisportin kautta. Ks. *ECP*.

EPROM: Erasable Programmable Read-Only Memory, tyhjennettävä ja ohjelmoitava lukumuisti. Muistipiiri, joka säilyttää tietonsa ohjelmoinnin jälkeen myös ilman virtaa. Muistin sisältö voidaan poistaa ultraviolettivalolla ja kirjoittaa uudelleen.

Eräkaappaus: Automatisoitu prosessi, joka käyttää *Edit decision list eli editointilista (EDL)*-luetteloa paikantamaan ja kaappaamaan uudelleen tiettyjä leikkeitä videonauhalla, tavallisesti korkeammalla siirtonopeudella kuin millä leike alunperin kaapattiin.

FireWire: Apple Computerin tavaramerkki *IEEE-1394*-sarjatietoprotokollalle.

GOP: MPEG-pakkauksessa datavirta jaetaan ensin Groups Of Pictures -kuvaryhmiin, joissa jokaisessa on useita kehyksiä. Jokainen GOP sisältää kolmentyyppisiä kehyksiä: I-kehyksiä, P-kehyksiä (kuvia) ja B-kehyksiä.

GOP-koko: GOP-koko määrittää, kuinka monta I-kehystä, B-kehystä ja P-kehystä sisältyy yhteen GOP:hen. Esimerkiksi tämänhetkiset GOP-koot ovat 9 tai 12.

Häilytys: Siirtotehoste, jossa video häilytetään yhdestä kohtauksesta toiseen.

HD: Teräväpiirtovideo. Useimpien käytössä olevien teräväpiirtoformaattien tarkkuus on joko 1 920 x 1 080 tai 1 280 x 720. 1080- ja 720-standardien välillä on huomattava ero: suurempi formaatti käyttää 2,25 kertaa enemmän pikseleitä kehystä kohti. Ero lisää huomattavasti vaatimuksia 1080-sisällön käsittelylle koodausajan, koodauksen purkunopeuden ja tallennuksen suhteen. 720-formaatit ovat kaikki progressiivisia. 1080-formaatissa on sekä progressiivisia että lomitettuja kehystyyppejä. Tietokoneet ja niiden näytöt ovat progressiivisia. Televisiolähetykset perustuvat lomitettuihin tekniikoihin ja standardeihin. Teräväpiirtoterminologiassa progressiivisuus osoitetaan p-kirjaimella ja lomitut i-kirjaimella.

HDV: HDV on teräväpiirtovideoiden tallennukseen ja toistoon DV-kaseteilta määritetty formaatti. DV-koodekin sijasta HDV käyttää MPEG-2-variaatiota. HDV:tä on kahta eri tyyppiä: HDV1 ja HDV2. HDV1:n tarkkuus on 1 280 x 720 ja se käyttää progressiivisia kehyksiä (720p). MPEG-siirtovirta on 19,7 Mbps/s. HDV2:n tarkkuus on 1 440 x 1 080 ja se käyttää lomitettuja kehyksiä (1080i). MPEG-siirtovirta on 25 Mbps/s.

Hi8: Parannettu versio Video8:sta, joka käyttää S-Video-signaalia ja tallentaa MP- tai ME-nauhoille. Korkeamman luminanssin tarkkuuden ja leveämmän kaistanleveyden ansiosta tuloksena on terävämpi kuva kuin Video8:lla.

HiColor: Kuville tämä tarkoittaa tavallisesti 16-bittistä (5-6-5) datatyyppiä, joka voi sisältää enintään 65 536 väriä. TGA-tiedostoformaattit tukevat tämän tyyppisiä kuvia. Muut tiedostoformaattit vaativat HiColor-kuvan muuntamisen TrueColor-muotoon. Näytöissä HiColor viittaa tavallisesti 15-bittisiin (5-5-5) näytönohjaimiin, jotka voivat näyttää enintään 32 768 väriä. Ks. *Bitti*.

Himmennys mustaan/mustasta: Digitaalinen tehoste, joka himmentää mustasta leikkeen alussa tai himmentää mustaan leikkeen lopussa.

Huffman-koodaus: Tekniikka, jota käytetään JPEG- pakkauksessa ja muissa tietojen pakkaustavoissa, joissa harvoin esiintyvät arvot saavat pitkän koodin ja usein esiintyvät arvot saavat lyhyen koodin.

I/O: Syöttö ja tulostus.

IDE: Integrated Device Electronics – kovalevyliitäntä, jossa kaikki levyn ohjauselektronikka on itse levyssä eikä asemassa, jolla se yhdistetään laajennusväylään.

IEEE-1394: Apple Computersin kehittämä ja FireWireksi nimeämä sarjamuotoisen tiedonsiirron protokolla, jonka nopeus on 400 Mb/sek. Sony tarjoaa DV-signaalien siirrolle hieman muokatun version nimeltä i.LINK, jonka siirtonopeus on 100 Mb/sek.

IRQ: Interrupt Request, keskeytyspyyntö. Keskeytys on tilapäinen tauko tietokoneen pääprosessointivirrassa, jolloin voidaan suorittaa apu- tai taustatoimia. Joko laitteisto (esim. näppäimistö, hiiri) tai ohjelmisto voi pyytää keskeytyksiä.

JPEG: Joint Photographic Experts Group ja ryhmän kehittämä standardi digitaalisten kehysten pakkaamiseen DCT:hen perustuen.

Kanava: Tapa luokitella tietoja tiedostossa, jotta voidaan erottaa jokin tiedoston ominaisuus. Esimerkiksi värikuvat käyttävät eri kanavia kuvan värikomponenttien luokitteluun. Stereoäänitiedostot käyttävät kanavia tunnistamaan ääniä, jotka on tarkoitettu vasemman- ja oikeanpuoleisiin kaiuttimiin. Videotiedostot käyttävät kanavayhdistelmiä, joita käytetään kuva- ja äänitiedostoille.

Kehyskoko: Enimmäiskoko kuvatietojen näyttämiseen videossa tai animaatiossa. Jos jaksoon tarkoitettu kuva on suurempi kuin kehyskoko, sitä täytyy rajata tai skaalata.

Kenttä: Lomitetussa videossa kehys muodostuu vaakasuorista juovista ja se on jaettu kahteen kenttään. Kehyksen parittomat juovat ovat kenttä 1 ja parillisilla numeroilla varustetut juovat ovat kenttä 2.

Kenttä: Videon kehys muodostuu vaakasuorista juovista ja se on jaettu kahteen kenttään. Kehyksen parittomat juovat ovat kenttä 1 ja parillisilla numeroilla varustetut juovat ovat kenttä 2.

Kilotavu (myös kt): Yksi kilotavu (kt) on 1024 tavua. Kirjain "K" tarkoittaa numeroa $1024 (2^10)$ eikä tuhatta (1 000), kuten metrijärjestelmän etuliitteenä.

Kirkkaus: Myös luminanssi. Ilmoittaa videon kirkkauden.

Komposiittivideo: Komposiittivideo koodaa luminanssin ja krominanssin tiedot yhteen signaaliin. VHS ja 8 mm ovat formaatteja, jotka tallentavat ja toistavat komposiittivideota.

Kodekki: Lyhennys sanoista kompressori/dekompressori – algoritmi, joka pakkaa ja purkaa kuvatietoja. Kodekkeja voidaan käyttää joko ohjelmistossa tai laitteistossa.

Kuva: Kuva on toisto tai jäljennös jostakin. Termiä käytetään usein viittaamaan pikseleistä koostuviin digitoituihin kuviin, jotka voidaan käyttää tietokoneen näytöllä ja joita voidaan käsitellä ohjelman avulla.

Kuvan päivitysnopeus: Päivitysnopeus määrittää, kuinka monta videojakson kehystä toistetaan yhdessä sekunnissa. Siirtonopeus NTSC-videolle on 30 kehystä sekunnissa. Siirtonopeus PAL-videolle on 25 kehystä sekunnissa.

Kuvan pakkaus: Tapa pienentää digitaalisten kuva- ja videotiedostojen tallentamiseen tarvittavan tiedon määrää.

Kuvasuhde: Leveyden suhde korkeuteen kuvassa tai grafiikassa. Kuvasuhteen säilyttäminen kiinteänä tarkoittaa, että yhden arvon muutos vaikuttaa heti toiseen.

Kvantisointi: Yksi osa JPEG-kuvadatan pakkausjärjestelmää. Tärkeät tiedot esitetään täsmällisesti, kun taas ihmissilmälle vähemmän tärkeät tiedot esitetään vähemmän täsmällisesti.

Laitteistokoodekki: Pakkaustapa, joka käyttää erityistä laitteistoa pakattujen digitaalivideojaksojen luomiseen ja toistamiseen. Laitteistokoodekki voi tarjota paremman koodausnopeuden ja kuvanlaadun kuin täysin ohjelmistolla toteutettu koodekki. Ks. *Koodekki, Ohjelmistokoodekki*

Laskostuminen: Kuvan epätasällinen näyttö, joka johtuu näyttö-/tulostuslaitteen rajoituksista. Laskostumista esiintyy tyypillisesti rosoisina reunoina kaareissa ja kulmikkaissa muodoissa.

Laskostumisen esto: Kulmikkaiden reunojen tasoittamistapa bittikarttakuvissa. Tasoittaminen tehdään tavallisesti varjostamalla reunoja pikseleillä, joiden väri on reunan ja taustan välillä, mikä tekee siirtymässä vähemmän näkyvän. Toinen tapaa estää laskostuminen on käyttää korkeamman tarkkuuden näyttö-/tulostuslaitteita.

Leike: Pinnacle Studiassa mikä tahansa mediaelementti, jota on käytetty elokuva- tai levyprojektin aikajanalla. Leikemedioita ovat videot, äänitiedostot, valokuvat, otsikot ja Montaasi.

Leikepöytä: Kaikkien Windows-ohjelmien jakama tilapäinen tallennusalue, joka käytetään säilyttämään tietoja leikkaa-, kopioi- ja liitä-toimintojen aikana. Leikepöydälle lisätyt tiedot korvaavat välittömästi aikaisemmat tiedot.

Liikkumaton video: Videosta otetut pysäytyskuvat.

Lomitettu: Televisiojärjestelmien käyttämä näytön virkistystapa. PAL TV -kuva koostuu kahdesta lomitetusta kuvapuolikkaasta (kentästä), joiden kummankin koko on $312\frac{1}{2}$ juovaa. NTSC TV -kuva koostuu kahdesta lomitetusta kuvapuolikkaasta, joiden kummankin koko on $242\frac{1}{2}$ juovaa. Kentät näytetään vuorotellen, jotta saadaan aikaan sekoitettu kuva.

Lomittamaton: Kuvaa kuvan virkistystapaa, jossa koko kuva luodaan yhtenä kenttänä ohittamatta juovia. Lomittamaton kuva (useimmat tietokonenäytöt) vilkkuu paljon vähemmän kuin lomitettu kuva (useimmat TV:t).

Lomitus: Äänen ja videon järjestely, joka parantaa toiston pehmeyttä ja synkronointia tai pakkausta. Normaali AVI-muoto jakaa äänen ja videon tasan.

LPT: Ks. *Rinnakkaisportti*.

Luminanssi: Ks. *Kirkkaus*.

M1V: (Tiedostopääte) MPEG-tiedostolle, joka sisältää vain videodataa.

MCI: Media Control Interface. Microsoftin kehittämä ohjelmointiliittymä ääni- ja videodatan tallennukseen ja toistoon. Sitä käytetään myös liittämään tietokone ulkoiseen videolähteeseen kuten videonauhuriin tai laserlevysoittimeen.

Megatavu (myös Mt): Yksi megatavu (Mt) vastaa 1 024 kilotavua – 1 024 x 1 024 tavua.

Merkki sisään / Merkki ulos: Videoeditoinnissa Merkki sisään- ja Merkki ulos -ajat viittaavat aloitus- ja lopetusajakoodeihin, jotka määrittävät projektiin sisällytettävät leikkeiden osat.

Modulaatio: Tiedon koodaus tyhjään kantosignaaliin.

Motion-JPEG (M-JPEG): Microsoftin määrittämä Video for Windows -muoto videojaksojen koodausta varten. JPEG-pakkausta käytetään pakkaamaan jokainen ruutu yksitellen.

MPA: (Tiedostopääte) MPEG-tiedostolle, joka sisältää vain äänidataa. M1V, MPEG, MPG

MPEG: Motion Picture Experts Group ja ryhmän kehittämä standardi liikkuvien kuvien pakkaamiseen. M-JPEG-pakkaukseen verrattuna se tarjoaa 75–80 %:n tietojen pakkauksen samalla visuaalisella laadulla.

MPG: (Tiedostopääte) MPEG-tiedostolle, joka sisältää sekä video- että äänidataa.

MPV: (Tiedostopääte) MPEG-tiedostolle, joka sisältää vain videodataa.

NTSC: National Television Standards Committee ja sen vuonna 1953 luoma väritelevisiostandardi. NTSC-videossa on 525 juovaa kehystä kohti ja 60 kuvakehystä sekunnissa. Sitä käytetään Pohjois- ja Keski-Amerikassa, Japanissa ja muissa maissa. Ks. *PAL*, *SECAM*.

Ohjelmistokoodekki: Pakkaustapa, joka voi luoda ja toistaa pakattuja digitaalivideojaksoja ilman erityistä laitteistoa. Jaksojen laatu riippuu koko järjestelmän suorituskyvystä. Ks. *Koodekki*, *Laitteistokoodekki*.

Osoite: Kaikki käytettävissä olevat tallennuspaikat tietokoneella numeroidaan (varustetaan osoitteella). Osoitteiden avulla jokainen tallennuspaikka voidaan käyttää. Jotkut osoitteet varataan tietyn laitteistokomponentin yksinomaiseen käyttöön. Jos kaksi komponenttia käyttää samaa osoitetta, sitä kutsutaan osoitteiden ristiriidaksi.

Päävärit: Värit, jotka ovat RGB-värimallin perusta: punainen, vihreä ja sininen. On mahdollista luoda useimmat muut värit tietokoneen näytölle muuntelemalla päävärien sekoitusta.

Pakkaus: Tapa pienentää tiedostokokoa. Pakkaus voidaan tehdä kahdella tavalla: häviöttömästi ja häviöllisesti. Häviöttömällä tavalla pakatut tiedostot voidaan palauttaa alkuperäiseen tilaan nähdessä muuttumattomina. Häviöllisellä tavalla tietoja menetetään pakkauksen aikana, joten kuvanlaatu heikkenee jonkin verran. Laadun menetys voi olla vähäistä tai vakavaa pakkauksen määrästä riippuen.

PAL: Phase Alternation Line, väritelevisiostandardi, joka kehitettiin Saksassa ja jota käytetään suurimmassa osassa Eurooppaa. PAL-videossa on 625 juovaa kehystä kohti ja 50 kuvakehystä sekunnissa. Ks. *NTSC*, *SECAM*.

Pikseli: Monitorin kuvan pienin elementti. Sana lyhennys sanoista picture element.

Portti: Elektroninen siirtokohta ääni-, video-, ohjaus- tai muiden tietojen siirtoon kahden laitteen välillä. Ks. *Sarjaportti*, *Rinnakkaisportti*.

Pulssitus: Videonauhan valmistaminen muokkausta varten tallentamalla videolle mustaa ja jatkuva seurantanauha koko nauhalle. Jos tallentava nauhuri tukee aikakoodausta, jatkuva aikakoodaus tallennetaan samanaikaisesti (kutsutaan myös nimellä striping eli raidoitus).

QSIF: Quarter Standard Image Format. MPEG-1-formaatti, joka määrittää tarkkuuden 176 x 144 PAL-järjestelmässä ja 176 x 120 NTSC-järjestelmässä. Ks. *MPEG*, *SIF*.

Rajaus: Näytettävän alueen valitseminen.

Rasteri: Videonäytön alue, joka peitetään pyyhkimällä näyttöön elektronisädetä vaakasuuntaisten linjojen ryhmässä ylhäältä vasemmalta alas oikealle (katsojan näkökulmasta).

Redundanssi: Pakkausalgoritmit hyödyntävät kuvien tätä ominaisuutta. Tarpeettomat tiedot voidaan eliminoida pakkauksen aikana ja palauttaa ilman häviötä pakkauksen purun aikana.

Resoluutio: Pikseleiden määrä, joka voidaan näyttää monitorissa vaaka- ja pystysuunnassa. Mitä suurempi tarkkuus, sitä enemmän yksityiskohtia voidaan näyttää. Ks. *Pikseli*.

RGB: Punainen, vihreä ja sininen: päävärit additiivisessa värisekoituksessa. RGB määrittää tavan, jota käytetään koodattaessa tietokonetekniikassa kuvatietoja pikseleihin; jokainen sisältää jonkin kolmen pääväriin yhdistelmän.

Rinnakkaisportti: Rinnakkaisportin tiedot välitetään 8-bittisen tiedonsiirtoyhteyden kautta. Se tarkoittaa, että kahdeksan bittiä (yksi tavu) voidaan siirtää kerrallaan. Tämän kaltainen siirto on paljon nopeampi kuin peräkkäissiirto, mutta se ei sovi kaukoyhteyksiin. Rinnakkaisportit nimetään usein LPT_n, missä n on numero (esim. LPT1). Ks. *Sarjaportti*.

ROM: Read Only Memory, vain luku -muisti: Tallennusmuisti, joka säilyttää siihen kerran ohjelmoidut tiedot vaatimatta sähkövirtaa. Ks. *EPROM*.

Run Length Encoding (RLE): Tekniikka, jota käytetään monissa kuvapakkaustavoissa, mukaan lukien JPEG. Toistuvia arvoja ei tallenneta erikseen vaan laskurilla, joka osoittaa kuinka montaa kertaa arvo esiintyy peräkkäin – ”ajon” kuluessa.

S-VHS: VHS:n parannettu versio, joka käyttää S-Videota ja MP-nauhaa ja tuottaa korkeamman luminanssin tarkkuuden. Tuloksena on tarkempi kuva kuin VHS:ssä. Ks. *VHS, S-Video*.

S-Video: S-Video-signaaleissa (Y/C) kirkkauden (luminanssi eli "Y") ja värin (krominanssi eli "C") tiedot siirretään erikseen käyttämällä useita johtoja. Näin vältetään videon modulaatio ja demodulaatio ja niistä aiheutuva kuvalaadun heikkeneminen.

Sarjaportti: Sarjaportin kautta siirretyt tiedot käsitellään yksi bitti kerrallaan eli "sarjassa" – yksi toisensa jälkeen. Siirtonopeus on paljon alaisempi kuin rinnakkaisportissa, jossa rinnakkaiset tiedonsiirtoyhteyden mahdollistavat useiden bittien lähetyksen samanaikaisesti. Sarjaportit nimetään usein COMn, missä n on numero (esim. COM2). Ks. *Rinnakkaisportti*.

SCSI: Small Computers System Interface. SCSI oli pitkään suosittu kiintolevyliittymä suorituskykyisissä tietokoneissa sen korkean tiedonsiirtonopeuden vuoksi. Jopa kahdeksan SCSI-laitetta voidaan liittää tietokoneeseen samaan aikaan.

SECAM: "Séquentiel Couleur à Mémoire", Ranskassa ja Itä-Euroopassa käytetty väritelevisiojärjestelmä. Kuten PAL-järjestelmässä, SECAM-videossa on 625 juovaa ruutua kohti ja 50 kuvakenttää sekunnissa. Ks. *NTSC, PAL*.

Sekoitussävytys: Kuvassa näkyvien värien määrän lisääminen käyttämällä värikuvioita.

SIF: Standard Image Format. MPEG-1-formaatti, joka määrittää tarkkuuden 352 x 288 PAL-järjestelmässä ja 352 x 240 NTSC-järjestelmässä. Ks. *MPEG, QSIF*.

Siirtonopeus: Siirrettävän tiedon määrä yksikköä kohti. Esimerkiksi kiintolevyltä luettujen tavujen määrä sekunnissa, levyille kirjoitettujen

tavujen määrä sekunnissa tai käsiteltyjen videotietojen määrä sekunnissa.

Siirtymä: Yhdistävä tehoste viereisten video- tai äänileikkeiden välissä. Tehosteet voivat vaihdella yksinkertaisesta leikkauksesta näyttävään animoituun tehosteeseen. Tavalliset siirtymät kuten leikkaukset, himmennykset, häivytykset, pyyhkäisy, liukumat ja äänen ristihäivytykset ovat osa elokuvan ja videon kieltä. Ne voivat välittää aikajaksoja ja muutoksia näkökulmassa ytimekkäästi ja usein piilotajuisesti.

Skaalaus: Kuvan mukauttaminen haluttuun kokoon.

Suljettu GOP: Ks. *GOP*.

Suodattimet: Työkalut, jotka muuttavat tietoja ja tuottavat erikoistehosteita.

Taajuus: Toistojen määrä jaksollisessa prosessissa (kuten ääniaalto tai vaihtojännite) ajan yksikköä kohti. Mitataan tavallisesti toistoina sekunnissa tai hertseinä (Hz).

Tavu: Yksi tavu vastaa kahdeksaa bittiä. Yhdellä tavulla voidaan näyttää yksi aakkosnumeerinen merkki (esim. kirjain, numero).

Tiedostoformaatti: Tietojen järjestäminen tietokoneen tiedostossa, esim. kuvassa tai tekstinkäsittelyn asiakirjassa. Tiedoston formaatti ilmoitetaan tavallisesti tiedostopäätteellä (esim. doc, avi tai wmf).

Tietojen siirtonopeus: Nopeus, jolla tiedot kulkevat tallennuslaitteen (esim. CD-ROM tai kiintolevy) ja näyttölaitteen välillä (esim. näyttö tai MCI-laite). Käytetystä laitteesta riippuen jotkut siirtonopeudet tarjoavat paremman suorituskyvyn kuin toiset.

TrueColor: Nimi viittaa kuvaan, joka sisältää riittävästi väritarkkuutta, jotta se vaikuttaa ”todenmukaiselta”. Käytännössä TrueColor viittaa tavallisesti 24-bittiseen RGB-väriin, joka mahdollistaa noin 16,7 miljoonaa punaisen, vihreän ja sinisen päävärin yhdistelmää. Ks. *Bitti, HiColor*.

TWAIN-ajuri: TWAIN on standardisoitu ohjelmistoliittymä, joka mahdollistaa grafiikka- ja kaappausohjelmien kommunikoinnin sellaisten laitteiden kanssa, jotka välittävät graafisia tietoja. Jos TWAIN-ajuri on asennettu, grafiikkasovelluksen kaappaustoimintoa voidaan käyttää lataamaan kuvia suoraan videolähteestä ohjelmaan. Ajuri tukee vain 32-bittisiä ohjelmia ja kaappaa kuvia 24-bittisessä tilassa.

Valkotasapaino: Elektronisessa kamerassa valkotasapaino tarkoittaa vahvistimien säätöä kolmelle värikanavalle (punainen, vihreä ja sininen), jotta valkoiset alueet näkymässä eivät näytä värivirheitä.

Värikylläisyys: Väriin intensiteetti.

Värimalli: Matemaattinen tapa kuvata ja määrittää värejä ja tapaa, jolla ne ovat suhteessa toisiinsa. Jokaisella värimallilla on omat vahvuutensa. Kaksi tavallisinta värimallia ovat & RGB ja & YUV.

Värinsyvyys: Väritietoja välittävien bittien määrä jokaiselle pikselille. 1-bittinen värisyvyys mahdollistaa $2^1=2$ väriä, 8-bittinen syvyys mahdollistaa $2^8=256$ väriä ja 24-bittinen syvyys mahdollistaa $2^{24}=16\,777\,216$ väriä.

Vastaväri: Vastavärit ovat arvoltaan vastakkaisia pääväreihin nähden. Jos yhdistät värin sen vastavärin kanssa, tuloksena on valkoinen. Esimerkiksi punaisen, vihreän ja sinisen vastavärit ovat syaani, magenta ja keltainen.

VCR: Video cassette recorder eli kuvanauhuri.

VHS: Video Home System – Suosittu videostandardi kotivideonauhureille. Puolen tuuman nauhaa käytetään tallentamaan komposiittisignaali, jotka sisältävät sekä kirkkaus- että väritiedot.

Video CD: CD-ROM-standardi, joka käyttää MPEG-pakattuja videoita.

Video for Windows: Microsoft Windows -järjestelmäajennus, joka voi tallentaa digitaalisia videojaksoja tiedostoihin kiintolevyille ja toistaa ne sitten.

Video8: Analoginen videojärjestelmä, joka käyttää 8 mm:n nauhaa. Video8-nauhurit luovat komposiittisignaaleja.

Videodekooderi: Muuntaa digitaalisen tiedon analogisiksi videosignaaleiksi.

Videoenkooderi: Muuntaa analogien tiedon digitaalseksi tiedoksi.

Videon skannausnopeus: Taajuus, jolla videosignaali skannataan kuvanäytölle. Mitä korkeampi videoskannausnopeus, sitä korkeampi kuvanlaatu ja vähemmän havaittava välkkyminen.

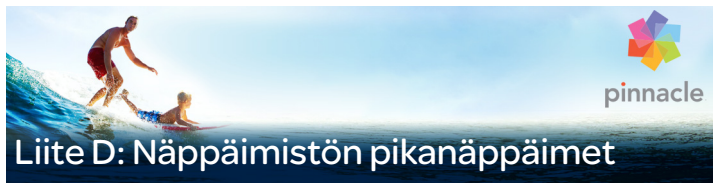
VISCA: Protokolla, jota käytetään tietyissä laitteissa ohjaamaan ulkoisia videolähteitä tietokoneelta.

WAV: (Tiedostopääte) digitoitujen äänisignaalien suositulle tiedostomuodolle.

Y/C: Y/C on värisignaali, jossa on kaksi komponenttia: kirkkaustiedot (Y) ja väritiedot (C).

Yksi kehys: Yksi kehys on osa sarjaa tai jaksoa. Kun tätä sarjaa katsotaan riittävällä nopeudella, syntyy illuusio ”liikkuvasta kuvasta”.

YUV: Videosignaalin värimalli, jossa Y tuottaa kirkkaustiedot ja U ja V väritiedot.



Alla olevissa taulukoissa näytetään pikavalintojen oletusasetukset Pinnacle Studiossa. Näppäimet voi määrittää uudelleen Asetuksissa. Oletukset voi myös palauttaa samassa kohdassa joko yksitellen tai kaikki pikanäppäimet kerrallaan. Lisätietoja on kohdassa "Näppäimistö" sivulla 376.

Käsitteet Vasen, Oikea, Ylös ja Alas taulukoissa viittaavat nuolinäppäimiin.

Yleiset pikanäppäimet

Ctrl+1	Avaa Pääkirjasto-välilehti
Ctrl+2	Avaa Elokuva-välilehti
Ctrl+3	Avaa Levy-välilehti
Ctrl+4	Sulje kohdistettu ikkuna
Ctrl+5	Avaa Otsikkoeditori (Elokuvaeditorista)
Ctrl+6	Avaa vientiosa
Ctrl+I	Avaa Tuoja
Ctrl+S	Tallenna projekti, otsikko tai valikko
Alt+F4	Sulje sovellus
Shift+F10	Käytä kontekstivalikkoa
Ctrl+Z	Peruuta
Ctrl+Y	Toista
Ctrl+A	Valitse kaikki

Yleiset pikanäppäimet

Shift+Ctrl+A	Poista kaikki valinnat
Ctrl+C	Kopioi leikepöydälle
Ctrl+V	Liitä leikepöydältä
Ctrl+X	Leikkaa leikepöydälle
End	Mene loppuun
Home	Mene alkuun
Alt+Enter	Toista käyttäen koko näyttöä
Esc	Poistu koko näytön katselusta tai sulje paneeli
Delete	Poista kopioimatta leikepöydälle
Kaksoisnapsautus	Avaa oikea editori (Media, Otsikko, Projekti, Montaasi jne.)
F1	Avaa kontekstista riippuvainen ohje

Kirjasto

Ctrl+N	Uusi kokoelma
Alt+Napsauta	Toista esikatselukuvassa
Numerot 1–5	Arvostele valittu leike (leikkeet)
Numero 0	Poista valitun leikkeen (leikkeiden) arvostelu
Page Up	Vierittää sivua ylös
Page Down	Vierittää sivua alas
Oikea	Laajentaa kansion puussa
Vasen	Pienentää kansion puussa
Nuolinäppäimet	Liiku ylös, alas, vasemmalle, oikealle

Kirjasto

Delete	Poista valittu leike ja/tai media
F7	Näytä/piilota tunnisteiden lisäys

Toisto ja siirtymä

Välilyönti	Toisto ja tauko
Vaihto+Välilyönti	Silmukkatoisto
Alt+Enter	Toista käyttäen koko näyttöä
Esc	Poistu kokon näytön katselusta
Alt+Napsauta	Toista esikatselukuvassa
J	Pikakelaus taaksepäin (nopea toisto painamalla useita kertoja)
K (tai Vaihto-K)	Tauota toisto
L	Pikakelaus eteenpäin (nopea toisto painamalla useita kertoja)
Vaihto+L	Hidastus eteenpäin (hidas toisto painamalla useita kertoja)
Vaihto+J	Hidastus taaksepäin (hidas toisto painamalla useita kertoja)
Oikea (tai X)	1 ruutu eteenpäin
Vasen (tai Z)	1 ruutu taaksepäin
Vaihto+Oikea (tai Vaihto+X)	10 ruutua eteenpäin
Vaihto+Vasen (tai Vaihto+Z)	10 ruutua taaksepäin
D (tai Page up) (tai Ctrl+vasen)	Hyppää taaksepäin leikkaukseen
F (tai Page down) (tai Ctrl+oikea)	Hyppää eteenpäin leikkaukseen
Ctrl+I	Hyppää merkki sisään -kohtaan
Ctrl+O	Hyppää merkki ulos -kohtaan

Toisto ja siirtymä

. (piste)	Siirry seuraavaan merkkiin
, (pilkku)	Siirry edelliseen merkkiin

Tuonti

Enter	Pysäytä liike: Kaappaa kehys (kun kaappausruutu on avoin)
Oikea	Laajentaa kansion puussa
Vasen	Pienentää kansion puussa
Nuolinäppäimet	Liiku ylös, alas, vasemmalle, oikealle
Ctrl+A	Valitse kaikki
Ctrl+Shift+A	Poista valinta kaikista
F4	Aloita tuonti

Elokuvaliittymä

A (tai I)	Sisään-merkki
S (tai O)	Ulos-merkki
Vaihto+I	Poista sisään-merkki
Vaihto+O	Poista ulos-merkki
Vaihto+U	Tyhjennä sisään- ja ulos-merkki
Scroll Lock	Äänen ryömitys käytössä / ei käytössä
E (tai Home)	Mene alkuun
R (tai End)	Mene loppuun
P	Vaihtelee magneettista kiinnittymistä
; (puolipiste)	Halkaise leike (leikkeet) hankaajankohdasta

Elokuvaliittymä

M	Lisää/Poista merkki
. (piste)	Siirry seuraavaan merkkiin
, (pilkku)	Siirry edelliseen merkkiin
Ctrl+. (piste)	Avaa Merkkilistan paneeli
Delete	Poista valittu leike (leikkeet) aikajanalta
Kaksoisnapsauta leikettä aikajanalta	Avaa leikkeelle mediaeditori
B	Lähetä esikatseluleike aikajanan ensisijaiseen raitaan (hankaajan kohtaan)
H	Vaihda esikatselua aikajanan ja lähteen välillä
Ctrl+5	Avaa Otsikkoeditori
F5	Näytä/piilota Äänimikseri
F7	Luo kappale
Numeronäppäimistö +	Lähennä aikajanaa
Numeronäppäimistö -	Loitonna aikajanaa
[(vasen hakasulku)	Loitonna aikajanaa
] (oikea hakasulku)	Lähennä aikajanaa
Ctrl+[	Sovita aikajana ikkunaan
Ctrl+]	Näytä jokainen kehys (lähennä)
Alt	Tarjoaa vaihtoehtoisen toiminnon muokattaessa aikajanalla (lisää/ korvaa)
T	Trimmaustila käytössä / ei käytössä
Oikea	Trimmaa 1 kehys oikeaan (trimmaus auki)

Elokuvaliittymä

Vasen	Trimmaa 1 kehys vasempaan (trimmaus auki)
Vaihto+oikea	Trimmaa 10 kehystä oikeaan (trimmaus auki)
Vaihto+vasen	Trimmaa 10 kehystä vasempaan (trimmaus auki)
Ctrl+napsautus trimmattaessa	Lisää samaan raitaan toinen trimmauskohta
Vaihto+napsautus trimmattaessa	Avaa sama trimmauskohta kaikilla raidoilla
Sarkain	Kierrätä tarkennusta avoimissa trimmauskohdissa

Mediaeditorit

Numerot 1-8	Valitse korjaus- tai tehosteluokka
Liukujan kaksoisnapsautus	Palauta liukusäädin oletukseen
Ctrl+L	Kierrä valokuvaa vasemmalle
Ctrl+R	Kierrä valokuvaa oikealle
Alt+Enter	Toista käyttäen koko näyttöä
Esc	Poistu kokon näytön katselusta

Otsikkoeditori

Vaihto+vasen	Laajenna merkkivalintaa vasemmalle
Vaihto+oikea	Laajenna merkkivalintaa oikealle
Vaihto+Ctrl+Vasen	Sama kuin vaihto+vasen (laajenna sanan mukaan)
Vaihto+Ctrl+Oikea	Sama kuin vaihto+oikea (laajenna sanan mukaan)

Ctrl+B	Lihavoi
Ctrl+I	Kursivoi
Ctrl+U	Alleviivaa
Ctrl+A	Valitse kaikki
Ctrl+D	Poista kaikki valinnat
Välilyönti	Kun aikajana-alue on valittu: Käynnistä ja pysäytä toisto



Pinnacle Studio Installation Manager asentaa Pinnacle Studio ja muun mahdollisen sisällön, joka sisältyi ostamaasi sovellukseen.

Ennen kuin aloitat

Jotta Pinnacle Studio asennus olisi mahdollisimman vaivaton, suosittelemme muutamia valmistelevia vaihteita.

Aloita varmistamalla, että tietokoneesi järjestelmä vastaa tuotteen vähimmäisvaatimuksia. Huomaa, että joillakin toiminnoilla, kuten AVCHD-koodauksella, on tiukemmat vaatimukset. Lisätietoja on kohdassa "Järjestelmävaatimukset" sivulla 462.

Varmista seuraavaksi, että Studio sarjanumero on käsillä. Jos sinulla on sovelluksen ladattu kopio, löydät sarjanumerotiedot tilauksen vahvistusviestistä. Voit myös hakea sen asiakastililtäsi. Jos hankit Pinnacle Studio levyllä, sarjanumero on DVD:n taskussa. Suosittelemme, että säilytät sarjanumeron turvallisessa paikassa.

Joissakin järjestelmissä voi olla suositeltavaa ottaa virustentorjuntaohjelma pois päältä ennen Pinnacle Studio asennusta.

Huomaa: Pinnacle Studio voidaan asentaa järjestelmään, jossa on aikaisempi Studio asennus: molemmat versiot voivat olla koneella samanaikaisesti.

Päivityksen asennus

Jos tietokoneella on päivitykseen oikeuttava ohjelman aikaisempi versio, Installation Manager tunnistaa sen olemassaolon automaattisesti ja sallii päivityksen.

Päivitykseen oikeuttavia versioita ovat:

- Pinnacle Studio 10–18
- Avid Studio
- Avid Liquid 6–7

Jos mitään näistä ei ole asennettuna koneellesi, sinua kehoitetaan antamaan aikaisemman tuotteen sarjanumero.

Installation Managerin käynnistys

Jos ostit Studion verkkokaupasta ladattavana tiedostona, Installation Manager käynnistyy, kun suoritat lataamasi suoritettavan ohjelman. (Ennen kuin teet niin, ladattavat tiedostot kannattaa varmuuskopioida DVD:lle tai ulkoiselle kiintolevyllä.)

Jos ostit Studion DVD-levyllä, Installation Manager käynnistyy automaattisesti useimmissa järjestelmissä, kun levy laitetaan asemaan. Jos se ei käynnisty automaattisesti tietokoneellasi, suorita tiedosto Welcome.exe DVD-levyn juurihakemistosta.

Rekisteröinti

Kun Installation Manager käynnistetään, näkyviin tulee lomake, jolla tuote aktivoidaan ja rekisteröidään. Vaikka voit aktivoida Pinnacle Studio (validoida käyttäjälisenssisi) rekisteröimättä tuotetta, suosittelemme rekisteröintiä. Rekisteröinti helpottaa esimerkiksi tuotetukea, jos sarjanumero katoaa.

Tukiasennukset

Sovellus vaatii erilaisten Windows-ohjelmistokomponenttien, kuten .NET Framework, läsnäolon järjestelmässäsi. Installation Manager määrittää automaattisesti, ovatko komponentit käytettävissä, ja asentaa ne tarpeen mukaan. Kyseiset tukisovellukset vaativat lisää aikaa, mutta Pinnacle Studio varsinainen asennus jatkuu heti, kun tukisovellukset on asennettu, vaikka järjestelmä olisi käynnistetty uudelleen prosessin aikana.

Tervetulonäyttö

Tervetulonäytössä voit valita kahden asennustyylin välillä:

Vakioasennus asentaa sovelluksen ja kaikki käytettävissä olevat laajennukset. Suosittelemme sitä useimmille käyttäjille.

Mukautettu asennus -valinnan avulla voit valita vain osan lisäohjelmista.

Tavalliset säätimet

Jotkut säätimet ovat käytettävissä molemmissa asennustavoissa:

- Muuta asennustiedostojen sijaintia -painikkeen avulla voit määrittää kansion, joka sisältää asennustiedostot, jotka haluat Installation Managerin käsittelevän. Sinun tarvitsee käyttää sitä vain, jos olet siirtänyt asennustiedostot ensimmäisen käytön jälkeen. Painike avaa kansioselaimen, jonka avulla voit osoittaa Installation Managerille uuden sijainnin.
- Lue lisää -kohdassa annetut linkit tarjoavat lisätietoa kaikista Studioon liittyvistä aiheista.

Laajennusten ja bonussisällön asentaminen

Kuten yllä on kuvattu, Installation Manager voi asentaa myös laajan valikoiman sisältöä itse Pinnacle Studio -sovelluksen lisäksi.

Vakioasennuksessa kaikki mahdolliset lisäosat ja laajennukset asennetaan. Mukautetussa asennuksessa voit valita, mitkä kohteet asennetaan.

Vaikka jättäisit tietyt osat pois sovelluksen alkuasennuksen aikana, voit palata Installation Manageriin milloin tahansa ja päivittää asennuksen.

Järjestelmävaatimukset

Pinnacle Studio -ohjelmiston lisäksi tehokas editointijärjestelmä vaatii laitteistolta tietyntasoista suorituskyykyä, joka määritellään alla.

Muista kuitenkin, että vaikka ohjeavot ovat tärkeitä, ne eivät ole koko totuus. Laitteistojen oikeanlainen toiminta saattaa riippua myös valmistajan toimittamasta ajuriohjelmistosta. Ajuripäivitysten ja ohjeiden tarkistaminen valmistajan verkkosivulta auttaa usein ratkaisemaan grafiikka- ja äänikortteihin sekä muihin laitteisiin liittyviä ongelmia.

Käyttöjärjestelmä

64-bittinen käyttöjärjestelmä on suositeltava, jos aiot editoida HD-materiaalia.

RAM

Mitä enemmän koneessasi on RAM-muistia, sitä helpompaa Pinnacle Studiossa työskentely on. Tarvitset vähintään 1 Gt:n RAM-muistia, mutta suosittelemme 2 Gt:n muistia (tai enemmänkin). Jos työskentelet HD- tai AVCHD-videon kanssa, suositus on 4 Gt.

Emolevy

Intel Pentium tai AMD Athlon 2,4 GHz tai nopeampi – sitä parempi, mitä nopeampi. AVCHD-editointi edellyttää tehokkaampaa keskussyksikköä. Korkein vähimmäisvaatimus on 1920-pikselisen AVCHD-videon editointiin suositeltu 2,66 GHz. Moniydinjärjestelmä, kuten Core i7, Core i5 tai Core i3 on suositeltava.

Näytönohjain

Studio käyttäminen vaatii DirectX-yhteensopivalta grafiikkakortilta seuraavaa:

- Tavallisessa käytössä vähintään 128 Mt muistia (suositus 256 Mt).
- HD- ja AVCHD-editointia varten vähintään 256 Mt (suositus 512 Mt).

Kiintolevy

Kiintolevyn on kyettävä ylläpitämään jatkuvaa 4 Mt/s:n luku- ja kirjoitusnopeutta. Useimmat asemat pystyvät tähän. Kun siirät materiaalia ensimmäistä kertaa, Studio testaa kiintolevysi varmistaakseen, että se on riittävän nopea. Videotiedostot ovat usein varsin suuria, joten tarvitset myös runsaasti vapaata kiintolevytilaa. Esimerkiksi video DV-muodossa käyttää 3,6 Mt kovalevytilaa sekunnissa eli gigatavun neljän ja puolen minuutin välein.

Suosittelemme erillisen kiintolevyn käyttöä videonauhalla kaappaamiseen, jotta vältetään tilanne, jossa Pinnacle Studio ja muut ohjelmat, kuten Windows, joutuvat kilpailemaan keskenään kiintolevyn käytöstä.

Videon siirtämiseen käytettävät laitteet

Studio voi kaapata videota erilaisista digitaalisista ja analogisista lähteistä:

- Kaiken tyyppisille tiedostopohjaisille tallennusvälineille kuten kiintolevyille, muistikorteille ja USB-tikuille tallennetut tiedot.
- Tietokoneeseen liitetyillä asemilla olevat tiedostot.
- DV- ja HDV-videokamerat, jotka käyttävät IEEE-1394-liitäntää.
- Analogiset videokamerat ja -tallentimet.
- DVD- ja Blu-ray-levyt.
- Digitaaliset kamerat.

Pinnacle Studio™ 19 käyttäjän opas

Copyright 2015 Corel Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Tuotteen tekniset tiedot, hinnoittelu, pakkaus, tekninen tuki ja muut tiedot (jäljempänä "tiedot") koskevat vain englanninkielistä versiota. Muiden versioiden (ml. kieliversioiden) tiedot voivat poiketa tästä.

Corelin patenttitiedot: **www.corel.com/patent**

COREL TARJOAA NÄMÄ TIEDOT SELLAISENAAN, ILMAN MUITA SUORIA TAI EPÄSUORIA TAKUITA TAI VAKUUTUKSIA, SISÄLTÄEN MUN MUASSA TAKUUT MYYTÄVÄKSI KELPAAVASTA LAADUSTA, LAADUN TYYDYTTÄVYYDESTÄ, MYYTÄVYYDESTÄ TAI SOPIVUUDESTA TIETTYYN TARKOITUKSEEN TAI MUUT TAKUT TAI VAKUUTUKSET, JOTKA OVAT SEURAUSTA LAISTA, MÄÄRÄYKSISTÄ, KAUPPAKÄYTÄNNÖISTÄ, KAUPANKÄYNNIN MENETTELYTAVOISTA TAI MUUSTA. KÄYTTÄJÄ OTTAA KANTAAKSEEN TÄYDEN RISKIN LIITTYEN TÄSSÄ ANNETTUIHIN TIETOIHIN TAI NIIDEN KÄYTÖN TULOKSIIN. COREL EI OLE VASTUUSSA KÄYTTÄJÄLLE TAI MUILLE HENKILÖILLE MISTÄÄN EPÄSUORISTA, KONKLUDENTTISISTA, ERITYISISTÄ TAI VÄLILLISISTÄ VAHINGOISTA, SISÄLTÄEN MUUN MUASSA MYNNIN TAI TUOTON MENETYKSEN, TIETOJEN HÄVIÄMISEN TAI VIOITTUMISEN TAI MUUT KAUPALLISET TAI TALOUDELLISET TAPPIOT, VAIKKA CORELILLE OLISI ILMOITETTU TÄLLAISTEN VAHINKOJEN MAHDOLLISUUDESTA TAI NE OLISIVAT OLLEET ENNAKOITAVISSA. COREL EI OLE VASTUUSSA ULKOPUOLISTEN TAHOJEN TEKEMISTÄ VAATIMUKSISTA. CORELIN ENIMMÄISVASTUU KÄYTTÄJÄÄ KOHTAAN EI YLITÄ HINTAA, JONKA KÄYTTÄJÄ ON MAKSANUT MATERIAALEISTA. JOTKIN OSAVALTIOT/MAAT EIVÄT SALLI VÄLILLISTEN TAI KONKLUDENTTISTEN VAHINKOJEN POISSULKEMISTA TAI RAJOITTAMISTA, JOLLOIN YLLÄ OLEVAT RAJOITUKSET EIVÄT OLE VOIMASSA.

© 2015 Corel Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään. Corel, Corel-logo, Corel Balloon -logo, Pinnacle Studio, Dazzle ja MovieBox ovat Corel Corporationin ja/tai sen tytäryhtiöiden tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä. Kaikkia muita tässä mainittuja tuotenimiä ja rekisteröityjä tai rekisteröimättömiä tavaramerkkejä käytetään vain tunnistustarkoituksiin ja ne säilyvät omistajiensa omaisuutena.

Kunnioita taiteilijoiden ja muiden tekijöiden oikeuksia. Sisältöä, kuten musiikkia, valokuvia, videoita ja julkisuuden henkilöiden kuvia, suojaavat useiden maiden lait. Toisten luoman sisällön käyttö muutoin kuin oikeuksien omistajana tai omistajan luvalla on kiellettyä.