



Pinnacle StudioTM 21

Användarhandbok

Användarhandbok till Pinnacle Studio™ 21

*Inklusive Pinnacle Studio™ Plus och
Pinnacle Studio™ Ultimate*

Innehåll

Innan du börjar	1
Förkortningar och konventioner.	1
Knappar, menyer, dialogrutor och fönster	2
Hjälp och verktygsbeskrivningar.	3
Hitta versionsinformationen	4
Uppgradera	4
Kapitel 1: Använda Pinnacle Studio	7
Fliken Välkommen.	7
Fliken Import.	7
Fliken Export	9
Fliken Redigera	10
Skapa din första film i Redigera	12
Redigera media och tillgångar	13
Pinnacle Studio-projekt	15
Kapitel 2: Biblioteket	17
Omedelbar tillfredsställelse: SmartMovie	20
Förstå biblioteket	20
Navigatorn	23
Projektfack	23
Projekt	24
Samlingar	24
Favoriter	26
Hantera tillgångar i Biblioteket	28
Bläddraren	30

Miniatyrbilder och detaljer	31
Tillvalsindikatorer och -kontroller	35
Bibliotekets förhandsgranskning	38
Välja vad som ska visas i Biblioteket	41
Etiketter	44
Videoscenavkänning	48
Korrigera media	51
SmartMovie	51
Kapitel 3: Redigera	57
Redigeraren	59
Förhandsgranska redigeringar i Spelaren	62
Projektets tidslinje	64
Tidslinjens verktygsfält	71
Tidslinjens spårhuvud	81
Redigera filmer	83
Titelredigerararna, ScoreFitter, berättarröst	89
Radera klipp	90
Klippåtgärder	90
Använda Urklipp	106
Hastighet	108
Filmer i filmer	110
Bild-i-bild (PIP, "picture-in-picture")	111
Spåra transparens	112
Övergångar	113
Morfövergångar	121
Klippeffekter	122
Snabbmenyer för klipp	123
Kapitel 4: Korrigeringar	127
Korrigera Biblioteksmedia	127

Korrigerar media på tidslinjen	128
Fotoredigeringsverktyg	133
Korrigerar foton	134
Röda ögon	141
Korrigerar video	141
Videoverktyg	142
Videokorrigeringar	146
Stabilisera	149
Linskorrigering i vidvinkel	149
Korrigerar ljud	150
Kapitel 5: Effekter	153
Om effekter	154
Effektkompositioner	156
Realtid eller renderade effekter	157
Inställningarna	158
Video- och fotoeffekter	160
Övergång in och övergång ut	165
Panorera och zooma	165
360 Video	169
Rörelsespårning	173
Kapitel 6: Montage och mallar	179
Grunderna i mallar	179
Montagemallar	180
Montageklipp på tidslinjen	182
Montagemallars uppbyggnad	183
Montageredigering	184
Använda Montageredigeraren	185
Mallar för video på delad skärm	188
Mina mallar: Spara en film som en mall	192

Kapitel 7: Titelredigeraren	195
Starta (och avsluta) Titelredigeraren.	198
Biblioteket.	199
Förinställningsväljaren.	200
Förinställda stilar.	201
Förinställda rörelser.	202
Skapa och redigera titlar	205
Bakgrundsinställningar	207
Stilinställningar	208
Redigeringsfönstret.	213
Text och textinställningar	216
Titlar och stereoskopisk 3D	222
Lagerlistan	224
Arbeta med lagerlistan	225
Arbeta med lagergrupper	230
Kapitel 8: Ljud och musik	235
Redigera ljud.	237
Kanalmixer	238
Ljudkorrigeringar	240
Ljudeffekter	245
Ljud på tidslinjen.	248
Tidslinjens ljudfunktioner.	249
ScoreFitter-bakgrundsmusik	253
Verktyget Berättarröst	254
Använda duckning för att justera ljudvolym automatiskt	257
Kapitel 9: Skivprojekt	259
MyDVD skivprojekt	259
Fliken Skapa DVD (äldre)	260
Menymallar (äldre fliken Skapa).	261

Skivmenyer (äldre fliken Skapa)	262
Lägga till skivmenyer (äldre fliken Skapa)	266
Förhandsgranskning av skivmenyer (äldre fliken Skapa)	268
Menyredigering på tidslinjen	270
Tidslinjemenymarkörer (äldre fliken Skapa).	270
Författarverktyg (äldre fliken Skapa).	271
Kapitelguiden (äldre fliken Skapa)	275
Menyredigerare (äldre fliken Skapa).	278
Menyknappar (äldre fliken Skapa)	279
Disksimulator (äldre fliken Skapa)	281
Kapitel 10: Importeraren	285
Använda Importeraren	286
Importkällor	287
Området Läge.	292
Komprimeringsinställningar för Spela in video.	294
Inställningar för scenidentifiering i Spela in video.	295
Filnamn för importerade filer.	296
Välja tillgångar som ska importeras	297
Markera filer för import.	297
Anpassa filbläddraren	301
Sök efter tillgångar	302
Importera från DV- eller HDV-kamera (spela in video)	303
Import från analoga källor.	307
Import från DVD- eller Blu-ray-skiva.	309
Import från digitalkameror	310
Stop motion	310
Stillbild	317
MultiCam Capture.	319
Kapitel 11: Exporteraren	321

Exportera projekt	321
Alternativ och inställningar för export	323
Exportera till skiva eller minneskort	324
Exportera till fil (format eller filtillägg)	325
Webb	330
Överföra till en enhet	331
Export till MyDVD	333
Kapitel 12: Inställningar	335
Äldre alternativ	335
Ljudenhet	337
Händelselogg	337
Export, förhandsgranskning	337
Importera	340
Tangentbord	341
Projektnställningar	343
Startsida	344
Lagringsplatser	344
Återställ	345
Återställa inköp	345
Kapitel 13: Skärmfångst	347
Starta ett skärmfångstprojekt	347
Spela in skärmen	348
Kapitel 14: Flerkameraredigering	353
Arbetsytan i Flerkameraredigaren	354
Grunderna i flerkameraredigering	357
Importera video- och ljudklipp till Flerkameraredigaren	357
Synkronisera video- och ljudklipp i flerkameraprojekt	358
Välja ljudkälla för flerkameraprojekt	360

Redigera flera klipp för att skapa en flerkamerasammanställning	361
Lägga till bild-i-bild (PIP) i Flerkameraredigeraren	364
Hantera källfiler från flera kameror	366
Spara och exportera flerkameraprojekt	366
Använda Smartproxy för snabbare redigering	367
Kapitel 15: 3D Titelredigerare	369
Arbetsområde	369
Skapa och redigera 3D-titlar	371
Appendix A: Felsökning	375
Kontakta support	376
Forum	376
Kompatibilitet med tidigare innehåll	376
Kompatibilitet med inspelningsmaskinvara	377
Information om serienummer	378
Appendix B: Videografi	381
Skapa en inspelningsplan	381
Redigera	383
Tumregler för videoredigering	386
Ljudspårsproduktion	388
Titel	389
Appendix C: Ordlista	391
Appendix D: Tangentbordsgenvägar	409
Allmänna tangentbordsgenvägar	409
Bibliotek	410
Uppspelning och överföring	411
Importerare	412
Fliken Redigera	412

Redigering	414
Titelredigerare.	414
Appendix E: Installationshanteraren.	417
Innan du börjar.	417
Uppgraderingsinstallation.	418
Starta Installationshanteraren	418
Registrering	418
Stöd vid installation	418
Välkomstkärmen	419
Gemensamma kontroller.	419
Installera insticksprogram och bonusinnehåll.	419
Systemkrav	420



Innan du börjar

Tack för att du köpt Pinnacle Studio™ 21. Vi hoppas att du blir nöjd med programvaran.

Om du inte har använt Pinnacle Studio tidigare rekommenderar vi att du har bruksanvisningen nära till hands som referens, även om du inte kommer att läsa den från början till slut.

***Obs!** Vissa av de funktioner som beskrivs i användarhandboken är inte tillgängliga i alla versioner av Pinnacle Studio. Om du vill ha mer information går du till www.pinnaclesys.com och ser efter i tabellen **Compare (Jämför)**.*

Förkortningar och konventioner

Följande konventioner används i den här guiden för att organisera informationen.

Vanliga termer

360: 360 video är en interaktiv typ av video som låter tittaren titta i valfri riktning genom att byta synvinkel under en uppspelning.. 360-gradersvideo spelas in på speciella kameror eller på kameror som monterats på stativ som kan ställas i olika riktningar.

4K: En videoupplösning som är cirka 4 000 bildpunkter bred. Den kallas även ultrahög definition eller Ultra HD. Termen används för alla skärmstandarder som är minst 3840 x 1080 bildpunkter.

AVCHD: Ett videodataformat som används i vissa HD- videokameror samt för att skapa DVD-skivor som kan läsas av Blu-ray-spelare.

DV: Termen "DV" syftar på DV- och Digital8-kameror, videobandspelare (VCR) och kassetter.

HDV: Ett "högdefinitionsvideoformat" som gör det möjligt att spela in video i bildstorlekarna 1280x720 eller 1440x1080 i MPEG-2-format på DV-media.

1394: "1394" syftar på OHCI-kompatibla IEEE-1394-, FireWire-, DV- eller i.LINK-gränssnitt, -portar och -kablar.

Analog: Termen "analog" syftar på 8 mm-, Hi8-, VHS-, SVHS-, VHS-C eller SVHS-C-kameror, videobandspelare och -kassetter samt på Composite/RCA och S-videokablar och -anslutningar.

Knappar, menyer, dialogrutor och fönster

Namn på knappar, menyer och liknande gränssnittsobjekt skrivs med **fetstil** för att särskilja dem från omgivande text.

Välja menykommandon

En pilspets som pekar åt höger (>) visar sökvägen för hierarkiska menykommandon. Exempel:

- Välj **Fil** > **Bränn skivbild**.

Snabbmenyer

En snabbmeny är en lista med kommandon som visas när du klickar med den högra musknappen på vissa områden i programgränssnittet. Beroende på var du klickar kan en snabbmeny tillhöra antingen ett redigerbart objekt (t.ex. ett klipp på en tidslinje du redigerar), ett

fönster eller en zon, exempelvis en kontrollpanel. När de väl öppnats fungerar snabbmenyerna precis som övriga menyer på menyraden.

Snabbmenyerna är tillgängliga i de flesta delar av Pinnacle Studios gränssnitt. Vår dokumentation tar i allmänhet för givet att du vet hur du öppnar och använder dem.

Muslickningar

Det vanligaste är att klicka med vänster musknapp om inte annat anges, och om inte en snabbmeny ska öppnas.

Högerklicka och välj Titelredigerare. (Eller: Välj Titelredigeraren på snabbmenyn.)

Tangenternas namn

Tangentnamn är understrukna och skrivs med inledande versal. Ett plustecken anger en tangentkombination. Exempel:

Tryck på **Ctrl+A** för att markera alla klipp på tidslinjen.

Se Bilaga D: Tangentbordsgenvägar för en utförlig lista över tillgängliga genvägar.

Hjälp och verktygsbeskrivningar

Det finns direkthjälp på Hjälp-menyn när du arbetar i Pinnacle Studio.

Hjälp

På Hjälp-menyn finns olika inlärningsresurser. Klicka på knappen **Hjälp** > **Användarhandbok** så öppnas sidan **Lärocenter** med länkar till videosjälvstudier, en PDF-version av **Användarhandbok för Pinnacle Studio 21** samt andra länkar till onlinegrupper och support.



Hjälp-knappen finns på menyraden.

Videosjälvstudier

Du kan komma åt videosjälvstudier från sidan Lärocenter (**Hjälp > Användarhandbok**) eller genom att gå direkt till följande webbplatser:

- YouTube — <http://www.youtube.com/user/pinnaclestudiolife>
- StudioBacklot.tv – <http://www.studiobacklot.tv/studio21>

Nya användare av StudioBacklot.tv får 21 dagars tillgång till allt på StudioBacklot.tv, med helt nytt innehåll för Pinnacle Studio 21, massor med annan utbildning och ett royaltysfritt arkivbibliotek. (Utbildningen är endast tillgänglig på engelska.)

Verktygstips

Genom att hålla markören stilla över en knapp eller en annan kontroll i Studio får du information om vad den gör. Ett verktygstips visas med en förklaring av funktionen.

Hitta versionsinformationen

Om du funderar på att uppgradera programmet eller behöver support är det bra att veta vilken version av programmet du har. Klicka på knappen **Hjälp > Om**.

Uppgradera

Det finns olika versioner av Pinnacle Studio, och funktionerna kan vara olika beroende på vilken version du har. Om du vill ha mer information går du till **www.pinnaclesys.com** och ser efter i tabellen Compare (Jämför).

Information om att uppgradera programmet finns på fliken **Välkommen** eller via knappen **Hjälp > Interneterbjudanden & nyheter > Programerbjudanden**.

Kapitel 1: Använda Pinnacle Studio

En enkel översikt över den digitala filmskapandeprocessen finner du i den centrala flikgruppen i huvudfönstret i Pinnacle Studio. Samma steg tillämpas för alla typer av produktion, från anspråkslösa bildspel med upplösningar mellan varje bildruta till 3D-fantasier som innehåller hundratals noggrant arrangerade klipp och effekter.



Huvudkontrollfältet i Pinnacle Studio sammanfattar filmskapandeprocessen.

Fliken Välkommen

Fliken Välkommen innehåller utbildningsverktyg, erbjudanden och viktig information om din produkt.



Fliken Välkommen har en husikon. Du kan tänka på den som programmets hemsida.

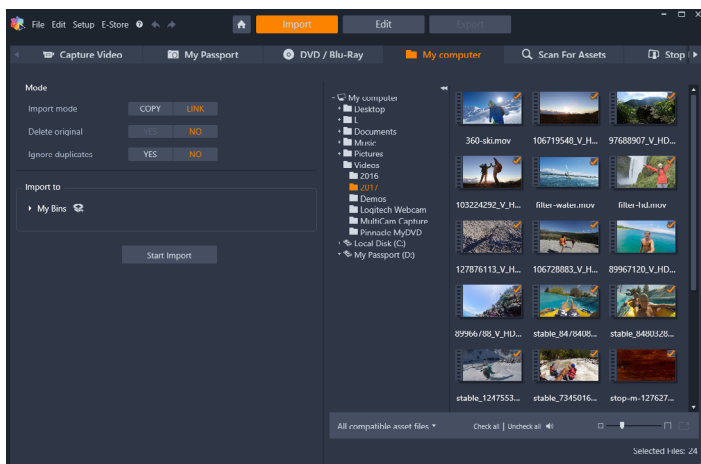
Fliken Import

Import är ett förberedande steg. Det innefattar procedurer som att samla in video från din videokamera, överföra foton från en digital kamera eller kopiera mediefiler till din lokala hårddisk från en nätverksplats.

I Importeraren i Pinnacle Studio finns det verktyg för dessa uppgifter, och även en stillbildsfunktion för att fånga filmrutor från videofiler och ett stop motion-verktyg för att skapa film ruta för ruta. Mer information finns i "Kapitel 10: Importeraren" på sidan 285.

Importkommandon på Fil-menyn: När du väljer **Importera** på Fil-menyn har det samma effekt som att klicka på fliken **Importera**: det öppnar **Importeraren**. Det finns även fler kommandon relaterade till import på menyn. Alla tre öppnar en Windows-dialogruta för import av filer från en hårddisk eller annan lokal lagringsenhet.

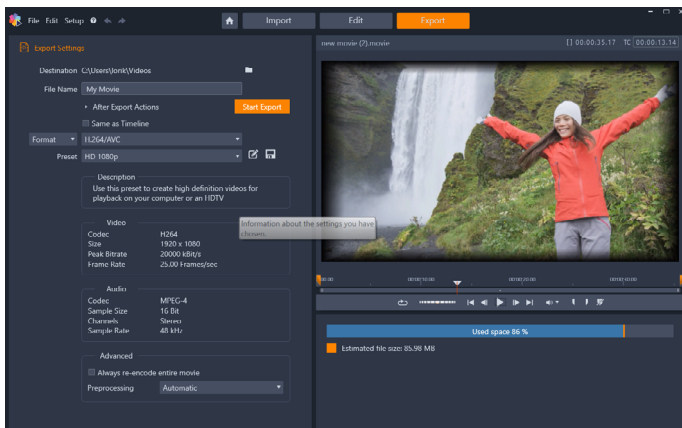
- Med **Importera tidigare Pinnacle Studio-projekt** kan du hämta filmprojekt som skapats i tidigare versioner av Studio.
- Med **Importera Studio för iPad App-projekt** kan du hämta projekt som exporterats från Studio-appen för iPad.



Importeraren

Fliken Export

När filmskapandeprocessen är klar använder du kommandot **Export**. När du kommer till det här steget är du klar med den svåra delen av uppgiften. Den kreativa energi som använts för skapande av filmen har betalat sig i form av en produktion som nu bara saknar en ingrediens – en publik.



Exporteraren

Exporteraren i Pinnacle Studio innehåller de verktyg du behöver för att presentera din film för publiken, vilka de än är och var de än befinner sig. Skapa en digital filmfil i valfritt format eller ladda upp den direkt till molnet, exempelvis YouTube och Vimeo, eller till ditt eget molnbaserade lagringsutrymme.

Mer information finns i "Kapitel 11: Exporteraren" på sidan 321.

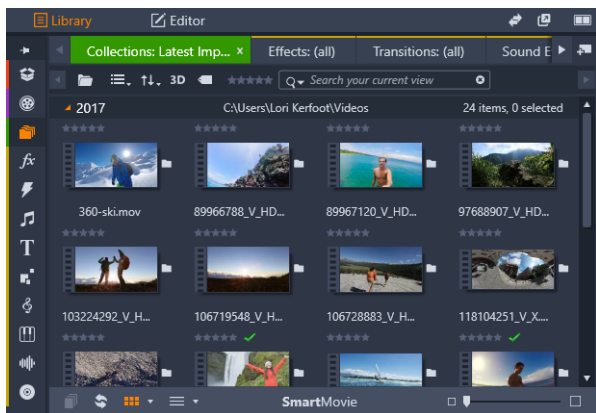
Fliken Redigera

På fliken **Redigera** hittar du Pinnacle Studios viktigaste redigeringsfunktioner för digitalt filmskapande. Här samlas fyra huvudkomponenter: panelen **Bibliotek**, panelen **Redigeraren**, panelen **Tidslinje** och panelen **Spelare**. Mer information finns i "Kapitel 3: Redigera" på sidan 57.

Biblioteket

Biblioteket är ett katalogiserings- och hanteringsverktyg för alla filbaserade tillgångar som du kan använda vid redigering. Nästan allt material i din film – videofilm, musik, ljudfiler och många specialtillgångar som övergångar och effekter – har sitt ursprung som tillgångar i Biblioteket. I Pinnacle Studio ingår många bibliotekstillgångar som är tillgängliga för avgiftsfri användning. Dessa inkluderar professionellt designade titlar, DVD-menyer, ljudeffekter och mycket annat. Mer information om biblioteket finns i "Kapitel 2: Biblioteket" på sidan 17.

När du klickar på **Bibliotek** visar panelen **Bibliotek** tillgångar som kan användas i en film eller ett skivprojekt med dra-och-släpp.



Biblioteket består av navigeringskontroller för att utforska medietillgångar (ikoner till vänster) och en bläddringsfunktion för att granska och välja tillgångar (höger).

Redigeraren

På panelen **Redigeraren**, som du kommer åt från fliken **Redigera**, kan du komma åt och redigera egenskaper för markerad media eller markerat innehåll. Panelen **Redigeraren** delar ett utrymme med panelen **Bibliotek**.

Mer information om redigering finns i Kapitel 3: Redigera.

Spelaren

Spelaren är ett visningsverktyg som fungerar för alla medietyper som programmet kan hantera. Spelaren kan användas för att visa **Källa** för media i panelen **Bibliotek**, eller innehållet i **Tidslinje**. Mer information finns i "Förhandsgranska redigeringar i Spelaren" på sidan 62.

I varje fönster eller sammanhang där det används visar Spelaren specifika kontroller. En presentation av Spelaren och de grundläggande

kontrollerna finns i "Bibliotekets förhandsgranskning" på sidan 38. Information om att använda Spelaren i trimläge på tidslinjen finns i "Klippåtgärder" på sidan 90. Information om hur du använder Spelaren med Montage finns i "Använda Montageredigeraren" på sidan 185. Information om att använda Spelaren för att redigera skivmenyer finns i "Förhandsgranskning av skivmenyer (äldre fliken Skapa)" på sidan 268.

Skapa din första film i Redigera

Nästa steg, när du väl är bekant med Biblioteket och har gjort ändringar i standardinställningarna, är att börja skapa en film. Det finns två sätt att göra detta på.

Det vanliga sättet

Om du vill ha en fullständig kontroll över hur medietillgångarna används i din produktion börjar du vanligtvis med att bygga ditt film- eller skivprojekt från grunden med verktygen på fliken **Redigera**.

Det enkla sättet

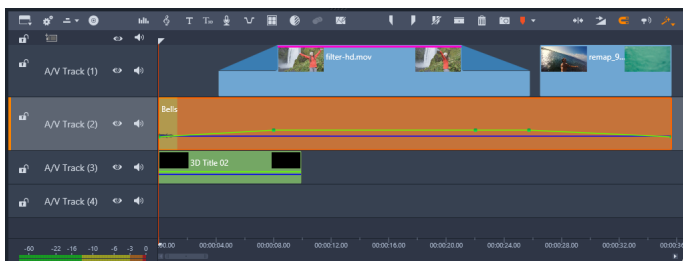
Du får omedelbara resultat om du klickar på **SmartMovie** längst ned i panelen Bibliotek. Välj de visuella medietillgångar som ska utgöra basen i projektet, väljer musik till ljudspåret och gör andra specialanpassningar. Sedan tar programmet över och genererar automatiskt ett fullskaligt Pinnacle Studio-projekt som innehåller de media och alternativ du angett. Mer information finns i "Omedelbar tillfredsställelse: SmartMovie" på sidan 20.

Tillbaka till det vanliga sättet

När du har importerat och identifierat ditt material i panelen **Bibliotek** är det dags att börja arbeta med videon eller bildspelet. Du drar dina

media till Tidslinjen, redigerar dem, förhandsgranskar i panelen Spelare medan du arbetar och exporterar slutresultatet.

Om du arbetar specifikt på en skivproduktion kan du använda läget **Diskredigerare** i Tidslinjen och exportera till MyDVD. Mer information finns i "Kapitel 9: Skivprojekt" på sidan 259.



En tidslinje med flera spår tar upp skärmens nedre del. De flesta klippen på tidslinjen kommer från Biblioteket. Några av typerna, exempelvis automatisk bakgrundsmusik, skapas med speciella verktyg.

I kontrollen för **förhandsgranskningstyp** ovanför Spelaren kan du växla mellan att visa aktuell tillgång i Biblioteket (**Källa**) och aktuellt klipp på tidslinjen (**Tidslinje**).

Med information om redigering på Tidslinjen, en central aktivitet när du arbetar med ett projekt, finns i "Kapitel 3: Redigera" på sidan 57.

Redigera media och tillgångar

Förutom panelen **Redigeraren** finns det ett antal andra, specialiserade redigeringsfönster. I allmänhet kan du öppna rätt redigeringsverktyg för alla tillgångar eller klipp genom att dubbelklicka på tillgången eller klippet, eller genom att högerklicka och välja ett kommando på snabbmenyn.

När du dubbelklickar på en medietillgång i tidslinjen öppnas panelen **Redigera**. Korrigeringar gäller för klippet i projektet.

Information om att applicera korrigeringar direkt på biblioteksmedia finns i "Korriger Biblioteksmedia" på sidan 127.

Lägga till övergångar, effekter, titlar och andra tillgångar

Du kan förbättra ditt videoprojekt genom att lägga till övergångar, effekter, titlar, ett ljudspår eller andra tillgångar, till exempel foton.

Med övergångar kan du markera passage från ett klipp till nästa, med allt från knappt uppfattningsbar upplösning till ett uppseendeväckande sken. Mer information finns i "Övergångar" på sidan 113.

Effekter varierar från de praktiska (**Ljusstyrka och kontrast**) till det teatraliska (**Fraktaleld**). De kan animeras till olika grader av komplexitet med parametrar per nyckelbild. Detta ger oändligt många sätt att göra dina produktioner kreativt intressanta. En effekter är designade för 3D-media.

Foton

Foton kan storleksändras, beskäras och korrigeras, och du kan lägga till en panorera-och-zooma-effekt. Precis som de effekter som nämnts ovan, kan panorering och zoomning animeras med hjälp av nyckelbilder för att skapa en kombination av simulerade kamerarörelser för panorering och zoomning inom ramen för ett enskilt foto.

Mer information om korrigeringsverktyg och redigering av media finns i "Kapitel 4: Korrigeringar" på sidan 127 och "Kapitel 5: Effekter" på sidan 153.

Pinnacle Studio-projekt

Filmer och skivor som du skapar i Pinnacle Studio extraheras från de projekt som du skapar på tidslinjen.

Studio måste spåra allt som hamnar på tidslinjen för att hantera projekten, samt alla redigeringsbeslut du tar med hänsyn till trimning, tillägg av effekter och annat. Mycket av denna information lagras i projektfilen, som har formatet **axp** (Studio-film). Stop-motion-projekt sparas i **axps**-format.

För att spara hårddiskutrymme vid hantering av filer som kan vara mycket stora, ingår inte medieobjekten i filmen i projektfilen. Endast platsen sparas för dessa objekt.

Formatet axp-projektfil är standardformat för kommandona **Fil > Öppna, Fil > Spara** och **Fil > Spara som**. Det kan vara det enda format du behöver.

Men ibland kan det ändå vara bekvämt att ha alla tillgångar för ett projekt samlade på ett enda hanteringsbart ställe för enkel arkivering, filöverföring och uppladdning. Detta är syftet med det alternativa filformatet **axx** (Studio-projektpaket) där en enda fil innehåller allt material som ditt projekt använder, inklusive medieobjekt. Därför är filerna i det här formatet betydligt större än standardprojektfilerna.

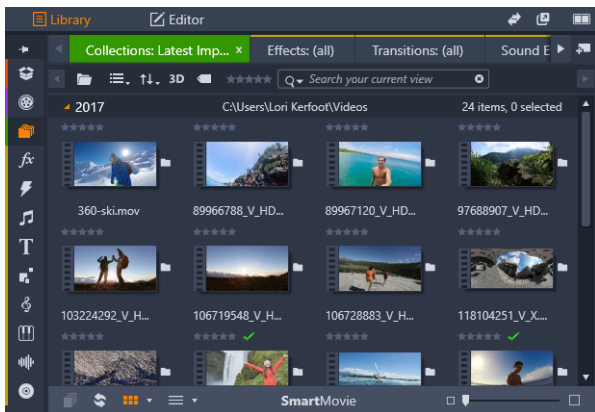
Även om det inte är möjligt att direkt redigera ett projekt i paketformatet, kan du öppna paketet i Pinnacle Studio via **Fil > Öppna** genom att välja **axx** i rutan med filnamnställagg. Studio packar upp projektet, skapar en ny bibliotekspost för den uppackade versionen och öppnar den för redigering.

Om du skapar ett flerkameraprojekt i Flerkameraredigeraren sparas projektet som en **mcam**-fil. När du lägger till **mcam**-fil i tidslinjen läggs

den som standard till som ett enskilt spår. Du kan utöka det genom att högerklicka på filen i tidslinjen och välja **Öppna i Underredigeraren**.

Kapitel 2: Biblioteket

Biblioteket i Pinnacle Studio är ett katalogiserings- och hanteringsverktyg för alla filbaserade tillgångar som du kan använda vid redigering. Den visas som en panel och du kommer åt den från fliken **Redigera**. Syftet är att låta dig välja och använda de videosekvenser, foton, ljudklipp, övergångseffekter, titlar och andra "tillgångar" (som de ofta kallas) för dina filmer så enkelt, snabbt och intuitivt som möjligt.



Biblioteket består av navigeringskontroller för att utforska medietillgångar (ikoner till vänster) och en bläddringsfunktion för att granska och välja tillgångar (höger).

Öppna Biblioteket

- 1 På fliken **Redigera** gör du något av följande:

- Klicka på **Bibliotek** (under menyraden) och använd navigeringsfältet för att välja en media- eller innehållskategori som du vill leta i.
- I navigeringsfältet klickar du på en kategori du vill leta i. Detta byter automatiskt fokus till panelen Bibliotek.

Vad finns i Biblioteket?

Biblioteket innehåller följande media- och innehållskategorier:

-  **Projektfack** – projektfack är virtuella mappar för dina tillgångar. De skapas automatiskt vid import, och du kan även skapa dem manuellt för att organisera dina tillgångar efter behov (t.ex. efter projekt). Mer information finns i "Projektfack" på sidan 23.
-  **Projekt** – en virtuell mapp som automatiskt listar dina film- och skivprojekt i Pinnacle. Mer information finns i "Projekt" på sidan 24.
-  **Samlingar** – flexibla virtuella mappar som du kan skapa för vilket ändamål som helst. Till skillnad från projektfack skapas inte samlingar automatiskt, så du har fullständig kontroll över samlingar. Mer information finns i "Samlingar" på sidan 24.
-  **Effekter** – "effekter" är ett samlingsnamn för ett brett spektrum av verktyg som kan användas för att ändra dina mediefiler. Effekter varierar från de praktiska (**Ljusstyrka och kontrast**) till det teatraliska (**Fraktaleld**). Detta ger oändligt många sätt att göra dina produktioner kreativt intressanta. Mer information finns i "Kapitel 5: Effekter" på sidan 153.
-  **Övergångar** – en övergång är en specifikt animerad effekt som dämpar – eller understryker – övergången från ett klipp till ett annat. Toningar, åkningar och upplösningar är vanliga typer av övergångar. Mer information finns i "Övergångar" på sidan 113.

-  **Ljudeffekter** – dörrar som smäller igen, bilar som krockar och hundar som skäller: Ljudeffekter innehåller ett brett urval ljud för dina kreativa projekt. Mer information finns i "Kapitel 8: Ljud och musik" på sidan 235.
-  **Titlar** – med titlar lägger du till text och mycket annat i dina projekt. En kreativ, animerad inledning i 2D eller 3D eller rullande eftertexter: titlar kan underhålla och informera publiken. Mer information finns i "Kapitel 7: Titelredigeraren" på sidan 195.
-  **Montage och mallar** – det finns många sekvenser designade av proffs som omedelbart gör dina produktioner anslående. Mer information finns i "Kapitel 6: Montage och mallar" på sidan 179.
-  **SoundStage** – en samling Scorefitter-musik som du kan använda till ljudspår. Mer information finns i "Kapitel 8: Ljud och musik" på sidan 235.
-  **Triple Scoop Music** – en samling högklassig musik för ljudspår som du kan köpa till dina projekt.
-  **Muserk Sound Effects** – en samling högklassiga ljudeffekter som du kan köpa till dina projekt.
-  **Diskmenyer** – dessa diskmenymallar går endast att använda om du aktiverar den äldre fliken **Skapa DVD** för diskprojekt. Mer information finns i "Kapitel 9: Skivprojekt" på sidan 259.

Tillgångarna visas antingen som ikoner eller textposter inom komprimerbara och expanderbara avsnitt. Mappar kan antingen motsvara verkliga kataloger i datorns filsystem eller virtuella grupperingar baserade på bedömningar, filtyp, datum då filen skapades eller medlemskap i en användardefinierad samling.

Du kan även använda bevakade mappar för att automatiskt övervaka och importera mediafiler som läggs till i de mappar du valt att övervaka. Mer information om att arkivera bevakade mappar finns i

“Bevakade mappar” på sidan 336. När du använder bevakade mappar läggs grenen **Biblioteksmedia** till i tillgångarna i Biblioteket. Du ser även grenen **Biblioteksmedia** om Pinnacle Studio upptäcker ett bibliotek från en tidigare version av Pinnacle Studio (du måste aktivera bevakade mappar om du vill att tillgångar ska läggas till i grenen automatiskt).

Omedelbar tillfredsställelse: SmartMovie

Utöver de hittills nämnda kärnfunktionerna erbjuder Biblioteket ett matchande verktygspår som automatiskt skapar ett komplett projekt utifrån de medietillgångar du väljer. Det är bara att välja några foton eller videoklipp, ange ett par inställningar och sätta igång. Du kan exportera det projekt som genererats av Studio som det är, eller förbättra det ytterligare med manuell redigering. Mer information finns i “SmartMovie” på sidan 51.

Förstå biblioteket

Det är viktigt att förstå hur tillgångar i Biblioteket och information om dem lagras.

Lagring av tillgångar i Biblioteket

Varje tillgång i Biblioteket – klipp, ljud, övergång och så vidare – motsvaras av en fil lagrad någonstans lokalt på din dator. Biblioteket “äger” inte dessa filer, och förändrar dem aldrig om du inte specifikt anger det. Istället håller Biblioteket reda på filernas namn, lagringsplatser och egenskaper i en intern databas. Den information som lagras innehåller även alla taggar och betyg som du lagt till för speciella objekt.

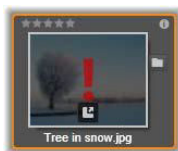
Databasen

De filer som utgör Bibliotekets databas lagras i en mapp åtkomlig för en enskild användare istället för i en delad mapp i Microsoft Windows. Om Pinnacle Studio används av flera användare med individuell inloggning på din dator kommer ett separat Bibliotek att skapas för varje användarkonto.

Saknad media

Åtgärder som att lägga till, ta bort eller döpa om tillgångar i Biblioteket är databasåtgärder som inte påverkar själva mediefilen. När du tar bort en tillgång från Biblioteket bekräftar du åtgärden i en dialogruta, där ett alternativ är att gå ett steg längre och även radera den faktiska filen. Detta alternativ är dock inte aktiverat i standardläget, utan du måste specifikt välja att utföra åtgärden.

När du raderar eller flyttar en tillgångsfil i Utforskaren i Windows eller i något annat program utanför Pinnacle Studio, kommer databasposten med filen på samma sätt att finnas kvar. Eftersom Biblioteket inte kan nå den faktiska filen kommer dock filen att visas som en felgrafik i listan. Om filen fortfarande finns, men har flyttats till en annan mapp eller enhet, kan man enkelt länka den till Biblioteket på nytt. Dubbelklicka på objektet för att öppna en vanlig **Öppna**-dialogruta, där du kan ange filens nya placering.



Om du vill kontrollera om det finns saknade media någonstans i Biblioteket tittar du i den särskilda underavdelningen **Alla media** > **Saknade media** i tillgångsträdet.

Biblioteksmedia

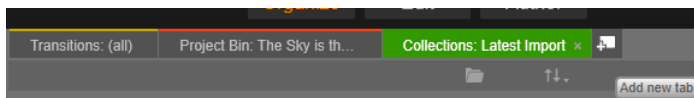
Kategorin **Biblioteksmedia** visas bara om du aktiverar Bevakade mappar eller om din version av Pinnacle Studio identifierar ett befintligt bibliotek (se "Bevakade mappar" på sidan 336). I de flesta fall kan du använda Projektfack istället för grenen Biblioteksmedia.

Grenen Biblioteksmedia innehåller de standardmediefiler som finns i ditt system, sorterade efter underavdelningarna **Fotografier**, **Video** och **Ljud**. De flesta standardfiltyper stöds. Nedan beskrivs syftet med den fjärde underavdelningen, **Saknad media**.

Platsflikar

Att redigera ett videoprojekt innebär bland annat att samordna olika media och andra tillgångar. Under arbetets gång kommer du förmodligen märka att du ofta bläddrar i vissa delar av Biblioteket som är relevanta för projektet. Du kommer också antagligen att ändra dina visnings- och filtreringsalternativ med jämna mellanrum, beroende på vilket slags material du arbetar med.

Webbläsare använder en rad flikar som gör att du enkelt kan växla mellan flera öppna webbsidor. På samma sätt kan du skapa och konfigurera platsflikar i Biblioteket medan du arbetar. Flikarna ger dig direkt tillgång till alla de olika platser där du för närvarande arbetar.

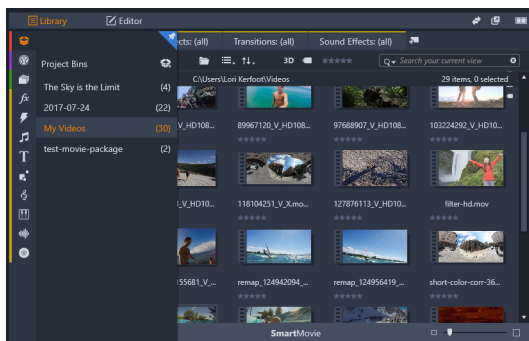


Här ger tre flikar tillgång till media som krävs av olika delar i ett skivprojekt. Muspekaren är redo att skapa en ny flik. Klicka på x-ikonen till höger om flikens rubrik för att stänga fliken.

Klicka på ett namn i tillgångsträdet för att ange den aktuella flikens placering. Ändringar du gör i visnings- och filtreringsalternativ medan fliken är aktiv sparas mellan de tillfällen då du använder fliken.

Navigatorn

Hela skalan av tillgångar i Biblioteket ordnas i ett mappträd, vars struktur och generella användning liknar filsystemverktyg som Utforskaren i Windows. När du markerar en plats i tillgångsträdet visas mappnamnet i rubriken på den aktiva platsfliken, och dess innehåll visas i bläddraren intill.



När du håller muspekaren över navigeringsfältet (till vänster) i panelen Bibliotek öppnas listan med kategorier i tillgångsträdet.

Projektfack

Projektfack är virtuella mappar för dina tillgångar. De skapas automatiskt vid import, och du kan även skapa dem manuellt för att organisera dina tillgångar efter behov (t.ex. efter projekt).

Som standard märks mapparna efter importdatum, men du kan byta namn på en mapp genom att högerklicka på den, och du kan klicka på knappen **Skapa ett nytt projektfack** om du vill skapa ett nytt fack.

Skapa ett projektfack

- 1 I grenen **Projektfack** i tillgångsträdet i Biblioteket klickar du på knappen **Skapa ett nytt projektfack** 
- 2 Skriv ett namn för projektfacket och klicka på **OK**.
Projektfacket läggs till längst ned i listan med projektfack.

Byta namn på ett projektfack

- 1 I grenen **Projektfack** i tillgångsträdet i Biblioteket högerklickar du på ett projektfack. Välj **Ge nytt namn**.
Det aktuella namnet visas markerat.
- 2 Ange ett nytt namn för facket.

Ta bort ett projektfack

- I grenen **Projektfack** i tillgångsträdet i Biblioteket högerklickar du på ett projektfack. Välj **Ta bort projektfack**.

Projekt

Kategorin **Projekt** innehåller dina egna film- och skivprojekt i Pinnacle Studio. Du kan öppna ett projekt direkt från Biblioteket och börja redigera det, eller lägga till det på tidslinjen i ett annat projekt som ett vanligt klipp.

Samlingar

Samlingar är, på samma sätt som projektfack, virtuella mappar. Samlingar skapas dock inte automatiskt (med två undantag). Detta

betyder att du har full frihet att skapa och ta bort dem av vilken anledning som helst. För Biblioteket är en samling bara en slumpmässig gruppering av tillgångar – ett urval av biblioteksobjekt utan någon sorterande princip. Du kan ha mycket goda skäl att samla vissa filer i en särskild samling, men Biblioteket behöver inte veta varför.

En särskild samling med namnet **Senaste import** uppdateras automatiskt efter varje importåtgärd för att visa de media som lagts till. Direkt efter avslutad import kan du gå till denna samling och börja arbeta med ditt nya material.

En annan samling som genereras automatiskt är **Senaste Smart-projekt**, som lagrar medieurvalet för din senaste **SmartMovie**-produktion.

Hierarkiskt ordnade samlingar stöds också. De samlingar som placerats högst upp i hierarkin används som underavdelningar i grenen Samlingar.

Skapa en ny samling

- 1 Klicka på ikonerna i rubrikraden för grenen **Samlingar** och ange ett namn i det textfält som kommer upp.
- 2 Slutför processen genom att trycka på **Retur**.

Tips: Du kan även välja **Lägg till samling > Skapa ny samling** på snabbmenyn för alla tillgångar.

Hantera samlingar

- 1 Högerklicka på en samling och välj ett kommando för att döpa om och radera samlingen eller för att skapa en undersamling med den aktuella samlingen som överordnad "mapp".

Organisera en samling

- Dra och släpp en samling i **tillgångsträdet** med musen. Om du

drar en samling blir den en undersamling när du släpper den på en annan samling.

Visa tillgångar i en samling

Om du klickar på namnet på en samling visas den i bladdraren. När du för muspekaren över tillgångarna i listan kommer de samlingar där respektive tillgång ingår att "lysa upp" i tillgångsträdet.

Åtgärder för tillgångar i en samling

Dessa åtgärder kan utföras från snabbmenyn för varje objekt i en samling. Om du vill göra något med en grupp objekt markerar du dem först med musen (Ctrl-klicka och Skift-klicka för att markera flera filer) eller genom att dra upp en ram runt objekten. Högerklicka därefter inom markeringen, så öppnas snabbmenyn.

Lägga till tillgångar i en samling

- Välj en målsamling på undermenyn **Lägg till samling** för att lägga till de markerade objekten.

Tips: Du kan också dra markeringen till målsamlingen.

Ta bort objekt från en samling

- Klicka på kommandot **Radera markerade** för att ta bort markerade objekt från samlingen. Som vanligt när det gäller Biblioteket påverkas inte de underliggande medieobjekten. Om en video eller ett annat objekt i en samling i Biblioteket tas bort, så tas det inte bort från andra platser i Biblioteket.

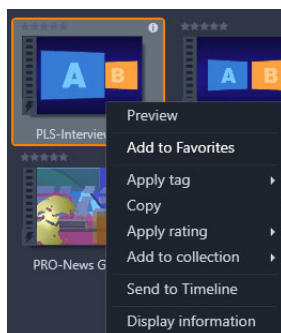
Favoriter

Favoriter är ett snabbt sätt att markera och hitta dina favorittillgångar, t.ex. effekter, övergångar och titlar.

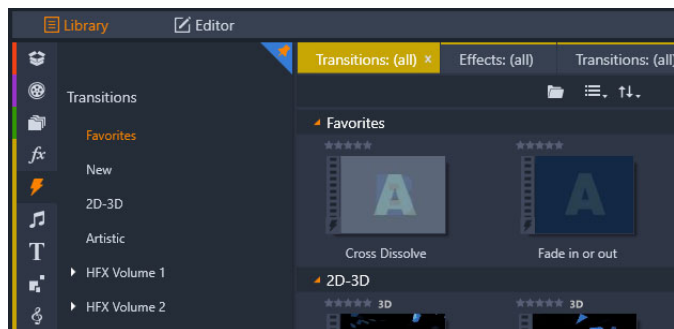
Markera innehåll som Favorit

- 1 Klicka på en kategori i navigeringspanelen i Biblioteket.
- 2 I bläddringsområdet i Biblioteket högerklickar du på en miniatyr. Välj **Lägg till i Favoriter**.

Kommandot visas bara om kategorin har stöd för favoriter.



Innehåll som markerats i Favoriter visas längst upp i Biblioteket i mappen **Favoriter** (när innehållet visas sorterat efter mapp). Varje innehållstyp har en egen **Favoriter**-mapp som du kommer åt från motsvarande kategori i tillgångsträdet.



Favoriter i Biblioteket

Hantera tillgångar i Biblioteket

Media och andra tillgångar kommer till biblioteket på flera sätt. Till exempel läggs innehåll som följer med Pinnacle Studio, till exempel mallar, titlar, övergångar och effekter till i Biblioteket när programmet installeras.

Om du aktiverar Bevakade mappar upptäcker Biblioteket automatiskt vissa tillgångar på din dator genom att regelbundet söka igenom de platser där mediefiler normalt lagras i Windows. Du kan lägga till egna bevakade mappar (se nedan), som sedan också kommer att uppdateras automatiskt.

Slutligen finns det även flera metoder för att importera media manuellt.

Bevakade mappar

Du kan aktivera Bevakade mappar för att övervaka kataloger på din dator. Om du lägger till mediefiler, t.ex. videoklipp, i en bevakad mapp eller i någon av dess undermappar, kommer filerna automatiskt att ingå i en Biblioteksmedia-gren i tillgångsträdet. Uppdatering sker varje gång programmet startas och medan det körs.

Bevakade mappar ställs in på sidan Bevakade mappar i Kontrollpanelen i Studio. För varje mapp du lägger till kan du välja att bara bevakas en viss sorts medietyp, eller alla slags mediefiler. Mer information finns i "Kapitel 12: Inställningar" på sidan 335.

Importera

Om du behöver importera en stor mängd eller många olika typer av media, eller importera från analoga media som VHS-kassetter, klickar du på knappen **Importera** högt upp i programfönstret för att öppna

Importeraren. Mer information finns i "Kapitel 10: Importeraren" på sidan 285.

Snabbimport: Knappen Snabbimport  högst upp till vänster i Biblioteket öppnar en Windows-dialogruta för snabbimport av filer från en hårddisk eller annan lokal lagringsenhet. Nya mappar i motsvarande mediekategorier (foto, video, ljud och projekt) skapas för de filer som anges. De importerade objekten läggs dessutom till i samlingen Senaste import.

Direktimport via dra-och-släpp: Om du vill markera och importera objekt i ett steg drar och släpper du dem från Windows Utforskaren eller skrivbordet till bläddraren. De nya objekten visas omedelbart i samlingen Senaste import, som skapas vid behov.

Exportera direkt från biblioteket

Foton, videor, ljudfiler eller projekt på panelen **Bibliotek** kan exporteras direkt "i befintligt skick" med hjälp av kommandon på snabbmenyn enligt nedan, antingen till en molnbaserad lagringsenhet eller till en skiva. Om du vill ha andra exportalternativ väljer du **Exportera**. på snabbmenyn Mer information finns i "Kapitel 11: Exporteraren" på sidan 321.

För att lagra en tillgång i Biblioteket på en skiva väljer du **Bränn skivbild** på snabbmenyn. Du kan bränna bara filen, eller en skivbild om du har gjort en. Om du väljer flera tillgångar och sedan **Bränn skivbild** kommer alla tillgångar att visas i dialogrutan Bränn filer till skiva. Fler tillgångar kan läggas till genom att klicka på mappikonen och bläddra. Du kan även ta bort filer från listan innan bränning.

Ta bort objekt från biblioteket

Om du vill ta bort ett eller flera markerade objekt från Biblioteket väljer du **Radera markerade** på snabbmenyn eller trycker på tangenten

Delete. En dialogruta visas där du får bekräfta listan över de mediefiler som ska tas bort från Bibliotekets databas. Som standard påverkas inte själva filerna, men med alternativet Ta bort från biblioteket och radera kan du även radera filerna. Var försiktig, eftersom detta kommando kan appliceras på alla typer av tillgångar i Biblioteket, även dina Pinnacle Studio-projekt om något av dessa också har markerats.

Om alla filer i en mapp har tagits bort så döljer Biblioteket även mappen.

Bläddraren

I detta område visas Bibliotekets medietillgångar – videor, foton, ljud, projekt, samlingar och innehåll – som du kan välja att använda i dina film- och skivprojekt. Objekten visas antingen som en lista i textformat, eller som en samling ikoner. Visuella typer av tillgångar har miniatyrbilder som ikoner. Andra typer använder grafiska symboler.

Biblioteket skulle inte vara till stor hjälp om bläddraren visade alla tillgångar på samma gång. Det finns därför flera kontroller som hjälper dig att sälla bort objekt som inte är relevanta för ditt syfte. Mer information finns i "Välja vad som ska visas" nedan.

Välja visning i bläddraren

En uppsättning kontroller i Bibliotekets nedre fält ger allmänna funktioner för hantering av hur tillgångar visas i bläddraren.

Knappen **scenvisning** aktiverar ett läge där bläddraren visar en separat ikon eller textbeskrivning för varje scen i videofilen. (Precis som det förklarades under



Videoscenavkänning är en scen i vidaste bemärkelse helt enkelt ett avsnitt, vilket som helst, av en videofil.)

Mer information om videoscener i biblioteket finns i "Videoscenavkänning" på sidan 48.



Knappen **Visa som miniatyrbilder** växlar så att tillgångar visas som miniatyurer istället för textrader. En ruta med en lista som är kopplad till knappen gör att du kan välja information och kontroller som visas bredvid miniatyrerna i bläddraren.



Knappen **Detaljerad vy** växlar till det alternativa visningsläget, där varje tillgång visas som en textrad i en lista. Listan för denna knapp väljer vilka textfält som ska visas.



Zoomreglaget använder du för att zooma in i eller zooma ut ur miniatyrbilden. Detta reglage finns alltid på höger sida i listen längst ner.

Miniatyrbilder och detaljer

Varje tillgång visas i bläddraren i Biblioteket i ett av två format, beroende på vilket visningsläge som valts.

Eftersom ikonerna i miniatyrbildsvyn och textlistan i detaljvyn representerar samma tillgångar, har de vissa gemensamma poster. Tillgångarnas snabbmeny är till exempel densamma oavsett vilken representation som används.

På samma sätt öppnas en lämplig medieredigerare när du dubbelklickar på standardmedietillgångar (video, foto eller ljud). Korrigeringsverktygen kan också nås via en medieredigerare i tidslinjen, men när de appliceras på en tillgång i Biblioteket kommer korrigeringarna att följa med i varje kommande projekt där tillgången används. Mer information finns i "Korrigerera media på tidslinjen" på sidan 128.

Detaljer

I **detaljvyn** presenteras varje tillgång som en rad i en lista med textbeskrivningar. I **miniaturvyn** visas tillgången som en miniatyrbild (för visuella medietyper) eller en ikon.

Om du vill växla bläddrarens läge till detaljvy klickar du på ikonen på knappen **Detaljerad vy**  längst ner i Biblioteket. Pilen bredvid knappen öppnar en lista där du kan välja vilka kolumner som ska ingå i textbeskrivningarna (kolumnen Etiketter ingår alltid). Markera rutorna bredvid de kolumner – Filstorlek, Filtyp, Datum, Etiketter, Bedömning och Varaktighet – som du vill ska visas.

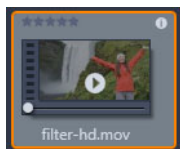
	Name	File size	File type	Tags	Rating	Duration
▼	Animals					
	Koalas	156	.jpg	mammal	★★★★★	00:00
	Shoebill	217	.jpg	bird	★★★★★	00:00
	Zorse	207	.jpg	mammal	★★★★★	00:00
▶	Garden					
▼	Scenery					
	Daybreak	1001	.jpg	dawn,sky	★★★★★	00:00
	Distant hills.jpg	4296	.jpg		★★★★★	00:00
	Foliage.jpg	1669	.jpg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

I detaljvisningsläget visas varje tillgång som en textbeskrivning på en rad. Du kan välja vilka kolumner som ska visas i en lista bredvid knappen Detaljerad vy.

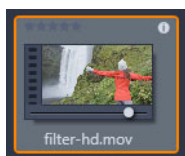
Miniatyrer

Med knappen **Visa som miniatyrbilder**  till vänster om knappen **Detaljerad vy** växlar du till visningsläget miniatyrbilder, där tillgångarna representeras av ikoner istället för text i bläddraren. Om du klickar på pilen bredvid knappen öppnas en lista där du kan välja ytterligare data som ska visas tillsammans med varje ikon. Alternativen är **Bedömning**,

Stereoskopisk, Information, Korrigering, Samling, Etikett, Använda media, Bildtext och Genväg.



Längst ner i mitten på de flesta tillgångsikoner visas en förhandsvisningsknapp, en trekantig standardikon för uppspelning, när muspekaren hålls över tillgången. Förhandsgranskningen visas på fliken **Källa** på panelen **Spelare**.



I båda versionerna av Biblioteket visas en miniförhandsvisning på själva tillgångsikonen om du Alt-klickar på förhandsvisningsknappen. Du kan styra miniförhandsvisningen av video- och ljudmedia manuellt med hjälp av en indikator som visas nedanför miniatyrbilden varje gång

muspekaren hålls över ikonen.

Om tillgången är ett foto kommer en knapp för förhandsgranskning att ersätta standardsymbolen för uppspelning. Klicka på den för att visa fotot i panelen **Spelare**.

När bläddraren är i vyn miniatyrer finns ett reglage som styr ikonernas storlek. Reglaget finns längst ned till höger i Biblioteket. Ikonerna kan omformas med bläddringshjulet om du trycker på Ctrl med muspekaren placerad över bläddraren.

Indikator för låst innehåll: Vissa av skivmenyerna, titlarna, montagen och andra kreativa element i Biblioteket är låsta för att visa att du inte har licens för att använda dem fritt. Denna status markeras av låsindikatorn.



Även om det är låst kan innehållet fortfarande hanteras som vanligt. Ett projekt som innehåller låst innehåll kan sparas, läggas på en skiva och exporteras.

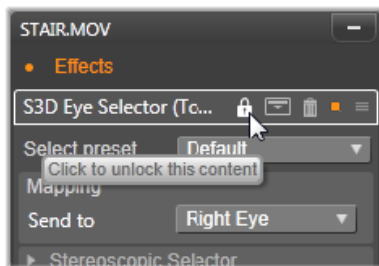
Dock visas en vattenstämpel på det låsta innehållet:



Vattenstämpeln för låst innehåll.

Använd något av följande alternativ för att köpa och låsa upp innehållet:

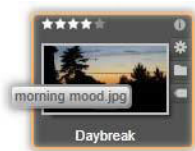
- Klicka på låssymbolen på ikonen i Biblioteket.
- Vid export av ett projekt med låst innehåll visas en dialogruta där du uppmanas att klicka på låssymbolen.
- När du redigerar effekter i någon av medieredigerarna klickar du på låssymbolen på inställningspanelen. Mer information finns i "Inställningarna" på sidan 169.



Tillvalsindikatorer och -kontroller

Med de valfria indikatorerna och knapparna på tillgångsikoner i bläddraren i Biblioteket kan du komma åt och i vissa fall ändra information om tillgången utan att behöva gräva djupare. Använd listan på knappen Visa som miniatyrbilder för att bestämma vilka indikatorer och knappar som ska visas.

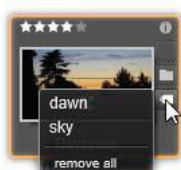
Bildtext: Bildtexten nedanför ikonerna är Bibliotekets alias för tillgången, och kan ställas in med kommandot Redigera bildtext på snabbmenyn för varje tillgång. Bildtexten motsvarar inte nödvändigtvis namnet på den underliggande filen (som visas i verktygsbeskrivningen).



Genväg: Om den här indikatorn visas högst upp till vänster på en miniatyr innebär det att tillgången är en genväg och inte en fristående mediefil. Genvägar, som är en referens till en befintlig mediepost samt en uppsättning korrigeringsinställningar, kan skapas från Fil-menyn i medieredigeraren för alla tillgångar i Biblioteket. Efter det fungerar de

som vanliga tillgångar och är tillgängliga för användning i produktioner.

Etikettindikator: Den nedersta av de tre symbolerna till höger i miniatyrbilden visas om tillgången har försetts med en eller flera etiketter. Håll muspekaren över indikatorn för att få fram en meny som visar befintliga etiketter för tillgången. Om du för pekaren över ett etikettnamn i menyn visas knappen Ta bort. Klicka på denna för att ta bort etiketten. Klicka på Ta bort alla längst ner på menyn för att rensa alla etiketter från tillgången. Hur man skapar och applicerar etiketter förklaras närmare i "Etiketter" på sidan 44.

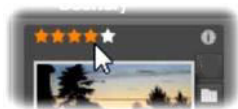


Samlingsindikator: Om denna symbol visas precis ovanför etikettindikatorn betyder det att tillgången ingår i en eller flera samlingar. Håll muspekaren över symbolen för att se vilka samlingarna är. Precis som för menyn Etikettindikator visas knappen Ta bort när du håller musen över namnet på en samling. Klicka på knappen om du vill ta bort tillgången från samlingen. Med kommandot Ta bort alla tas tillgången bort från alla samlingar där den ingår.



Bedömningar: Du kan betygsätta tillgången med hjälp av raden med stjärnor till vänster ovanför ikonerna. Om inga stjärnor är upplysta är

tillgången inte bedömd. Om du vill betygsätta en tillgång (eller ett urval av tillgångar) kan du antingen klicka på motsvarande stjärna på indikatorn (klicka på den första stjärnan två gånger för att åter markera tillgången som ej bedömd) eller välja inställning på snabbmenyns undermeny Lägg till bedömning.



Bedömningskontrollen visas till vänster ovanför tillgångens miniatyrbild. Längst upp till höger sitter informationsknappen. Korrigeringsindikatorn sitter också uppe till höger, precis ovanför samlingsindikatorn.

3D-indikator: Tillgångar vars innehåll utformats för stereoskopisk 3D-visning har en 3D-markering. Markeringen visas när video- och fototillgångar automatiskt identifieras som stereoskopiska under import till biblioteket, samt när en tillgång manuellt angetts som stereoskopisk vid korrigering.



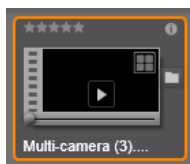
Indikator för använda media: En markering visas till höger om bedömningsindikatorn om den tillgång som representeras av miniatyren finns i en öppen tidslinje i ditt projekt. Markeringen är grön om tillgången används i det projekt som visas för tillfället. Annars är den grå. Indikatorn för media som används gäller bara foto-, video- och ljudtillgångar.



Informationsindikator: Klicka på informationsindikatorn för att öppna informationspanelen, där du kan redigera tillgångens bedömning, titel och taggar samt visa alla dess egenskaper. Precis som de flesta andra indikatorer kan informationsindikatorn slås på och av med miniatyrvyn.



Flerkameraindikator: Projekt som skapats i Flerkameraredigeraren har en ikon med en kvadrat med fyra rutor i miniatyrens övre högra hörn.



Bibliotekets förhandsgranskning

De flesta av bibliotekets tillgångar stödjer förhandsgranskning i biblioteksbläddraren. Tillgången kan förhandsgranskas om det finns en förhandsgranskningsknapp på dess ikon och om kommandot

Förhandsgranska finns på dess snabbmeny. Kom även ihåg att de flesta tillgångstyper kan förhandsgranskas från själva ikonerna om du Alt-klickar på uppspelningsknappen.

Om du klickar på förhandsgranskningsknappen i mitten på tillgångsikonen läses objektet in så att det kan visas i panelen **Spelare** i vissa fall, till exempel när du väljer Redigera scener, visas ett snabbfönster för uppspelning.

Växlaren för 3D-visningsläge

När stereoskopiskt 3D-innehåll visas kommer växlaren för 3D-visningsläge att visas. När du öppnar Spelaren används standardläget från inställningarna för förhandsgranskning i Kontrollpanelen i Studio för foton, video och projekt. Ikonen för det aktuella läget visas bredvid en pil som används för att växla lägen. De tillgängliga lägena är:



Vänster öga, Höger öga: Förhandsgranskning av stereoskopiskt innehåll kan ställas in för att bara visa vyn för vänster eller höger öga. Detta förenklar de gånger när en stereoskopisk förhandsgranskning inte är nödvändig. Redigering i dessa vyer utförs som för en 2D-film.



Sida vid sida: Detta läge visar bildrutorna för båda ögonen bredvid varandra, med det vänstra ögat till vänster och det högra ögat till höger. Det behövs ingen stereoskopisk utrustning vid redigering.



Differentiellt: Det differentiella läget är bra för att enklare hitta "djupet" i en bild, och särskilt för att upptäcka områden med "nolldjup". Det differentiella läget visar 50 % grått för områden där identisk information visas för båda ögonen. En färgdifferens visas om områdena inte är identiska. Om 2D-material läggs till i en stereoskopisk 3D-tidslinje i differentiellt läge kommer bilden att bli jämngrå, eftersom samma innehåll visas för båda ögonen.



Schackbräde: Schackbrädesläget bryter upp bilden i ett 16 x 9 schackrutemönster. De "vita" rutorna på schackbrädet innehåller vyn från ett öga och de "svarta" rutorna från det andra. Schackbrädesläge ger en snabb kontroll på vilka sätt vänster och höger bild skiljer sig åt över hela bilden.



3D TV (sida vid sida): Använd det här läget för att förhandsgranska stereoskopiskt innehåll på en 3D-TV eller med en 3D-projektor genom att ansluta den till en andra skärm. Detta eliminerar behovet för speciella grafikkort eller ytterligare maskinvara. Konfigurera andraskärmen att använda sin ursprungliga upplösning och för att utöka skrivbordet, inte bara spegla det. Kontrollera att ingångsformatet är sida-vid-sida.

I inställningarna Förhandsgranska i Kontrollpanelen väljer du Andraskärm i listan "Visa extern förhandsgranskning på". Ställ in Studio med en 16x9 stereoskopisk tidslinje. Slutligen klickar du på knappen Helskärm i Spelaren. Se "Export, förhandsgranskning" på sidan 337 och "Tidslinjeinställningar" på sidan 72 om du vill ha mer information om dessa konfigurationer.



Anaglyfiskt: En anaglyfisk stereoskopisk förhandsgranskning är lämplig för visning med stereoskopiska glasögon i rött och cyan, och då behövs ingen ytterligare maskinvara. Pinnacle Studios anaglyfiska visning fungerar utmärkt även för bilder med mycket rött, tack vare en metod som liknar tekniken "optimerade anaglyfer".



3D-seende: Detta stereoskopiska läge är tillgängligt med många NVIDIA-grafikkort efter att 3D Vision-funktionen har aktiverats i konfigureringsverktyget för NVIDIA. Vilken typ av 3D-visning

som erbjuds beror på tillgänglig maskinvara. På den grundläggande "Upptäck"-nivån är 3D Vision-visningen anaglyfisk.

Välja vad som ska visas i Biblioteket

Biblioteket är mycket mer än en passiv lagringsplats för material till dina Pinnacle Studio-produktioner.

Bibliotekets bläddrare har flera funktioner för att rensa upp visningen genom att dölja tillgångar som inte är relevanta för ditt syfte. Oavsett hur många mediefiler du har kan den förenade styrkan i dessa tekniker snabba upp ditt bläddrande avsevärt.

Platsflikar

Först och främst motsvarar varje platsflik ett visst urval i tillgångsträdet. Precis som flikar i webbläsare kan platsflikar snabbt definieras (klicka på "+"-ikonen längst till höger i fliklistan) och gör det lättare att hålla reda på flera saker samtidigt.

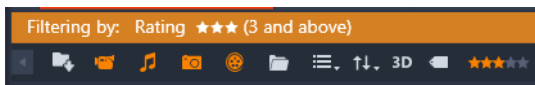
När du klickar inom Tillgångsträdet anges placeringen för den aktuella fliken. När du omvänt klickar på en annan flik förflyttas du till dess sparade plats i trädet. Endast tillgångarna inom den valda platsen visas i bläddraren. Om platsen har undermappar kommer dock innehållet i dessa att visas. För att göra det enkelt för dig, väljer du en plats så långt ner i mapphierarkin som möjligt.

Andra kontroller hjälper dig att begränsa visningen ytterligare genom att filtrera bort en del av tillgångarna på den valda platsen. Varje platsflik har en egen uppsättning av filter, vilket innebär att varje ändring av filterinställningarna endast påverkar den aktuella fliken.

Filtrera efter bedömning

Kontrollen Filtrera efter bedömning högst upp i Biblioteket döljer alla tillgångar som inte har tilldelats minst det lägsta betyg som angetts, från en till fem stjärnor (noll stjärnor betyder "ej bedömd"). Om du vill använda filtret behöver du bara klicka på den stjärna som motsvarar den lägsta bedömning du anser det vara värt att arbeta med. Filtrets standardinställning är att visa alla tillgångar oavsett bedömning.

Instruktioner om att slå av alla filter på en gång finns i "Oavsiktlig filtrering" på sidan 43. Om du endast vill inaktivera bedömningsfiltret klickar du på den senast markerade stjärnan eller dubbelklickar på valfri stjärna.



I denna närbild har tre stjärnor markerats, vilket innebär att endast tillgångar med betyget tre stjärnor eller bättre visas.

Filtrera efter stereoskopisk 3D

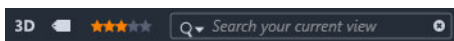
För att endast visa stereoskopiskt 3D-innehåll klickar du på 3D överst i biblioteket. För att återgå till att även visa 2D-tillgångar klickar du på 3D igen.

Filtrera efter etiketter

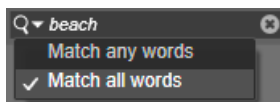
Ett annat sätt att begränsa antalet visade tillgångar är filtrering efter etiketter. Etiketter är nyckelord som du kan lägga till i tillgångar medan du arbetar. När du väl har angett etiketter kan du använda dem på flera sätt för att kontrollera vilka tillgångar som visas i bläddraren. Mer information finns i "Etiketter" på sidan 44.

Sök

Längst upp till höger i biblioteket finns ett sökfält som ger ytterligare en möjlighet att filtrera visningen. När du börjar skriva in din sökterm kommer bläddraren kontinuerligt att uppdatera visningen så att den endast omfattar de tillgångar som matchar söktermen.



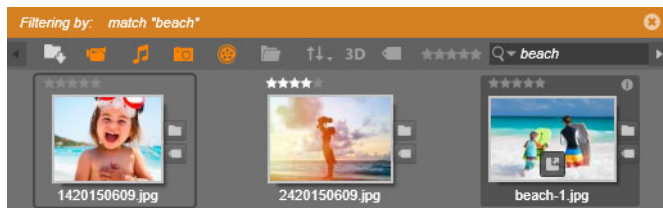
Även när flera sökord separeras av mellanslag kommer såväl delar av ord som hela ord att fungera som matchningar för varje term. I en lista kan du välja huruvida sökningen ska anses lyckad även om bara ett enda sökord matchar tillgångstexten, eller om alla sökord måste matchas för att tillgången ska accepteras som sökresultat.



Oavsiktlig filtrering

Olika filtreringsmetoder kan kombineras. Om filtertyper fortfarande är aktiverade när du inte behöver dem innebär det troligtvis att vissa tillgångar som borde visas förblir dolda. Om du saknar ett objekt i bläddraren, kontrollerar du att filtren har inaktiverats.

Bläddraren skyddar mot risken för oavsiktlig filtrering genom att visa en "filtervarning" så länge ett eller flera filter används.



En filtervarning (orange list) som den här syns högst upp i bläddraren när filtrering används. Klicka på x-ikonen längst till höger för att rensa bort alla filter på en gång.

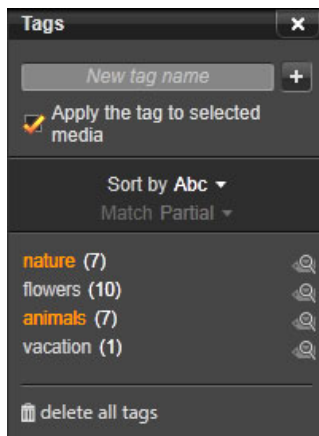
Etiketter

Biblioteket har kapacitet att hantera ett mycket stort antal tillgångsfiler, ibland många fler än vad som kan överblickas bekvämt inom en enda mapp. Bläddraren erbjuder därför ett flertal metoder för att sälla bort irrelevanta tillgångar från att visas.

Ett sätt att effektivisera visningen av tillgångar i bläddraren är att filtrera efter etiketter. En etikett är ett ord eller en kort fras som du tror kan vara användbar som sökterm. Du bestämmer själv om du förser dina media med etiketter eller inte, men om du gör det får du ett kraftfullt verktyg för att välja vilka tillgångar som ska visas.

Etiketthantering och filtrering

Hantering av och filtrering efter etiketter sköts via en panel som kommer upp när du klickar på knappen Etiketter högst upp i Biblioteket. Panelen kan även öppnas genom att välja **Använd tagg** > **Skapa ny tagg** på snabbmenyn för en tillgång.



Etikettpanelen med befintliga etiketter listade i alfabetisk ordning.

Högst upp i etikettpanelen finns en textruta där du kan ange nya etikettnamn. I panelen finns även en lista över alla etiketter du har skapat hittills. Här kan du radera eller döpa om dem och välja vilka tillgångar du vill ska visas i Biblioteket.

Skapa, döpa om och ta bort etiketter

Du skapar en ny etikett genom att klicka i textrutan överst i etikettpanelen och skriva in din etikett. Välj den media du vill skapa en etikett för, se till att rutan Lägg till taggen i valda media är markerad och klicka på knappen Skapa ny etikett bredvid textrutan. Det finns ingen övre gräns för hur många etiketter du kan skapa. Men om du försöker använda ett namn som inte är nytt visas ett meddelande om att namnet redan finns, och det kommer inte att läggas till vald media.

Om du vill använda en befintlig etikett på alla tillgångar i bläddraren som är markerade så klickar du på etikettens namn. Att markera flera

tillgångar och sätta etikett på dem samtidigt är betydligt effektivare än att etikettera en tillgång i taget.



Genom att hålla muspekaren över en etikett får du upp knapparna Ge nytt namn och Radera. Om du klickar på själva etiketten används den på de tillgångar som är markerade.

Håll musen över en etikett för att få upp de kontroller du använder för att byta namn på eller ta bort etiketten. För att döpa om klickar du på ikonen Ge nytt namn, skriver in det nya namnet och trycker på Retur. Klicka på ikonen Radera etikett för att ta bort taggen. Om du vill ta bort alla etiketter på en gång trycker du på knappen Radera alla taggar längst ned på panelen. Om du tar bort en etikett som används får du en chans att avbryta åtgärden.

Sortera etiketter

I mitten på etikettpanelen finns listan Sortera efter, som bara har två alternativ: "Abc", där etiketterna sorteras i alfabetisk ordning, eller "Relevans", som sorterar dem i fallande ordning utifrån deras popularitet i den uppsättning tillgångar som visas för tillfället. Med det andra alternativet sorteras etiketterna om varje gång en etikett markeras eller avmarkeras.

Filtrera efter etiketter

Med ikonen Filtrera, som finns bredvid vart och ett av etikettnamnen i panelen, kan du begränsa antalet objekt som visas i bläddraren. Visningen uppdateras automatiskt när du markerar och avmarkerar etiketter.

Den exakta effekten av dina urval beror på en annan kontroll, listan Matcha precis ovanför etiketterna. I listan finns tre alternativ.

Ingen visar endast tillgångar där ingen av de markerade etiketterna har applicerats. Om du har en etiketterad uppsättning med foton av husdjur borde de flesta av dessa bilder döljas om du markerar både etiketterna "hund" och "katt", och därefter väljer "Ingen".

Delvis väljer tillgångar där någon av dina etiketter har applicerats, vilket råkar vara exakt de som döljs med Ingen matchning. Om du låter "hund" och "katt" fortsätta vara markerade, men växlar till "Delvis", kommer alla hundar och katter att visas, inklusive den handfulla foton där båda djuren syns. Foton som varken har den ena eller den andra etiketten kommer att döljas.

Full väljer bara de tillgångar som har försetts med alla dina etiketter. Med samma rutor markerade bör du nu bara se de foton som visar åtminstone en katt och en hund. Observera att du med "Delvis" kommer att se fler tillgångar visade när du kryssar i fler etiketter, medan du med "Full" kommer att se färre.

Inaktivera filtrering efter etiketter

När etiketter är inställda för att filtrera innehållet i Biblioteket visar ett orange fält längst upp i bläddraren vilka etiketter som används. För att slå av filtrering på en speciell etikett öppnar du etikettpanelen och avmarkerar etikettens ikon för Filter . Om du vill stänga av all filtrering på en gång klickar du på x-knappen i det orange fältets högra ände.

Konsten att använda etiketter

Det finns ingen föreskriven metod för hur man använder etiketter. Det bästa är att använda dem – om du gör det – på det sätt som fungerar bäst för dig. Men det är viktigt att vara konsekvent. Ju mer trogen och systematisk du är när du förser dina media med etiketter, desto mer användbara kommer de att vara.

Eftersom syftet är att snabbt kunna hitta en tillgång när du behöver den, bör du välja etiketter som även fungerar bra som söktermer. När det gäller exempelvis familjefoton kan etiketterna innehålla namnen på människorna på bilderna. Scener från semestervideor hittas förmodligen enklast om resmålens namn ingår i etiketterna.

Videografiska termer (närbild, silhuett, exteriör) kan också vara användbara när du vill hitta tillgångar som uppfyller särskilda strukturella eller kreativa kriterier.

Videoscenavkänning

Med Bibliotekets funktion för automatisk scenavkänning kan videomaterial delas upp i flera scener, antingen automatiskt eller manuellt. Att dela upp råfiler i avsnitt med lämplig scenlängd kan göra vissa redigeringsuppgifter betydligt mindre otympliga än de annars skulle vara.

Hur lång tid som krävs för scenavkänning varierar beroende på klippets längd och vilken avkänningsmetod som har valts. Du kan följa statusen med en förloppsindikator.

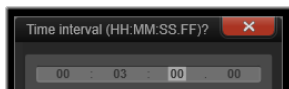
När du vill inleda scenavkänning väljer du en av metoderna i snabbmenykommandot **Scenavkänning** för videotillgångar.

Datum och tid: Detta alternativ ger ofta logiska scengränser som motsvarar dina avsikter när du filmade materialet. I många digitala inspelningsformat, som DV och HDV, uppstår ett avbrott i den registrerade tidskoden varje gång kameran startas igen efter att ha stoppats. Sådana avbrott i tagningen behandlas som scenavbrott med detta alternativ.

Innehåll: Med detta alternativ analyserar scenavkänningsverktyget materialets bildinnehåll bildruta för bildruta och etablerar en ny scen

varje gång det sker en abrupt förändring av innehållet. En snabb panorering eller rörelse kan dock ge upphov till en del onödiga scenavbrott.

Tidsintervall: Med detta alternativ anger du den önskade längden för de scener som ska skapas. Ett litet redigeringsfönster öppnas där du kan skriva in önskat värde i timmar, minuter, sekunder och millisekunder. Scenens varaktighet måste minst vara en sekund. Tryck på Retur för att bekräfta ditt val.



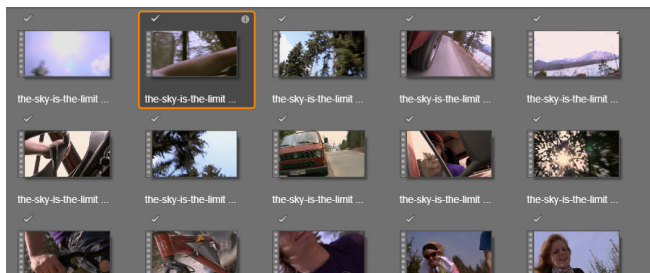
Dela upp scener i ett klipp manuellt

- 1 Högerklicka på ett klipp på panelen **Bibliotek** och välj **Redigera scener** på snabbmenyn.
Panelen **Bibliotek** växlar till **Scenvisning** och ett snabbfönster för uppspelning visas.
- 2 I snabbfönstret för uppspelning använder du uppspelningskontrollerna för att pausa där du vill att scenen ska delas.
- 3 Klicka på knappen **Dela scen**  för att skapa en miniatyrvisning av scenen som visas i **Scenvisning**.
- 4 När du har angett alla scener du vill ha stänger du snabbfönstret för uppspelning.
Obs! Du måste stänga av **Scenvisning** innan du kan använda kommandona **Scenavkänning** och **Redigera scener** på snabbmenyn.

Visa scenerna

Om du vill visa scenkatalogen för en viss videofil väljer du Visa scener på filens snabbmeny. Du kan också markera klippet och sedan klicka på knappen **Scenvisning**  som visas längst ner på panelen **Bibliotek**.

Scenvisningen är ett tillfälligt visningsläge. Det orange fältet högst upp i bläddraren signalerar att scenvisningen är aktiverad. I fältets högra ände finns en x-knapp som du kan trycka på för att lämna visningsläget. Samma sak händer om du klickar på knappen Scenvisning igen.



En enskild videofil kan innehålla många scener. Detta gör materialet lättare att justera i redigeringen än om det hade behandlats som en enda sekvens.

Under redigeringen har scenklippen precis samma egenskaper som andra videoklipp.

Ta bort scener

Om du vill tömma hela listan med scener för en videofil väljer du **Scenavkänning > Ta bort scener** på tillgångens snabbmeny.

Om du vill ta bort enstaka scener väljer du en eller flera scener och trycker sedan på **Delete**.

Korrigera media

Du kan applicera korrigeringar till media i Biblioteket. Den fil som utgör grunden för den korrigerade tillgången ändras inte. Istället lagras korrigeringsparametrarna i bibliotekets databas, och tillämpas på nytt varje gång objektet visas eller används. Mer information finns i "Korrigera media på tidslinjen" på sidan 128.

SmartMovie

SmartMovie är ett inbyggt verktyg för att skapa projekt, där du kan skapa ett bildspel eller en filmproduktion automatiskt baserat på de media du anger. Den genererade produktionen innehåller animerade övergångar, musiksoundtrack och imponerande bildeffekter.



Klicka på SmartMovie längst ned i Biblioteket.

Börja med att välja en serie foton eller videofiler i Biblioteket. Som bakgrundsmusik kan du använda digitala ljudtillgångar som redan finns i biblioteket eller lägga upp ett eget soundtrack direkt med verktyget **ScoreFitter**.

Mer behöver du inte göra, även om du förstås kan arbeta vidare på projektet med manuell redigering om du vill. När du har en färdig produkt som du är nöjd med tar det bara några klick att bränna den på skiva, eller spara den som en fil för andra syften, till exempel uppladdning till internet.

Panelen **SmartMovie** som visas i fönstret har tre delpaneler. I delpanelen längst till vänster hittar du information om SmartSlide, och

råd om hur många filer du kan lägga till. Delpanelen i mitten är ett förvaringsområde med lådor för foton och andra bilder (överst) samt ljud. Den högra delpanelen innehåller kontroller för att skraddarsy bildspelet.

Lägga till media

Om du vill lägga till bilder i bildspelet drar du dem från bläddraren till den övre lådan i förvaringsområdet. Dra miniatyrbilder inom förvaringsområdet för att få önskad ordningsföljd. Fortsätt lägga till fler bilder tills du är nöjd.

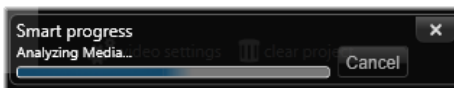
Dra en eller flera ljudfiler till den nedre lådan i förvaringsområdet för att lägga till musik. Du kan också klicka på klavknappen  i ljudlådans nere vänstra hörn för att skapa ett musikaliskt ljudspår med ScoreFitter.

Vartefter mediefiler läggs till visas den totala längden för källmaterialet i det övre vänstra hörnet i lådan. Detta är inte nödvändigtvis den färdiga filmens längd.

Förhandsgranska, redigera och exportera

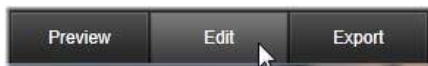
När dina mediefiler är på plats klickar du på knappen **Förhandsgranska** längst ner under verktyget. Projektet skapas och öppnas i ett fönster för förhandsgranskning. Om det behövs kan du återgå till inställningarna för att ändra ditt medieurval.

När du klickar på knappen **Förhandsgranska** sparas de media du har valt automatiskt i en samling med namnet **Senaste Smart-projekt**. Om du tror att du kommer att använda denna grupp av tillgångar fler gånger, döper du om samlingen för att förhindra att den skrivs över nästa gång du förhandsgranskar en SmartMovie.



Analysfasen när du skapar av en SmartMovie kan ta en stund att slutföra om det är första gången materialet analyseras. Fullständig rendering av projektet, då förloppet visas genom skuggningen på Spelarens tidslinje, kan ge ytterligare en fördröjning innan en komplett detaljerad förhandsgranskning visas.

Med knappen **Redigera** för du över produktionen till tidslinjen i Filmredigeraren för detaljerad redigering. Det är en god idé att kontrollera att tidslinjens videoinställningar motsvarar dina önskemål. Du kommer åt dessa inställningar via knappen Videoinställningar på inställningspanelen. Se även "Projektets tidslinje" på sidan 64.



När presentationen ser ut som du vill ha den, klickar du på **Exportera** för att bränna en skiva eller skapa en fil för uppladdning.

Förvaringsområdet

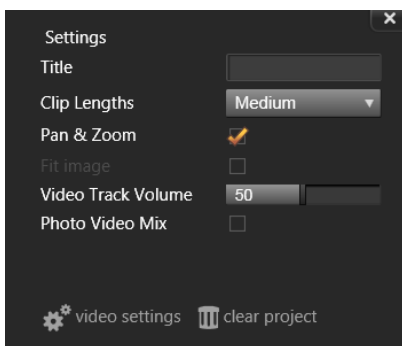
Fotona i den övre lådan visas som ikoner, medan musik- och ljudfiler i den nedre lådan visas i form av textrader som beskriver filnamn och varaktighet för varje tillgång. Båda lådorna stödjer markering av flera objekt, sortering med dra-och-släpp samt en snabbmeny med bara två kommandon:

Radera markerade: Markerade mediefiler tas bort från SmartMovie-produktionen. De finns kvar i Biblioteket och kan användas i andra projekt. (Genväg: **Delete**.)

Öppna redigeraren: Detta kommando öppnar Foto- eller Ljudredigerarens korrigeringsverktyg. Alla ändringar du gör i mediefilerna tillämpas endast i den aktuella SmartMovie-produktionen. Genväg: dubbelklicka.)

SmartMovie-inställningar

Inställningarna på den här delpanelen används för att skräddarsy din SmartMovie-produktion.



De inställningar som anges här kommer att användas nästa gång filmen genereras. Med knappen Videoinställningar kan du ange de tidslinjealternativ som du vill tillämpa om du för över produktionen till Filmredigeraren. Med knappen Rensa projekt tar du bort alla media från projektet och återgår till standardinställningarna.

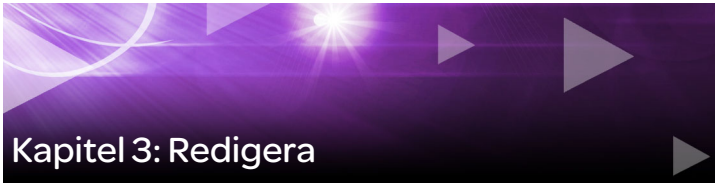
Titel: Skriv in en bildtext som ska användas som filmens huvudtitel.

Klipplängder: Det visuella tempot i din film ökar när klipplängden minskar. Maximal klipplängd ger tillgångens ursprungliga längd.

Panorera och zooma: När du markerar detta alternativ livas din presentation upp med simulerade kamerarörelser.

Passa in bild: Markera detta alternativ för att förstora material som är för litet för bildruteformatet i ditt projekt.

Volym för videospår: Ange volymen för originalljudet i videosekvenserna. Om ljudet bara ska vara bakgrundsmusik, ställs det in till noll.



Kapitel 3: Redigera

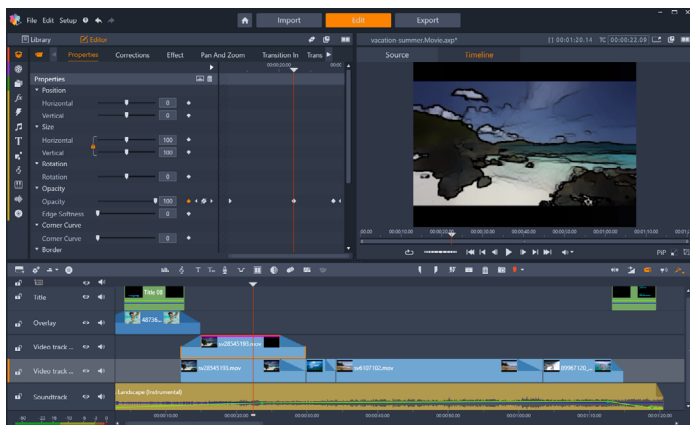
På fliken **Redigera** hittar du Pinnacle Studios viktigaste redigeringsfunktioner för digitalt filmskapande. Där samlas fyra huvudkomponenter:

Panelen **Biblioteket** innehåller de tillgångar som är tillgängliga för ditt projekt. Mer information om biblioteket finns i "Kapitel 2: Biblioteket" på sidan 17.

På panelen **Redigeraren** kan du komma åt och redigera egenskaper för markerad media eller tillgång.

Tidslinjen, där du kan organisera tillgångarna som klipp i en schematisk representation av din produktion.

Panelen **Spelaren**, där du kan förhandsgranska tillgångar från Biblioteket innan de läggs till i ditt projekt. Här kan du även se (bildruta för bildruta, om du vill) hur alla delar av produktionen kommer att visas för publiken när du exporterar projektet, vare sig du sparar det som en fil, bränner en skiva, överför det till en enhet eller laddar upp det till Internet.



Fliken Redigera innehåller panelen Bibliotek/Redigeraren (här visas Redigeraren upptill till vänster), panelen Spelaren (upptill till höger) och Tidslinjen (den nedre panelen).

Tillsammans med **Biblioteket**, **Redigeraren**, projektets **Tidslinje** och **Spelaren** innehåller fliken **Redigera** ett stort antal verktyg och paneler där du kan skapa och redigera titlar, lägga till effekter och mycket annat.

Redigeringsprocessen börjar ofta med att du drar tillgångar från panelen **Bibliotek** till tidslinjen. Där kan du redigera direkt från tidslinjen eller högerklicka på en tillgång i tidslinjen för att komma åt ytterligare redigeringsverktyg. Du kan också dubbelklicka på en tillgång för att aktivera panelen **Redigeraren** eller ett alternativt redigeringsfönster (till exempel **Titelredigeraren** eller **3D-titelredigeraren**).

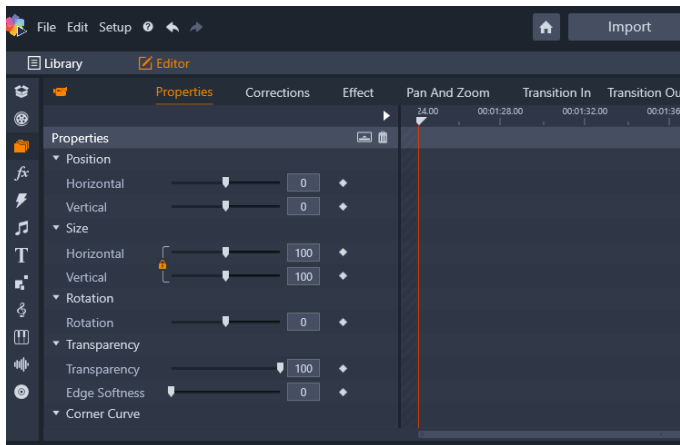
Redigeraren

Panelen **Redigeraren**, som du kommer åt från fliken **Redigera**, delar ett utrymme med fliken **Bibliotek**.

På panelen **Redigeraren** har du kontroll över den media eller tillgång som är markerad i tidslinjen, både globalt och med nyckelbilder, utan att du behöver lämna fliken **Redigera**.

I tidslinjen markerar du de media du vill arbeta med, och sedan öppnar du panelen **Redigera** för att visa egenskaper eller andra inställningar.

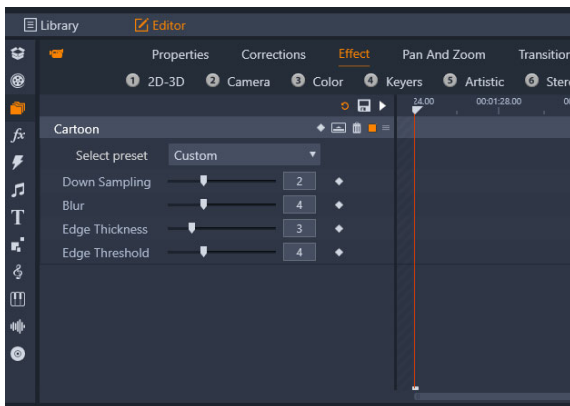
Om du till exempel väljer ett klipp med en effekt som använts i tidslinjen, kan du se klippets egenskaper.



Egenskaper är det aktiva avsnittet för de media som markerats i tidslinjen.

Om du vill se inställningarna för den effekt som använts för klippet klickar du på **Effekt** längs överkanten av panelen **Redigeraren**.

Observera att du inte bara kan redigera alla effekter och korrigeringar som använts för klippet, utan även lägga till en effekt eller korrigering på det markerade klippet direkt från panelen **Redigeraren**.



Effekt är det aktiva avsnittet för den tillgång som markerats i tidslinjen.

Om du vill applicera en enhetlig inställning för ett helt media eller tillgång justerar du inställningarna (inga aktiva nyckelrutor).

Använda nyckelrutor

Om du vill använda nyckelrutor för att ändra inställningarna drar du indikatorn till höger i panelen **Redigeraren** till den position där du vill ha den och klickar på knappen **Aktivera/inaktivera nyckelramar** (romben) till höger om den kontroll du vill justera. Du kan lägga till så många nyckelrutor som behövs för att få de resultat du vill ha. Indikatorn i panelen **Redigeraren** är synkroniserad med indikatorn i tidslinjen och i panelen **Spelaren**, så du kan använda båda dessa paneler för att hitta den bildruta du vill använda.

Om du vill lägga till en nyckelram klickar du på den vita knappen **Lägg till/ta bort nyckelram** (romben) bredvid den kontroll du vill ange. Justera sedan kontrollen med förhandsgranskningen i fönstret Spelaren som referens.

Du markerar en nyckelram genom att klicka på pilknapparna (trianglar) på endera sidan av knappen **Lägg till/ta bort nyckelram**.

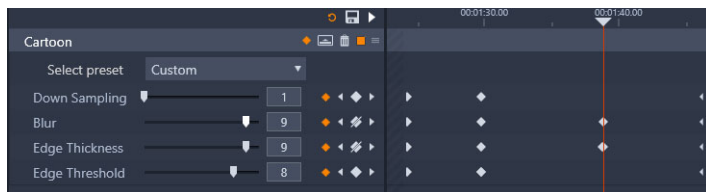
Du tar bort en nyckelram genom att markera nyckelramen (med pilknapparna) och klicka på knappen **Lägg till/ta bort nyckelram** (ikonen ändras i borttagningsläget).

Du flyttar en nyckelbild längs nyckelbildlinjen (och därmed längs tidslinjen) genom att klicka på den och dra den till önskad position.

Varning: Om du inaktiverar nyckelramar (genom att klicka på knappen **Aktivera/inaktivera nyckelramar**) förlorar du alla nyckelramar för kontrollen (nyckelramarna döljs inte, utan de tas bort). Om du klickar på knappen **Aktivera/inaktivera nyckelramar** i en namnlist för ett avsnitt tas alla kontrollens nyckelramar bort.



Knappen Aktivera/inaktivera nyckelramar i en namnlist lägger till och tar bort nyckelramar för alla kontroller i avsnittet.



I det här exemplet är indikatorn justerad mot två markerade nyckelramar. Du kan ta bort en markerad nyckelram genom

att klicka på knappen Lägg till/ta bort nyckelram (romb med linje) som visas till höger om kontrollen.

Förhandsgranska redigeringar i Spelaren

Du kan använda panelen **Spelare** i antingen enkelt eller dubbelt förhandsgranskningsläge. Klicka på knappen

Förhandsgranskningsläge  i det övre högra hörnet av Spelaren för att växla mellan dem.



Spelaren i enkelt läge. Du kan välja att visa antingen källmaterial (Bibliotek) eller tidslinjematerial.

Enkelt läge sparar skärmutrymme genom att bara visa en förhandsgranskning för Spelaren. Flikarna Källa och Tidslinje ovanför Spelaren visar om det är material från Biblioteket eller tidslinjen som visas. Där kan du även växla mellan dem.



Spelaren i dubbelt läge. Med förhandsgranskningar sida vid sida kan du bläddra i Biblioteket medan du behåller din aktuella filmbild i vyn.

I dubbelt läge visas material från Källa (bibliotek) i den vänstra förhandsgranskningen och material från tidslinjen i den högra förhandsgranskningen, var och en med sin egen uppsättning transportkontroller. Den dubbla visningen gör det enklare att hitta bibliotekstillgångar som passar bra till din film, genom att både befintligt och potentiellt material visas samtidigt.

Skivredigering

Du kan förbereda ett projekt som du vill exportera till MyDVD genom att aktivera knappen **Diskredigerare**  i tidslinjens verktygsfält.

I Pinnacle Studio kan du smidigt överföra en film till ett skivprojekt när som helst under utvecklingen. Därför går det bra att börja i Filmredigeraren även om du till sist bestämmer dig för DVD i stället, eller som komplement till andra alternativ.

Mer information om diskredigering finns i "Kapitel 9: Skivprojekt" på sidan 259.

Bildspelsproduktion

Förutom alla typer av videoproduktioner, kan du också skapa komplexa bildspel och presentationer av stillbilder. Samma redigeringsteknik används i båda fallen.

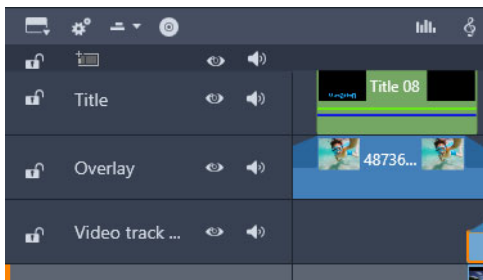
Projektets tidslinje

Tidslinjen är där du skapar din film genom att lägga till video-, foto- och ljudtillgångar från biblioteket. Du redigerar och trimmar dessa kärnmedia och livar upp dem med övergångar, effekter och andra förbättringar.

Grunder för tidslinjen

Tidslinjen består av flera spår, så många du behöver, i en vertikal stapel. Spår längre upp i stapeln positioneras mot början vid visning och dess ogenomskinliga delar skymmer spåren under.

Den grundläggande handlingen när du skapar en film är att dra en tillgång från biblioteket till ett spår på tidslinjen, där det kallas ett klipp. Med lite övning kan du snabbt göra en grovredigering av en film bara genom att lägga till medietillgångar på deras ungefärliga position i tidslinjen.

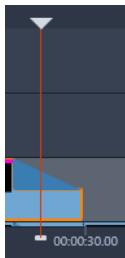


Till vänster om tidslinjen finns spårtitlar med flera kontroller per spår: låsknapp, spårnamn och övervakningsknappar för spårets video och ljud.

Spårtitel: Till vänster om varje spår finns ett titelområde som ger åtkomst till funktioner som att inaktivera video- eller ljudövervakning av spåret.

Standardspåret: Ett spår är markerat med en ljusare bakgrundsfärg och även med en orange list till vänster om spårtiteln. Detta är standardspåret. Det har en speciell roll i vissa redigeringsprocesser. Exempelvis används det som målspår när du klistrar in ett objekt. Klicka var som helst i titeln för att göra ett annat spår till standardspår

Din aktuella position på tidslinjen motsvarar den videoruta som visas i panelen Spelaren. Den aktuella positionen anges med en vertikal röd linje, med ett indikatorhandtag längst ned som du kan dra i. En annan vertikal linje markerar samma position i panelen Redigeraren (i nyckelramsområdet).



Verktysfältet

Ovanför spåren, i tidslinjens verktysfält, finns flera grupper av redigeringsrelaterade verktyg.

Navigatorn

Utrymmet precis under verktysfältet kan upptas av antingen Navigatorn eller Storyboarden, eller ingendera. Verktysväljaren för Navigatorn ligger nära den vänstra änden av tidslinjens verktysfält. Den har en lista där du kan välja vilket verktyg du vill visa i det området.



Navigatorn är en hjälppanel för navigering som kan visas eller döljas genom att klicka på dess ikon i väljaren för navigeringsverktyg nära den vänstra kanten på tidslinjens verktysfält.

Bandet i full bredd visas precis nedanför verktysfältet. Här får du ett fågelperspektiv över hela projektet i förminskad skala. Fälten som representerar klipp i Navigatorn har samma färger som på tidslinjen, förutom att den list som representerar det markerade klippet är orange. Genom att klicka i Navigatorn kan du snabbt komma till alla platser på tidslinjen.



En del av Navigatorn, som anger den aktuella positionen (vertikal linje, vänster) och det genomskinliga visningsfönstret som du kan dra till olika platser.

Den grå rektangel som omger en del av Navigatorn, visningsfönstret, anger det avsnitt i din film som visas på tidslinjespåret.

För att ändra vilken del av filmen som visas, klickar du och drar horisontellt innanför visningsfönstret. Tidslinjen rullar parallellt när du drar. Eftersom positionen på din tidslinje inte ändras kan detta medföra att indikatorn inte syns.

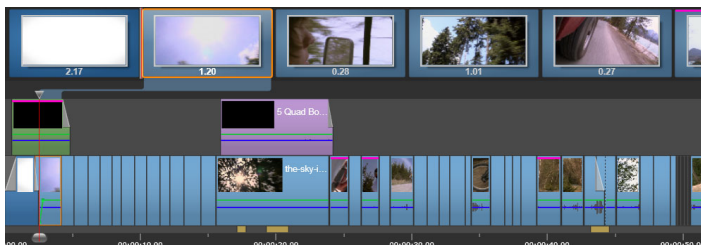
Storyboard

Att sammanställa en film kan innebära att hantera ett stort antal bilder och videoklipp, samt bestämma var titlar, montage och annat ska placeras. I storyboarden visas klipp för ett spår i filmen som en sekvens av ikoner, så att du får en översikt över vad som finns med och var det ligger. För att välja vilket spår som ska visas i storyboarden använder du länknappen i spårrubriken.



Foton, video, ljud, projekt, mallar och titlar i Biblioteket kan läggas till i filmen genom att dra och släppa dem på storyboarden. När de väl ligger där kan de organiseras om eller tas bort, efter behov.

Olika typer av klipp motsvaras av olika färger i storyboarden. Foton och videor har exempelvis en blå ram och projekt har en grå ram. Precis som i tidslinjen visas klipp med effekter med en magentafärgad rand överst och klipp med korrigeringar med en grön rand. En färgad rand kopplar storyboardikonen till positionen för dess klipp på tidslinjen. En lucka i tidslinjen visas som en lucka i storyboarden. När du blir mer bekant med färgkodningen hjälper den dig att snabbt se strukturen på filmen.



Storyboarden visar en sekvens av ikoner som motsvarar innehållet i ett spår. Effekter (magenta) och korrigeringar

(gröna) markeras på ikonens övre kant, medan klippets längd visas längst ner.

Utrymmet precis nedanför verktygsfältet där storyboarden visas används även av Navigatorn (och i Skivredigeraren av Menylistan). Vilka verktyg som visas styrs av valet navigeringsverktyg nära vänster kant i tidslinjens verktygsfält.

Navigera i storyboarden

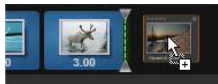
För att bläddra till en del av storyboarden som inte syns ska du föra musen över storyboarden tills pekaren blir en handsymbol. Klicka på vänster musknapp och dra storyboarden. Om du drar musen snabbt och släpper musknappen fortsätter storyboarden att bläddra lite till, som när du sveper.

Du kan även föra markören över storyboarden och använda mushjulet för att bläddra, eller använda pilarna i storyboardens ändar.

Redigera med storyboarden

Även om den mesta redigeringen äger rum på tidslinjens spår har även storyboarden vissa redigeringsmöjligheter. Exempelvis kan effekter läggas till direkt i ett klipp på storyboarden genom att dra och släppa effekten på klippet. Klippets snabbmeny har samma uppsättning kommandon här som i tidslinjen. Redigering som görs i storyboarden syns direkt i tidslinjen, och vice versa.

Lägga till klipp: Foton, video, ljudklipp, projekt, mallar och titlar kan enkelt läggas till i projektet genom att dra dem från Biblioteket till storyboarden. En infogningslinje visas för att markera var det nya klippet kommer att placeras. Du kan välja flera klipp och lägga till alla på en gång



Infoga eller byta ut klipp: Om du infogar material mellan klipp som redan finns i storyboarden ska du dra det nya klippet så att det överlappar den högra sidan på klipp som det ska in efter. När infogningslinjen visas och ett utrymme öppnas upp släpper du det nya klippet i det tomma utrymmet.

Byt ut ett klipp genom att dra ett nytt klipp och släppa det ovanpå det som ska ersättas. Infogningslinjen visas och det gamla klippet markeras för att ange rätt placering. Det nya klippet måste vara av samma typ som det gamla. Ett videoklipp kan t.ex. inte ersättas med ett foto eller ett ljudklipp.

Markera klipp: För att välja ett klipp klickar du på dess ikon. En orange ram visas runt klippet för att ange att det är markerat. Tidslinjens markör hoppar till början av det valda klippet och ett anslutningsband med färger länkar storyboardklippet med tidslinjens motsvarighet. Om positionen på tidslinjen för det valda klippet inte visas på skärmen kommer det att bli synligt.

Du kan välja flera klipp med tangenterna Skift och Ctrl enligt Windows-konventionerna.

Sortera om klipp: Du plockar upp ett klipp och flyttar det genom att klicka på så att det markeras och sedan dra det till dess nya plats. Vid behov kommer storyboarden att bläddra tills du når önskad position.

Zoomnivå för tidslinjen

Dra eller klicka horisontellt i tidslinjen längst ned på tidslinjen, eller dra i visningsfönstrets sidor, för att ändra zoomnivån för tidslinjen. Fördelen med den första metoden är att den alltid lämnar

skärmpositionen för startmarkören orörd, vilket kan göra det lättare att orientera sig efter zoomningen.

Använd plus- och minusknapparna direkt till höger om Navigatorn för att ändra zoomning för Navigatorn.

Om du dubbelklickar på visningsfönstret justeras zoomen både i Navigatorn och på tidslinjen så att hela filmen passar i filmredigerarens fönster.

Ändra storlek på paneler

Höjden på tidslinjepanelen, samt de relativa proportionerna för panelen Biblioteket/Redigeraren och panelen Spelaren, kan justeras med storlekshandtaget i form av ett omvänt T i mitten på skärmen.

Ändra storlek på spår

För att justera höjden på enskilda tidslinjespår tar du tag i och justerar avgränsningslinjerna mellan spårtlarna till vänster. Om den vertikala storleken på alla spår överstiger tillgängligt visningsområde, kan du välja vilka spår som ska visas med hjälp av rullningslisten till höger.

Ställ in storyboardens höjd (när den är synlig) genom att dra den horisontella avgränsaren vertikalt längs med storyboardens nedre kant.

Tidslinjens verktygsfält

Verktygsfältet ovanför tidslinjen innehåller olika inställningar, verktyg och funktioner som används på tidslinjen och vid tidslinjeredigering. Dessa är från vänster till höger:

Anpassa verktygsfältet

Tidslinjens verktygsfält kan visa flera knappar som hjälper till att göra redigeringen smidigare. En uppsättning knappar är tillgänglig för Filmredigeraren och en något större uppsättning finns för Diskredigeraren. Men knappen Anpassa verktygsfält  längst till vänster på verktygsfältet kan du välja vilka underuppsättningar av tillgängliga knappar du vill visa.

När du klickar på knappen visas en panel där alla övriga knappar för verktygsfältet individuellt kan ställas in som synliga eller dolda. De grå bockmarkeringarna bredvid knappen Inställningar för tidslinje och några andra visar att dessa knappar inte kan döljas utan kommer att visas. Markera eller avmarkera kryssrutorna för de knappar du kan välja tills verktygsfältet har konfigurerats efter dina behov, eller markera rutan Välj alla för att visa alla knappar.

Vissa av de kommandon som anropas av knapparna har även snabbkommandon på tangentbordet. Dessa fungerar oavsett om knappen visas. Mer information finns i "Appendix D: Tangentbordsgenvägar" på sidan 409.

Tidslinjeinställningar

Som standard kopieras tidslinjeinställningarna från det första videoklipp som läggs till i tidslinjen. Om det ger dig önskat resultat behöver du inte ändra dem.

Om du vill ändra de grundläggande bildegenskaperna i ditt projekt, klickar du på **kugghjulsknappen**  för att öppna panelen för tidslinjeinställningar och konfigurera de fyra inställningarna där.

Utseende: Välj mellan visning i 4x3 eller 16x9.

Bildhantering: Välj mellan Normalt (2D) och Stereoskopiskt (3D).

Storlek: Välj mellan de HD- och SD-pixelupplösningar som finns för det givna bildförhållandet.

Bildfrekvens: Välj från ett urval av bildhastigheter som stämmer överens med de övriga inställningarna.

Dessa inställningar kan ändras när som helst medan du skapar filmen, men du bör vara medveten om att en ändring av bildhastigheten kan orsaka mindre skiftningar i klippen på tidslinjen när de justeras enligt de nya bildparametrarna.

Videomaterial som inte överensstämmer med de valda projektinställningarna kommer att konverteras automatiskt när de läggs till i tidslinjen. Om du gör en stereoskopisk film kan 2D-material användas, men det kommer fortfarande att vara tvådimensionellt då vyn kommer att vara densamma för höger och vänster öga. 3D-material kan användas på en 2D-tidslinje, men då visas endast kanalen för vänster öga.

Om du vill välja en specifik videostandard för dina projekt, istället för att ärva formatet från det första klipp som lagts till, går du till sidan Projektinställningar i programinställningarna. Mer information finns i "Projektinställningar" på sidan 343.

Diskredigeraren



Du kan förbereda ett projekt som du vill exportera till MyDVD genom att aktivera knappen **Öppna verktygsfältet Skapa i tidslinjens verktygsfält**.

Mer information om diskredigering finns i "Kapitel 9: Skivprojekt" på sidan 259.

Ljudmixer



Denna knapp öppnar det förbättrade ljudkontrollområdet med volymjusteringsverktyg och åtkomst till Panorera, en kontroll för surroundljuds-panorering.

ScoreFitter



ScoreFitter är en integrerad musikgenerator i Pinnacle Studio med specialkomponerad, royaltyfri musik som anpassas exakt till den längd som behövs för din film. Mer information finns i "ScoreFitter-bakgrundsmusik" på sidan 253.

Titel



Du öppnar Titelredigeraren med knappen Titel. Om ingen av de många titlar som medföljer passar kan du skapa en egen titel. Mer information finns i "Kapitel 7: Titelredigeraren" på sidan 195.

3D-titelredigering



Med 3D-titelredigeraren kan du redigera förinställda 3D-titlar och skapa dina egna 3D-titlar.

Berättarröst



Med verktyget Berättarröst kan du spela in kommentarer eller annat ljudinnehåll direkt medan du ser filmen. Mer information finns i "Verktyget Berättarröst" på sidan 254.

Duckning



Duckning används för att automatiskt sänka volymen på ett spår så att ett annat spår hörs bättre. Mer information finns i "Använda duckning för att justera ljudvolym automatiskt" på sidan 257.

Flerkameraredigeringen



Flerkameraredigeringen är en arbetsyta där du kan skapa proffsiga videosammanställningar från video med händelser som spelats in på olika kameror från olika vinklar. Mer information finns i "Kapitel 14: Flerkameraredigering" på sidan 353.

Spåra transparens



Spåra transparens möjliggör exakt transparenskontroll i tidslinjen genom att öppna ett läge där man enkelt kan ange nyckelrutor och justera transparensnivån utifrån nyckelruta. Mer information finns i "Spåra transparens" på sidan 112.

Rörelsespårning



Du kan spåra rörelsen hos olika element i dina videor och lägga till masker eller objekt som följer samma rörelse. Mer information finns i "Rörelsespårning" på sidan 173.

Delad skärm



Du kan enkelt skapa en video på delad skärm i Pinnacle Studio för att spela upp flera videoklipp i en förinställd eller anpassad mall. Mer information finns i "Mallar för video på delad skärm" på sidan 188.

Ingångsmärke, utgångsmärke, rensa



Med **Ingångsmärke** anger du startpunkten för trimning.

Med **Utgångsmärke** anger du slutpunkten för trimning.

Med **Rensa ingångsmärke/utgångsmärke** tar du bort alla trimningsmärken.

Rakblad (dela klipp)



Klicka på rakbladsknappen för att dela ett eller flera klipp vid startmarkörens position. Inget material raderas genom att göra detta, men varje klipp som påverkas blir till två klipp som kan hanteras separat beträffande trimning, flytt, effekter osv.

Om det finns markerade klipp vid startmarkören i något spår så kommer endast dessa att delas. Båda delarna av klippet kvarstår som markerade efter delningen.

Om det inte finns några markerade klipp vid startmarkörslinjen, kommer alla klipp som genomskärs av den att delas, och delarna på höger sida markeras för att underlätta flyttning om det önskas.

Låsta spår är undantagna från delning.

Papperskorg



Klicka på papperskorgsknappen för att ta bort alla markerade objekt från tidslinjen. Mer information om hur andra tidslinjeklipp kan påverkas av radering finns i "Radera klipp" på sidan 90.

Stillbild



Om du ser en bildruta du vill fånga som stillbild medan du förhandsgranskar en video i tidslinjen, klickar du på knappen Stillbild. Detta skapar ett foto av den bild som visades under förhandsgranskningen, och fotot placeras i mappen Stillbilder under Foton i Biblioteket.

Med knappen Stillbild i tidslinjen kan du snabbt fånga en bildruta. För bättre kontroll kan du använda verktyget Stillbild i Videoredigeraren. Mer information om verktyget Stillbild finns i "Stillbild" på sidan 148.

Markörer



De markeringsfunktioner som finns här är identiska med de som finns i medieredigerarna för video och ljud. Mer information finns i "Markörer" på sidan 145.

Tidslinjemarkörer tillhör videokompositionen vid en markerad punkt istället för att vara fästa vid ett enskilt klipp. Endast om det finns ett klippurval som innehåller alla spår vid den markerade punkten, och om inga spår är låsta, kommer markörerna att ändra position under tidslinjeredigering.

Trimläge



Öppna en trimpunkt genom att placera tidslinjeindikatorn nära det klipp som ska trimmas och sedan klicka på knappen Trimläge. Klicka på den igen för att stänga trimläget. Mer information finns i "Trimning" på sidan 94.

Övergångar med dynamisk längd



Normalt sett får en övergång som läggs till i tidslinjen den standardlängd som är konfigurerad i inställningarna. Klicka på den här knappen om du vill åsidosätta standardlängden. När knappen är markerad kan övergångens varaktighet ställas in genom att du drar musen åt höger eller vänster när du placerar övergången på ett klipp. Mer information om övergångar finns i "Övergångar" på sidan 113.

Magnethakning



Magnethakning förenklar infogning av klipp när du drar dem. När läget är aktiverat, dras klippen "magnetiskt" till andra objekt på tidslinjen när de är tillräckligt nära. Detta gör det lätt att undvika de onödiga, om än ofta små, mellanrummen mellan objekt som annars kan uppstå under redigeringen. Om du medvetet vill skapa ett sådant mellanrum så stänger du helt enkelt av läget, så att den föredragna placeringen är tillåten.

Ljudscrubbing



Som standard kan ljuddelen i ett projekt bara höras under uppspelning i förhandsvisningen. Ljudscrubbningsknappen på tidslinjen ger en förhandsgranskning av ljudet även när du snabbspolar filmen genom att dra i tidslinjens scrubbningskontroll.

Snabbspolningshjulet i Spelaren ger också ljudscrubbing.

Redigeringsläge

Väljaren för redigeringsläget till höger i tidslinjens verktygsfält avgör hur andra klipp beter sig när redigeringsändringar görs. Material till vänster om redigeringspunkten påverkas aldrig vid tidslinjeredigering, så ändringar används bara på klipp till höger om redigeringspunkten.

Det finns tre olika redigeringslägen: smart, infoga och överskrivning. Smart är standard, där Pinnacle Studio väljer mellan infoga, överskrivning och ibland mer komplexa strategier efter sammanhanget för varje redigeringsåtgärd.



Smartläget är designat för att så långt som möjligt bibehålla synkronisering mellan tidslinjespår. I en redigeringssituation med flera spår har klippen vanligtvis både vertikala och horisontella förhållanden. När du t.ex. noggrant har placerat dina klipp för att synkronisera med takten i musiken, vill du inte störa allt när du gör ytterligare redigeringar.

Infogningsläget är alltid icke-destruktivt: andra klipp flyttas undan på spåret innan nytt material läggs till. Det täpper också automatiskt till luckor som uppstår när material tas bort. Endast målspåret påverkas. Alla tidigare synkroniseringar med andra spår till höger om redigeringspunkten går förlorade.

Infogningsläget är mycket användbart i den inledande fasen av projektet, då du samlar ihop och arrangerar klippen på tidslinjen. Inget material går förlorat, och det blir väldigt enkelt att ändra om bland klippen och deras inbördes ordning.

Längre fram när projektstrukturen börjar bli klar och du har börjat din noggranna synkronisering av material på olika spår är infogningsläget mindre användbart. De egenskaper som gör att funktionen är bra i den inledande fasen (där ändringar löper vidare genom projektet) talar mot den i slutfasen. Detta är här överskrivning kommer in.

Överskrivning påverkar endast de klipp som har markerats. Om du ändrar längden eller positionen för ett klipp i överskrivningsläget, skrivs närliggande klipp över (om du förlänger) eller lämnar luckor (om du förkortar). Det kommer aldrig att påverka synkroniseringen mellan spår.

Alternativläge

Smartredigeringsläget förutser vad du försöker göra och bestämmer om infogning, överskrivning eller någon mer komplex strategi är bäst att använda. Du kommer att upptäcka att det vanligtvis gör vad du vill, men det kommer tillfällen när du tänkte dig något annat.

Många åtgärder stödjer både infogning och överskrivning, men inga andra möjligheter. Smartläget använder ibland den ena och ibland den andra metoden, men om du inte vill infoga, är det oftast överskrivning du vill använda, och tvärtom. Allt du behöver är därför en metod att åsidosätta smartlägets standardbeteende.

Håll ner Alt-tangenten medan du redigerar som vanligt för att ändra infogning till överskrivning eller tvärtom. Du kan trycka på (eller släppa) Alt som du vill medan du ställer in redigeringen. Det som räknas är status för knappen då du utför åtgärden, exempelvis när du släpper objekt på tidslinjen.

Denna metod fungerar i alla redigeringslägen, så den finns alltid där när du behöver den. Om du inte är nöjd med standardbeteendet, kan du avbryta eller ångra det, och sedan försöka igen med **Alt**.

Under en tidslinjeredigering – där du ersätter ett klipp med ett annat medan längden, effekter och andra egenskaper behålls – fungerar Skift-tangenten på liknande sätt. Mer information finns i "Ersätta klipp" på sidan 88.

Tidslinjens spårhuvud

I rubrikområdet på tidslinjen finns ett antal kontroller som påverkar hur tidslinjespår arrangeras och organiseras. Dessa kontroller beskrivs här, medan ljudfunktioner som styrs från tidslinjeområdet, exempelvis spårvolym, beskrivs i avsnittet "Ljud på tidslinjen" på sidan 248.

Området med alla spår ovanför spårhuvuderna har kontroller som liknar dem som finns i varje spårhuvud, men de har global effekt: de tillämpas på alla spår samtidigt, och åsidosätter de enskilda inställningarna.

Standardspåret

Den orange vertikala linjen till vänster om spårhuvudet och den ljusare bakgrundstenen identifierar standardspåret. Det är ett målspår för vissa funktioner, däribland skicka till och klistra in. Nyskapade titlar och ScoreFitter-låtar läggs också till i detta spår. Mer information finns i "Skicka till tidslinjen" på sidan 88, "Använda Urklipp" på sidan 106, "Kapitel 7: Titelredigeraren" på sidan 195 och "ScoreFitter-bakgrundsmusik" på sidan 253.

Om du vill ange ett annat spår som standardspår klickar du någonstans i spårhuvudet (men inte på en knapp eller någon kontroll).

Låsa

Klicka på hänglåsknappen för att skydda ett spår från oavsiktliga ändringar. Samma knapp i området för alla spår ger detta skydd i hela projektet.

Storyboardlänk

Storyboarden är ett alternativt sätt att visa ett tidslinjespår. En liten knapp för storyboardlänken visas under hänglåsknappen på alla spårubriker när storyboarden är öppen. Klicka på knappen för att välja ett givet spår som det som är länkat till storyboardvisningen.

Spårnamn

Du kan redigera ett namn genom att klicka på det en gång och ändra det på plats, eller genom att välja Ändra spårnamn på spårhuvudets snabbmeny. Bekräfta ändringen med **Retur** eller avbryt med **Esc**.

Övervakning av video och ljud

Video- och ljudknapparna i spårhuvudet styr om det här spåret bidrar med video eller ljud i det färdiga projektet. De stöder många redigeringssituationer där det är fördelaktigt att blockera utdata från ett eller flera spår för att förenkla förhandsvisningen. Samma knappar i området för alla spår växlar ljud- och videoövervakning för hela projektet.

Ytterligare spårfunktioner

Följande funktioner är tillgängliga på spårhuvudets snabbmeny eller genom att hantera spåren:

Infoga nytt spår: Du kan sätta in ett nytt spår, antingen över eller under det befintliga spåret.

Radera spår: Radera ett spår och alla klipp i det.

Flytta spår: Dra spårhuvudet upp eller ner till en ny position. När du drar kommer visas en ljus horisontell linje vid giltiga placeringar.

Kopiera spår: Om du håller ned **Ctrl**-tangenten medan du flyttar ett spår, kopieras det istället för att flyttas.

Spårstorlek: Snabbmenyn innehåller fyra fasta spårstorlekar (Liten, Medel, Stor och Mycket stor). Du anpassar storleken genom att dra avgränsningslinjen mellan spårhuvudena för att steglöst justera höjden.

Visa vågformer: Växla vågformsvy för ljudklipp.

Mer information om ljudfunktioner i tidslinjen finns i "Ljud på tidslinjen" på sidan 248.

Redigera filmer

Det första steget när du redigerar filmer är att påbörja eller öppna ett filmprojekt.

Starta en ny produktion: Välj **Fil > Nytt > Film** på huvudmenyn. Innan du lägger till ditt första klipp, kontrollerar du att tidslinjens videoformat är rätt för det här projektet (se nedan).

Redigera en befintlig film: Välj ett nyligen skapat projekt på menyn **Fil > Senaste**. Klicka på **Fil > Öppna** för att söka efter ett filmprojekt att öppna, eller sök efter filmen i mappen **Projekt** i Biblioteket och dubbelklicka på miniatyrbilden.

Om din film har lagrats som ett projektpaket måste det packas upp innan redigering. Leta upp projektet i gruppen **Studio-projekt** i Biblioteket och använd kommandot **Packa upp projektpaket** på miniatyrens snabbmeny.

Alternativt kan du klicka på **Fil > Öppna** och leta upp projektpaketet i Utforskaren genom att välja **Studio-projektpaket (axx)** i rutan för filtillägg.

När uppackningen är klar läggs det upppackade projektet till i Biblioteket och öppnas i projektredigerarens tidslinje, där det kan redigeras som vanligt.

Öppna ett Studio-projekt: Välj **Fil > Importera tidigare Pinnacle Studio-projekt**. Observera att vissa funktioner i projekt som har skapats med en tidigare version av Studio kanske inte stöds i den aktuella versionen.

Importera ett Studio för iPad-projekt: Välj **Fil > Importera Studio för iPad App-projekt**.

Projektkonfigurationer

Börja med att verifiera videoformat och konfigurationer när du startar redigeringen av ett nytt projekt (bildförhållande, 2D eller 3D, bildbrutestorlek och uppspelningshastighet) så att de är som du vill ha dem. Information om konfiguration av den automatiska funktionen finns i "Projektkonfigurationer" på sidan 343 och i "Tidslinjekonfigurationer" på sidan 72 finns anvisningar om hur du anger manuella projektkonfigurationer.

Beroende på dina tidslinjekonfigurationer kanske klipp i vissa format inte spelas med en gång. Sådant innehåll kommer automatiskt att renderas i ett passande format.

Skapa spår

Med några få undantag, har tidslinjespår i Pinnacle Studio har inga specialiserade roller. Valfritt klipp kan placeras på vilket spår som helst. Allteftersom ditt projekt växer kommer du emellertid att upptäcka att det lönar sig att fundera över organisationen av spåren och att byta namn på dem enligt deras funktion i filmen. Mer information om spåregenskaper och hur du ändrar dem finns i "Tidslinjens spårhuvud" på sidan 81.

Lägga till klipp i tidslinjen

De flesta typer av bibliotekstillgångar kan placeras på tidslinjen som oberoende klipp. Dessa typer inkluderar video- och ljudklipp, foton, grafik, ScoreFitter-låtar, mallar och titlar. Du kan till och med lägga till andra filmprojekt som innehållsklipp som fungerar precis som videoklipp i ditt projekt. Skivprojekt kan dock inte läggas till som innehållsklipp på tidslinjen, eftersom de kräver en användarinteraktivitet som tidslinjeklipp saknar.

Dra-och-släpp

Dra-och-släpp är den vanligaste och mest bekväma metoden att lägga till material i ett projekt. Klicka på någon av tillgångarna i panelen Biblioteket och dra den dit du vill på tidslinjen.

När du passerar in i tidslinjeområdet och fortsätter till målsåret ser du att en vertikal linje visas under muspekaren. Linjen anger var den första rutan i klippet skulle läggas in om du släppte klippet här. Linjen färgas grön om det är en godkänd plats och rött om det inte är möjligt att lägga till klipp där (t. ex. om spåret är skyddat).

Det går att infoga flera klipp på tidslinjen samtidigt. Markera de önskade tillgångarna i Biblioteket och dra dem till tidslinjen. Klippen kommer att läggas på tidslinjen i samma ordningsföljd som de hade i Biblioteket (inte i den ordning du markerade dem).

Magnethakning: Magnethakning är aktiverad som standard. Det gör det lättare att lägga till klipp så att kanterna möts exakt. När muspekaren kommer nära ett möjligt mål dras det nya klippet till vissa positioner, t. ex. ändrar på klipp eller markörpositioner, som om det drogs av en magnet .

Oroa dig å andra sidan inte om det första klippet är precis vid början av tidslinjen. Alla filmer börjar inte med ett hårt klipp till första scenen!

Förhandsgranskning av direktredigering

Pinnacle Studio har en fullt dynamisk förhandsgranskning av redigeringsresultaten, vilket eliminerar den oordning som kan skapas under komplicerade redigeringssituationer när du drar och släpper klipp på tidslinjen. Om saker verkar hoppa omkring lite mer än du är van vid under tidslinjeredigering är det på grund av detta. Du behöver inte oroa dig. Du kommer snart att vänja dig och lära dig att använda den extra information som ges. Ta det lugnt i början. Titta på förändringarna på tidslinjen när du håller ett objekt som du drar över olika möjliga landningsplatser, och släpp det sedan när du ser det resultat du önskar.

Om det visar sig att dra-och-släpp inte fungerar som du vill, kan du trycka på **Esc** eller flytta muspekaren från tidslinjeområdet och släppa knappen. Båda dessa handlingar avbryter dra-och-släpp-åtgärden. För att ångra åtgärden dra-och-släpp trycker du på **Ctrl+Z** eller klickar på knappen Ångra.

Glöm inte att du kan variera många åtgärder under tidslinjeredigeringen med det alternativa läget: tryck på **Alt**-tangenten och håll den nedtryckt när du drar eller trimmar. När du ersätter ett klipp med ett annat kan du också använda **Skift**.

Avancerad dra-och-släpp

När du har sammanställt ett antal klipp på ett tidslinjespår är det bara en tidsfråga innan du vill börja ändra saker. Du vill t. ex. kanske:

- Fylla ett mellanrum med klipp.
- Infoga några klipp före ett specifikt klipp.
- Byta ut ett befintligt klipp på tidslinjen mot ett annat.

Med smartredigeringsläget uppnår du enkelt dessa mål.

Fylla ett mellanrum

Smartläget gör det enkelt att fylla ett specifikt tidslinjemellanrum, t.ex. med nytt material. Istället för att mödosamt behöva förtrimma nytt material för det tillgängliga utrymmet kan du helt enkelt dra objekt till mellanrummet. Alla klipp som inte behövs för att fylla mellanrummet kommer att ignoreras, och det sista klipp som används kommer automatiskt att trimmas till rätt längd. De klipp som redan finns på tidslinjen påverkas inte, så det blir inte problem med synkroniseringen.

Infoga klipp

Vi antar att du vill lägga till nytt material på tidslinjen där det redan finns ett klipp. Du vill inte att det befintliga klippet skrivs över, men du vill att klippet (och alla klipp till höger om det) flyttas tillräckligt långt till höger för att göra plats för det nya materialet.

Återigen är smartredigeringen en enkel lösning. Dra det nya materialet till början av det klipp som är i vägen, istället för till ett mellanrum. Klippet flyttar sig exakt så långt som är nödvändigt.

Infoga med delning

Om du släpper ett objekt i mitten av ett befintligt klipp, kommer klippet att delas istället för att klippas. Det nya materialet sätts in vid den punkt du angett och följs omedelbart av den ersatta delen av originalklippet.

I smartläget bibehålls synkronisering av målspåret med alla andra spår genom att ett mellanrum som motsvarar det nya klippets längd infogas i vart och ett av dem. För att undvika att påverka andra spår på detta sätt ska du använda infoga istället för smartläget. Alternativt kan du hålla ned Alt när du släpper det nya materialet för att skriva över en del av det befintliga klippet. En tredje metod är att låsa alla spår som

inte ska ändras, även om detta kommer att påverka synkroniseringen av klipp i låsta spår mot klipp i olåsta spår.

Ersätta klipp

Ersätt ett klipp genom att hålla ned Skift samtidigt som du drar en enskild bibliotekstillgång till det klipp du vill ersätta. Ersättningsklippet kommer att överta alla eventuella effekter och övergångar som hade applicerats på det ursprungliga klippet. Korrigeringar övertas däremot inte, eftersom de vanligtvis används för att åtgärda problem med ett specifikt medieobjekt.

I smartläget kommer ersättningsåtgärden endast att fungera om biblioteksklippet är tillräckligt långt så att det täcker hela längden på det klipp som ska ersättas. I övriga lägen kommer ett biblioteksklipp som är för kort att förlängas med hjälp av övertrimning. Förlängningens riktning och längd baseras på muspekarens position när du drar den. Mer information om övertrimning finns i "Övertrimning" på sidan 93.

Om bibliotekstillgången är längre än vad som krävs kommer den att beskäras till samma längd som det klipp som ska ersättas.

Skicka till tidslinjen

Förutom att dra ett klipp till tidslinjen kan du skicka det till standardspåret vid startmarkörens position. Åtgärden kan jämföras med dra-och-släpp, så smartläget tillämpas på samma sätt vad det gäller att avgöra hur andra klipp ska påverkas. Kommandot **Skicka till tidslinjen** finns på snabbmenyn för den enskilda tillgången eller för flera val i Bibliotekets kompakty.

Skicka från Spelaren

Det finns även en andra metod att skicka som ger större kontroll.

Om du klickar på en tillgång i Biblioteket växlar Spelaren till källäge för förhandsgranskning. För media som går att trimma (video och audio) ger Spelaren även trimningsmätare för att klippa ut en start- eller slutdel av tillgången.

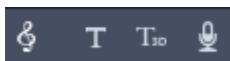


Klicka på knappen Skicka till tidslinjen i Spelaren efter trimning av en videotillgång från Biblioteket.

Sedan du förhandsgranskat och (eventuellt) trimmat resursen trycker du på knappen Skicka till tidslinjen längst ner till vänster i Spelaren. Tillgången läggs som vanligt till i projektet på standardspåret och vid startmarkören. En användbar metod är att klicka någonstans på Spelar-skärmen och dra tillgången till önskat tidslinjespår. Tillgången läggs till där du släpper den, inte vid startmarkören.

Titelredigerarna, ScoreFitter, berättarröst

Med dessa fyra funktioner lägger du till nya klipp som inte stöds av någon bibliotekstillgång på tidslinjen. Istället skapas de från inställningar och andra åtgärder du gör under redigering.



När redigeringen är klar kommer både titlar och ScoreFitter-klipp att skickas till standardspåret på tidslinjen via funktionen Skicka till

tidslinje, medan berättarröstklipp istället kommer att skickas till det speciella berättarröstspåret. Mer information finns i "Kapitel 7: Titelredigeraren" på sidan 195, "ScoreFitter-bakgrundsmusik" på sidan 253 och "Verktyget Berättarröst" på sidan 254.

Radera klipp

Du tar bort ett eller flera klipp genom att först markera dem och sedan trycka på **Delete**. Du kan också klicka på papperskorgsikonen  i tidslinjens verktygsfält eller välja Radera på snabbmenyn.

Om borttagningen skapar ett mellanrum som sträcker sig över alla spår kan det täppas igen i smartläget genom att flytta material som ligger till höger om mellanrummet åt vänster. På detta sätt undviker du att av misstag skapa tomma sektioner i din film, medan det försäkrar att synkronisering mellan spår bibehålls.

Om du håller ned **Alt**-tangenten medan du raderar kommer alla mellanrum som skapas att lämnas kvar.

I infogningsläge täpps även mellanrummen igen i de spår där borttagningen görs, men andra spår påverkas inte. Till höger om borttagningen kommer inte synkroniseringen att bevaras.

Den säkraste metoden för borttagning med hänsyn till synkroniseringen är överskrivning, då klippet helt enkelt tas bort och allt annat lämnas oförändrat.

Klippåtgärder

I projektets tidslinje finns omfattande stöd för urval, justering, trimning, flyttning och kopiering av klipp.

Markering

Förbered redigeringsåtgärderna genom att markera klipp. Ett markerat klipp får en orange ram i tidslinjen och i Storyboard och visas helt i orange i Navigatorn.

Du väljer ett klipp genom att klicka på det med musen. Alla tidigare markeringar kommer att avmarkeras. För att snabbt markera flera klipp klickar i en öppen del av tidslinjen och drar ut en markeringsram som skär de klipp som är av intresse. Tryck på **Ctrl+A** för att markera alla klipp med ett kommando.

Du avmarkerar ett val genom att klicka i valfritt mellanrum på tidslinjen.

Markera flera objekt med tangentbord och mus

Skapa mer avancerade flerval genom att trycka på **Skift**, **Ctrl** eller båda samtidigt och vänsterklicka.

markera en serie klipp: Klicka på det första klippet, håll ned **Skift** och klicka på det sista. De två klippen anger en rektangulär gräns, eller markeringsram, och alla klipp inom rektangeln markeras.

Växla markering av ett klipp: Håll ned **Ctrl** och klicka på ett enskilt klipp för att ändra markeringen för det utan att påverka de övriga markeringarna.

Välja resten av spåren: Tryck på **Ctrl+Skift** och klicka för att markera alla klipp som börjar vid eller efter startpositionen för det markerade klippet. Denna funktion är särskilt användbar om du snabbt vill få resterande delen av tidslinjen "ur vägen" för att infoga nytt material, eller manuellt skjuta till vänster för att stänga mellanrum.

Gruppera och dela upp grupper med klipp

Du kan markera och gruppera flera klipp så att du kan flytta klippen tillsammans. **Gruppera och dela upp grupper med klipp:**

- 1 Markera två eller flera klipp i tidslinjen.
- 2 Högerklicka på ett av de markerade klippen och välj **Gruppera > Gruppera**.

Du delar upp gruppen genom att högerklicka på en grupp och välja **Gruppera > Avgruppera**.

Justera

När du långsamt flyttar muspekaren över klippen på tidslinjen märker du att den ändras till en pilsymbol när den passerar kanterna på varje klipp. Detta anger att du kan klicka och dra för att justera klippets gränser.

Justeringen ändrar längden på ett enskilt klipp på tidslinjen i överskrivningsläge (eftersom infogningsläget skulle medföra synkroniseringsproblem). Om du drar början på ett klipp till höger kommer ett mellanrum att lämnas på vänster sida. Om det finns ett klipp direkt till vänster om det klipp som justeras kommer det att skrivas över om du drar till vänster.

Justeringspekaren visas även när musen placeras över ändarna på ett mellanrum, dvs. en tom yta på tidslinjespåret med minst ett spår till höger.

Det visar sig att justering av mellanrum i överskrivningsläget, som vi gör med klipp, inte fungerar särskilt bra här. Emellertid är mellanrum till hjälp när du redigerar i smartläge om du vill sprida ett enskilt spår till vänster eller höger utan att bry dig om de medföljande

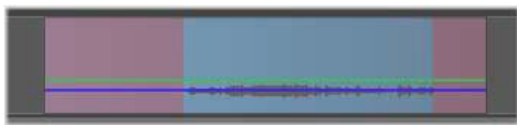
synkroniseringsproblemen. Justering av mellanrum sker därför i infogningsläget.

Även om det inte finns något mellanrum, kan du uppnå samma resultat genom att hålla ned **Alt** medan du justerar kanterna på klippet.

Övertrimning

Övertrimning inträffar när du försöker förlänga klippets längd utöver längden för källmaterialet, en situation som bör undvikas.

Notera att om du har övertrimmat ditt klipp så visas de ogiltiga delarna i rosa.



Övertrimmat klipp: De första och sista bildrutorna kommer att frysas i de övertrimmade sektionerna.

Övertrimning är ingen krissituation. Du behöver inte åtgärda det omedelbart. Pinnacle Studio kommer helt enkelt att förlänga klippet genom att frysa den första och sista bildrutan i klippet i de övertrimmade områdena.

Beroende på övertrimningens varaktighet, och sammanhanget, kan detta enkla grepp vara allt du behöver. En bildruta som fryses ett kort ögonblick (freeze frame) kan till och med vara visuellt effektiv i sig själv.

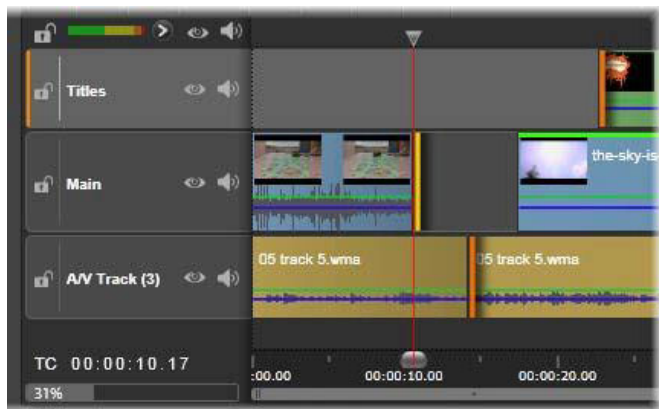
Metoden med fryst bild kommer dock förmodligen inte ge ett tillfredsställande resultat om det händer under en sekvens med snabba rörelser. I sådana krävande fall bör du kanske överväga att komplettera eller ersätta klippet, eller förlänga det med hastighetsfunktionen. Mer information finns i "Hastighet" på sidan 108.

Trimning

Ändring av längden på klipp eller mellanrum på tidslinjen kallas trimning.

Flerspårstrimning är en avancerad redigeringsteknik. Genom att trimma flera spår på en gång kan du kontrollera att senare klipp i projektet behåller sin relativa synkronisering.

Trimning av klipp utan hänsyn till innehållet längre fram på tidslinjen kan störa synkroniseringen av ditt projekt. Ljudspår som inte matchar handlingen och dåligt timade titlar är några av de problem som kan uppstå.



Flerspårstrimning

En regel för synkronisering

Pinnacle Studio har kraftfulla trimningsverktyg för att utföra flerspårstrimning utan risk. Som tur är finns en riktlinje för att säkra synkronisering även på en komplex tidslinje: öppna exakt en trimpunkt

på varje spår. Huruvida trimpunkten fästs vid ett klipp eller ett mellanrum, och i vilken ände, är upp till dig.

Öppna trimpunkter

Öppna en trimpunkt på det aktiva tidslinjespåret genom att placera tidslinjens scrubbningskontroll nära det klipp du vill trimma och sedan klicka på trimlägesknappen  i tidslinjens verktygsfält. För att öppna en trimpunkt på varje icke-tomt spår samtidigt ska du klicka på trimlägesknappen samtidigt som du håller Skift nedtryckt.

När du är i trimläget kan du öppna trimpunkter med muspekaren i början eller slutet av ett klipp. Observera att trimpekaren pekar till vänster i början av ett klipp och till höger i slutet av det. När trimpekaren visas klickar du på den punkt som du vill trimma. Fortsätt sedan att öppna trimpunkter efter behov i andra spår.

Du kan öppna två trimpunkter per spår genom att hålla ned **Ctrl**-tangenter för att skapa en andra punkt. Denna funktion är användbar för åtgärderna trimma båda, släpptrimning och glidtrimning. Dessa beskrivs nedan.



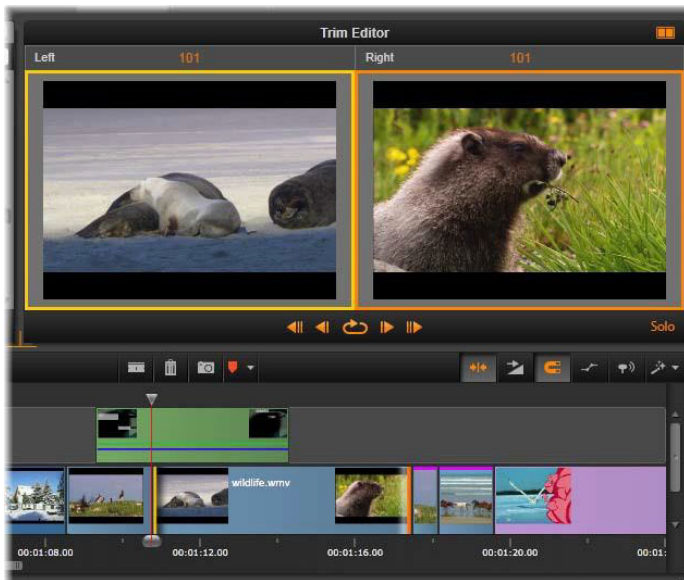
Trimredigeraren i dubbelläge. Den gula rektangeln visar den markerade trimpunkten i början av ett klipp. Den vänstra sidan visar den slutliga ramen för det utgående klippet.

När en trimpunkt öppnas händer flera saker:

- Den vänstra eller högra kanten på klippet markeras med en gul kant som visar att det är markerat. Trimpunkter som inte är markerade visas med ett orange fält.
- Trimredigeraren öppnas, med Spelaren i dubbelt förhandsgranskningsläge.
- Transportkontrollerna under Spelaren blir till verktyg för trimjustering.
- Förhandsgranskningen med aktuell aktiv trimpunkt är gulmarkerad.

Trimredigeraren

I dubbelt förhandsgranskningsläge visar trimredigeraren två bildrutor från tidslinjen. Den markerade trimpunkten visas alltid och har en gul rektangel runt sig. Om trimpunkten är i början av klippet visas den första bildrutan, och är den i slutet av klippet visas den sista bildrutan. Du kan växla den markerade trimpunkten genom att klicka i det andra förhandsgranskningsfönstret, eller genom att trycka på **Tabb**.



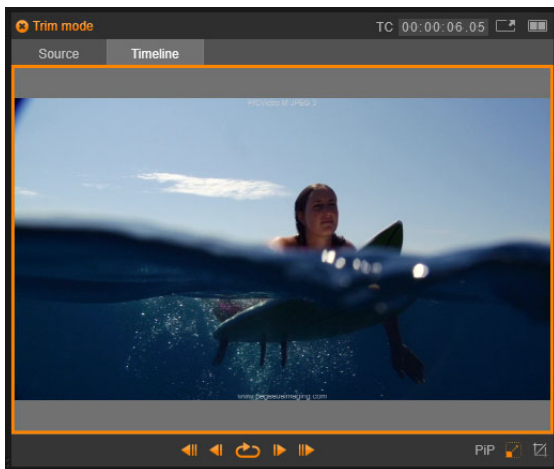
Trimredigeraren i en släpptrimning. Den vänstra förhandsgranskningen visar den markerade trimpunkten och den högra förhandsgranskningen visar den andra trimpunkten.

Vilken bildruta som visas i det andra förhandsgranskningsfönstret beror på vilket trimläge som används. I en släpp- eller glidtrimning visas den andra trimpunkten omgiven av en orange rektangel. I andra

fall visar det andra förhandsgranskningsfönstret bildrutan på andra sidan trimningen vid den valda trimpunkten.

Ovanför varje förhandsgranskningsfönster visas hur många bildrutor som har trimmats. Om du ser på positionen för originaltrimningen som noll visar siffran hur många bildrutor som den nya trimpunktspositionen har flyttats.

Trimredigeraren är som standard i sololäge. Det klipp som har trimpunkten visas utan spåren ovanför sig och utan några övergångar. Detta förhandsgranskningsläge lämpar sig bäst för att bestämma den exakta bildruta som ska trimmas. Standardvisningen för angränsande bildrutor är en fullständig sammanslagning av alla tidslinjens spår. Du kan växla visningsbeteendet med knappen **Solo**  i Trimredigerarens nedre högra hörn. När sololäget är avaktiverat visar förhandsgranskningen trimpunkterna i tidslinjesammanhanget.



Trimredigeraren i enkelt förhandsgranskningsläge.

Trimredigeraren öppnas i dubbelt förhandsgranskningsläge. Klicka på knappen Förhandsgranskningsläge  i det övre högra hörnet av förhandsgranskningsområdet för att växla mellan dem.

Stänga trimläget: Trimläget kan stängas genom att klicka på knappen Trimläge .

Redigeringslägen för beskärning

Det redigeringsläge du väljer – smart, överskrivning, infogning eller ersättning – avgör hur trimningen påverkar andra klipp på tidslinjen. Välj läge i listan längst till höger i verktygsfältet.



Infoga-läge: Klipp till höger om ett trimmat klipp på samma spår flyttas till vänster eller höger för att längden på det nya klippet ska få plats. Synkronisering med andra spår kan komma att förloras, men inga spår skrivs över.

Överskrivningsläget: Endast de klipp som du trimmar, och eventuella närliggande klipp som de skriver över, ändras i detta läge. Synkronisering över spår påverkas inte.

Smartläget: För trimning motsvarar Smartläget Infogningsläget.

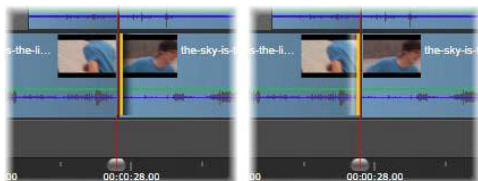
Ersättningsläge: Om du drar ett nytt klipp över ett befintligt klipp i tidslinjen ersätts det befintliga klippet.

Trimma början av klipp

Förbered trimning av klippets början (ingångsmärke) genom att klicka på den vänstra kanten av klippet med trimpekaren är synlig. När du har angett en trimpunkt på detta sätt kan du sedan lägga till eller ta bort bildrutor från början av klippet.

Trimma klippet genom att dra trimpunkten till vänster eller höger.

Trimma klippet i Spelaren genom att använda trimknapparna för att trimma en eller tio bildrutor, antingen framåt eller bakåt. Klicka på knappen Spela loop för att loopa en förhandsvisning av trimområdet.



Startmarkörens position i förhållande till trimpunkten hjälper till att skilja ingångspunkten på ett klipp (vänster) från utgångspunkten på föregående klipp (höger).

Trimma slutet av klipp

Öppna en trimpunkt genom att klicka på den högra kanten av ett klipp när muspekaren ändras till en högerpil för att trimma slutet av spåret (utgångsmärke). Nu kan du lägga till eller ta bort bildrutor från slutet av ditt klipp.

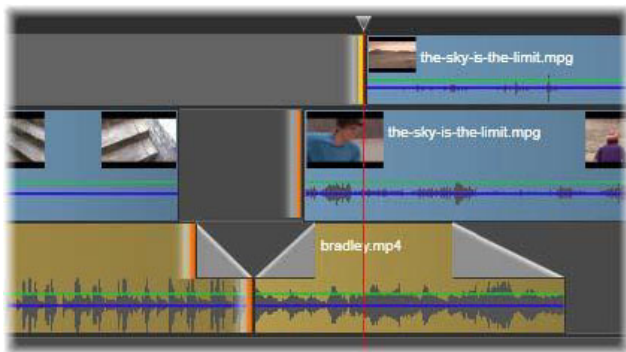
Här kan du också trimma direkt i klippet genom att dra trimpunkten, eller i Spelaren när den är i trimläge.

Trimma luckor

I projektets tidslinje kan du, förutom att trimma klipp, även trimma mellanrummen mellan dem. Att trimma mellanrum kanske inte verkar särskilt användbart, men är faktiskt behändigt. Det enklaste sättet att infoga eller radera ett mellanrum på ett enskilt tidslinjespår är att trimma den högra kanten av ett mellanrum. Alla klipp till höger om mellanrummet flyttas då som ett enda block.

Dessutom kan du ofta välja att trimma längden på ett mellanrum istället för ett klipp när du behöver öppna en trimpunkt på varje spår för att bibehålla synkroniseringen under trimningen. (Kom ihåg: det behövs en trimpunkt på varje spår för att bibehålla synkroniseringen)

Du trimmar ett mellanrum (både i början och slutet) på precis samma sätt som beskrivs ovan för trimning av klipp.



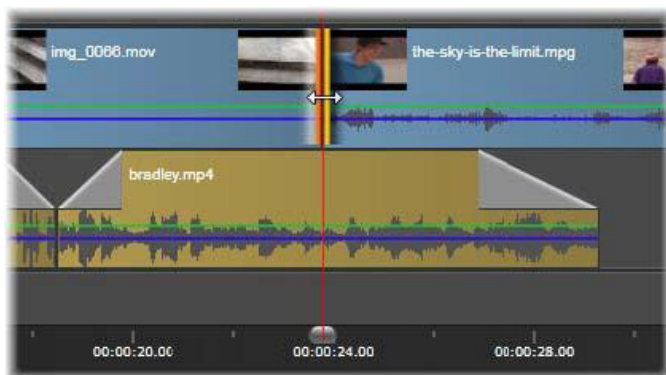
Två mellanrum och en utgångspunkt för ljud har markerats för trimning. Eftersom en trimpunkt har skapats för varje spår fortsätter hela produktionen att vara synkroniserad efter trimning.

Trimma båda

I den här åtgärden trimmas två intelligande klipp (eller ett klipp och ett intelligande mellanrum) samtidigt. Alla bildrutor som lagts till den vänstra posten raderas från den till höger och tvärtom, så länge det finns tillgängligt utrymme och material. Allt du flyttar är den klippunkt där objekten möts. Ett användningsområde för denna teknik är att justera visuella klipp till takten i musiken.

Börja med att klicka i slutet på det vänstra klippet för att öppna den första trimpunkten och **Ctrl**-klicka sedan i början av det högra klippet för att öppna den andra trimpunkten.

När muspekaren är positionerad över de intelligande trimpunkter du just öppnat ska den visas som en horisontell pil med två spetsar. Dra till vänster eller höger för att flytta klippgränsen, eller använd Spelaren i trimläge.

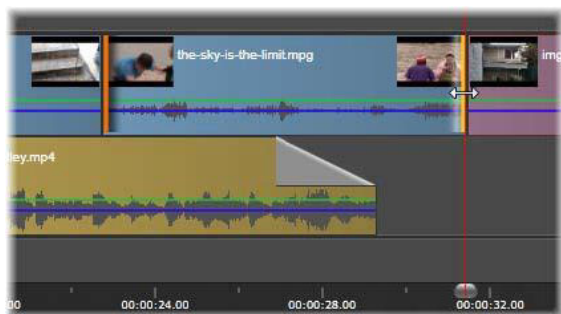


Trimma båda: intelligande utgångs- och ingångstrimpunkter har markerats. När beskärningspunkterna dras påverkas tajmingen för övergången från det utgående klippet till det ingående klippet, men tidslinjen störs inte.

Släpptrimning

Om du vill ändra startbildrutan i ett klipp i källmaterialet, men lämna dess varaktighet oförändrad, öppnar en trimpunkt i början av klippet och en annan i slutet antingen av samma klipp eller av ett som ligger senare på dess tidsspår.

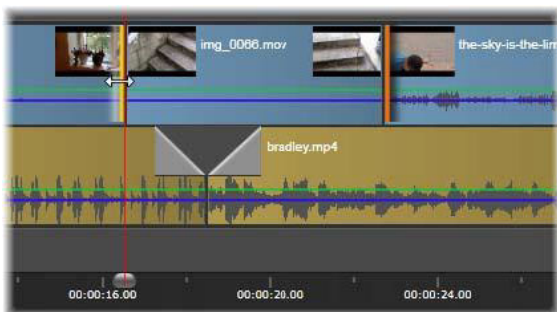
Dra någon av trimpunkterna horisontellt eller använd Spelarens trimkontroller för att omplacera klippet inom dess källa.



Släpptrimning: När ingångs- och utgångstrimpunkterna markerats för ett klipp kommer ingångs- och utgångspunkterna att ändras i relation till originalmaterialet när klippet dras, men utan att påverka starttiden eller varaktigheten på tidslinjen.

Dragtrimning

En dragtrimning är en utökad version av tekniken för att trimma båda som beskrivs ovan. I detta fall öppnar du trimpunkter i slutet av ett klipp och början på ett senare klipp på tidslinjen. Istället för att dra en enskild klippkant längs tidslinjen, som vid trimma båda, drar du båda två tillsammans. Alla klipp mellan de två trimpunkterna flyttas till tidigare eller senare positioner på tidslinjen.



Dragtrimning: En utgångstrimpunkt har öppnats för trimning i det första klippet och en ingångstrimpunkt i det tredje. När du drar i någon av punkterna flyttas mittenklippet, eller flera klipp om det finns, längs med spåret, medan andra klipp är kvar i sin position.

Både släpp- och dragtrimning kan vara användbara för att synkronisera klippinnehåll med material på andra spår.

Bevaka trimpunkter

När du trimmar med flera trimpunkter är det användbart att växla förhandsgranskningen mellan trimplatserna för att se att varje punkt har angetts korrekt. När du väljer en trimpunkt för övervakning blir den källan för ljud och video under förhandsgranskningen.

Bevakning aktiveras för en trimpunkt när den skapas. När flera trimpunkter skapas i ordning kan du finjustera var och en efter hand. Du markerar en befintlig trimpunkt för övervakning genom att Ctrl-klicka på den. Växla mellan de öppna punkterna när trimläget är aktivt genom att hålla ned **Tabb** eller **Skift+Tabb**.

När du har använt **Ctrl**-klick för att bevaka en beskärningspunkt kan Beskärning även styras med vänster och höger piltangent. Beskär en

bildruta med knapparna utan skiftläge nedtryckt, och lägg till **Skift**-tangenter för att beskära i steg om 10 bildrutor.

Flytta och kopiera

Om du vill flytta en sektion med ett eller flera klipp placerar du muspekaren på ett markerat klipp och väntar tills den visas som en handsymbol. När det sker drar du klippet till önskad position.

Att flytta kan ses som en tvåstegsprocedur. Först raderas det som markerats från den nuvarande tidslinjen enligt definitionerna i det valda redigeringsläget. Sedan flyttas det som markerats till den önskade slutpositionen där det infogas från vänster till höger på spåret. Den relativa positionen för alla markerade klipp på samtliga spår bibehålls.

Det går att flytta ett glest urval (ett urval där vissa klipp per spår markeras men inte alla i samma område) men det kan bli förvirrande om det inte görs i överskrivningsläge. Att flytta antingen enstaka klipp eller hela tvärsnittet av en tidslinje är lättare. Gör på det sättet om det är möjligt.

Om du håller ned **Alt**-tangenter medan du flyttar kan du växla mellan infognings- och överskrivningsläge. Standardbeteendet för smartläget är det samma som för infogningsläget, eftersom det vanligaste användningsområdet för horisontella flyttningar är att sortera om uppspelningssekvensen.

Kopiera klipp: Genom att hålla ned Ctrl-tangenten när du flyttar ett urval av klipp så kopieras de istället för att flyttas.

Använda Urklipp

Även om dra-och-släpp är något kraftfullare vid behandling av klipp så stöder tidslinjen standardmetoder för Urklipp som klipp ut, kopiera och klistra in med de vanliga kortkommandona. Urklipp är även den enda möjligheten att flytta och kopiera övergångar och effekter mellan klipp.

Från Biblioteket

Välj ett eller flera klipp i Biblioteket och välj sedan **Kopiera** på det markerade objektets snabbmeny, eller tryck på **Ctrl+C** för att lägga de markerade objekten i programmets Urklipp. (Klipp ut, som är det andra vanliga kommandot för att lägga till i Urklipp, är inte tillgängligt i Biblioteket).

Placera startmarkören i projektets tidslinje på den punkt där inklistringen ska starta, och välj spår genom att klicka i dess huvud.

Sedan trycker du på **Ctrl+V** för att infoga klippen från Urklipp till det valda spåret med början från startmarkören.

Om du väljer **Klistra in** på tidslinjens snabbmeny istället för att trycka på **Ctrl+V** klistras klippen in vid muspekarens position på standardspåret, inte vid startmarkören.

Du kan upprepa klistra in-förfarandet med samma klipp så många gånger du vill.

Från tidslinjen

Markera ett eller flera klipp på tidslinjen och klicka på **Kopiera** eller **Klipp ut** på snabbmenyn, eller tryck på **Ctrl+C** (kopiera) eller **Ctrl+X** (klipp ut). Båda kommandona lägger till klippen i Urklipp. Med Klipp ut

tas originalklippen bort från projektet, medan Kopiera lämnar dem kvar på samma plats.

Klistra in innehållet från Urklipp till tidslinjen på samma sätt som beskrivs ovan. Klippen klistras in på samma spår som de ursprungligen kom från och med samma horisontella avstånd. Till skillnad från dra-och-släpp, stödjer inte Urklipp flyttning mellan spår.

Effekter i Urklipp

Klipp med tillagda effekter har en magentafärgad kant högst upp. Högerklicka på klippet, eller på linjen för att öppna snabbmenyn **Effektdär** du hittar kommandona **Klipp ut alla** och **Kopiera alla** för att överföra eller dela effekter mellan klipp. Markera ett eller flera måklipp och tryck sedan på **Ctrl+V** eller klicka på **Klistra in** på tidslinjens snabbmeny.

Effekterna kommer att klistras in i alla markerade klipp. Måklippen bibehåller alla redan befintliga effekter. De inklistrade effekterna kommer att placeras ovanpå de befintliga effekterna.

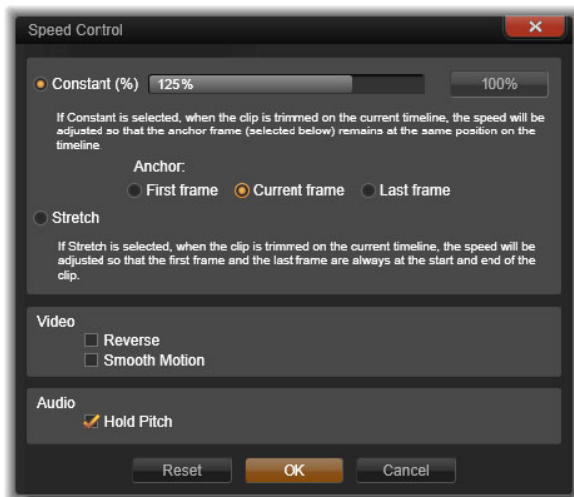
Övergångar i Urklipp

Högerklicka i övergångsområdet i det övre hörnet i början eller slutet av ett klipp för att öppna snabbmenyn för övergångar. Välj **Klipp ut** eller **Kopiera** för att lägga till övergången i Urklipp.

På samma sätt som för effekter, kan övergångar klistras in på ett eller flera måklipp, men alla befintliga övergångar av samma typ (start eller slut) som de som klistras in kommer att skrivas över. Om övergången i Urklipp är längre än måklippet genomförs inte inklistringen.

Hastighet

Du öppnar fönstret Hastighetskontroll genom att välja **Hastighet > Lägg till** eller **Hastighet > Redigera** på snabbmenyn för ett video- eller ljudklipp på tidslinjen. Du kan justera inställningarna över ett brett spektrum för att uppnå valfri grad av långsam eller snabb hastighet. Ett klipp som använder hastighetskontroll markeras med en bruten gul linje.



Fönstret Hastighetskontroll

Den egentliga uppspelningshastigheten i ditt projekt kommer alltid att vara konstant. Den ställs in en gång för alla genom det antal bildrutor per sekund som angetts i projektinställningarna. För att åstadkomma slow motion interpoleras nya bildrutor mellan de ursprungliga. För hög hastighet undertrycks vissa källbilder.

De val som finns i dialogrutan är indelade i flera grupper.

Konstant

Välj klippets uppspelningshastighet, relativt originalmaterialet, som ett värde från 10 till 500 procent. Allting under 100 procent är slow motion.

Ankare: När du valt Konstant, förankras klippet på tidslinjen med en specificerad bildruta under trimningsåtgärder. Du kan välja den första eller den sista bildrutan i klippet, eller den bildruta som anges av den aktuella positionen för spelmarkören, som ankare. Detta kan vara användbart för att koordinera hastighetspåverkade klipp och material som t.ex. bakgrundsmusik på andra spår.

Utsträckning

Med detta alternativ kommer de första och sista bildrutorna i klippet att förbli låsta med aktuell trimning när resten av klippet trimmas på tidslinjen. Förkortning av klippet, istället för att material trimmas från slutet, ökar hastigheten tillräckligt för att det ska sluta på samma bildruta som förut. Förlängning av klippet genom att trimma änden mot höger saktar ner hastigheten istället för att ta fram trimmat material.

Video

Omvänd backar riktningen i uppspelningen utan att påverka hastigheten. I detta val undertrycks synkronisering av ljud, om sådant finns, eftersom det oftast inte är önskvärt att spela upp ljud baklänges.

Mjuk rörelse: Detta val lägger till en speciell övergångsteknik för att uppnå maximalt flyt i rörelser från bild till bild.

Ljud

Håll pitch: Detta val bibehåller det inspelade ljudets ursprungliga tonhöjd även när uppspelningshastigheten ökas eller minskas. Funktionen blir mindre effektiv ju mer hastigheten förändras. Bortom en viss gräns stängs den av helt.

Filmer i filmer

Alla filmprojekt som du skapar i Pinnacle Studio visas som tillgångar i kategorin **Projekt** i panelen **Bibliotek**. Men meningen med bibliotekstillgångar är att de ska vara komponenter i filmer. Vad händer om du försöker dra Filmprojekt A till tidslinjen för Filmprojekt B?

Svaret är enkelt: Som med de flesta typer av tillgångar blir Projekt A ett enskilt klipp på Projekt B:s tidslinje. Avseende redigering på tidslinjen uppför det sig precis som alla dina andra videotillgångar. Du kan trimma, flytta, lägga till effekter och övergångar och så vidare. (Samma sak gäller inte för skivprojekt. Dessa kan inte användas som klipp i andra projekt.)

Ändå kan en kopia av den interna strukturen av Projekt A förbli intakt inuti detta behållarklipp, tillsammans med projektets alla klipp, effekter, titlar och andra komponenter. Högerklicka på behållaren och välj **Öppna i underredigeraren** för att redigera komponenterna. Alla ändringar du gör påverkar endast kopian i behållarklipppet, inte originalprojektet.

Längden på behållarklipppet på tidslinjen i huvudprojektet är inte bunden till sekundärfilmens längd på dess egen tidslinje. Förlängning eller avkortning av sekundärfilmen i **Underredigeraren** ändrar inte längden på behållarklipppet i den överordnade filmen. Du måste trimma behållarklipppet manuellt om du vill att längden ska överensstämma med sekundärfilmen.

Bild-i-bild (PIP, "picture-in-picture")

Du kan enkelt skapa en bild-i-bild-effekt (PIP) med media som du har lagt till i tidslinjen. Med PIP kan du spela upp en video på en del av skärmen medan huvudvideon spelas upp i bakgrunden. Du kan också använda PIP med bilder. Du kan justera PIP-media genom att ändra storlek, rotera eller beskära och sedan positionera dem på den plats på bakgrunden där du vill att de ska synas.

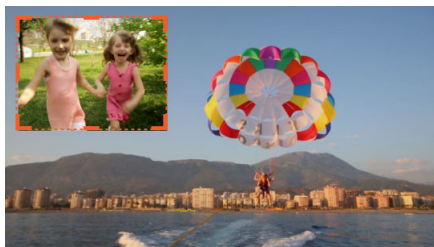
Att skapa en bild-i-bild-effekt (PIP)

- 1 I arbetsytan **Redigera** kontrollerar du att det klipp du vill använda för **PIP** har lagts till i tidslinjen i spåret ovanför bakgrundsvideon.
- 2 Markera klippen och välj ett av följande **PIP**-alternativ nedanför fönstret med Spelarens förhandsgranskning:

- **Skaleringsläge**  — här kan du ändra storlek på det markerade klippet genom att dra i de storleksnoder som visas i förhandsgranskningsfönstret. För att rotera klippet drar du i roteringshandtaget (nod som sticker ut ovanför storleksrektangeln).

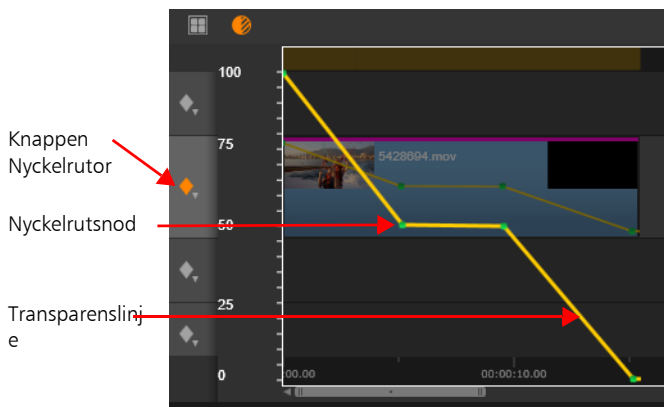


- **Beskärningsläge**  — här kan du beskära det markerade klippet genom att dra i de orange beskärningshandtag som syns i klippets kanter.



Spåra transparens

Du kan använda läget **Spåra transparens** för att i detalj kontrollera ett spårs transparens. Med nyckelrutor kan du spåra transparens för att uppnå den effekt du önskar. Du kan till exempel justera ett spårs transparens för att skapa en överlagrad effekt eller skapa en effekt av typen fade-in eller fade-out.



Du kan använda nyckelrutor i läget Spåra transparens för att variera transparensen från 100 % (högst upp) opacitet till 0 % opacitet (längst ned).

Använda läget Spåra transparens

- 1 I arbetsytan **Redigera** väljer du ett spår i tidslinjen och klickar på knappen **Spåra transparens** .
- 2 Gör något av följande:
 - För att justera transparens för hela spåret drar du i reglaget **Transparens** för att ställa in det värde du önskar.



- För att variera transparensen genom spåret klickar du på knappen **Nyckelrutor**  för att öppna läget för nyckelrutor och klicka på den gula transparenslinjen för att lägga till så många nyckelrutsnoder som du behöver. Dra i noderna för att öka transparensen.

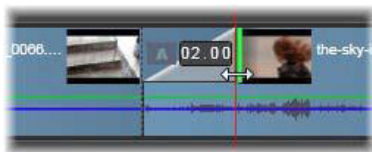
Om du vill radera nyckelrutor högerklickar du på en nyckelrutsnod och väljer motsvarande kommando.

För att lämna läget för nyckelrutor klickar du på stängningsknappen  i tidlinjens övre högra hörn.

- 3 Klicka på knappen **Spåra transparens** för att lämna spåra transparens-läget.

Övergångar

En övergång är en specifikt animerad effekt som dämpar – eller understryker – övergången från ett klipp till ett annat. Toningar, åkningar och upplösningar är vanliga typer av övergångar. Andra är mer exotiska och många använder avancerad 3D-geometri för att beräkna de animerade sekvenserna.



Skapa en standardövergång med intoning genom att vika tillbaka det övre vänstra hörnet på ett klipp.

Två övergångar kan tilldelas varje klipp, en i varje ände. Ett nyligen skapat klipp på tidslinjen har inga övergångar. När ett nytt klipp börjar, har det en hård övergång till första rutan. När det slutar skiftar det lika abrupt till nästa klipp (eller svart).

Pinnacle Studio erbjuder ett brett utbud av övergångar för att mjuka upp, snygga till eller dramatisera övergången från ett klipp till ett annat.

Skapa en övergång

Den enklaste metoden att skapa en övergång är att klicka i klippets övre vänstra hörn på tidslinjen och vika tillbaka hörnet. Detta skapar en upplösning från det föregående klippet, om det finns något, eller en intoning om det inte finns något klipp. Ju längre du viker, desto längre tar det för övergången att genomföras. När du viker tillbaka det övre högra hörnet på ett klipp blir resultatet antingen en upplösning till följande klipp eller en uttoning.

Mer raffinerade övergångar kan läggas till i tidslinjen från avsnittet i Biblioteket. När du hittar den övergång du vill ha så drar du den till någondera änden på klippet på tidslinjen. Varaktigheten för övergången fastställs av den standardvaraktighet som definierats i Pinnacle Studios kontrollpanel > Projektinställningar (en sekund som standard). Om klippet redan har en övergång vid den valda änden,

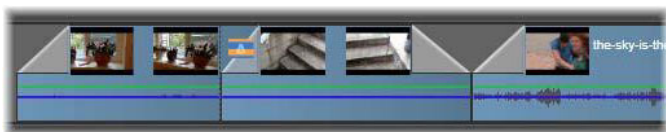
ersätts den av den nya övergången. Mer information finns i "Projektinställningar" på sidan 343.

Övergången kommer inte att tillämpas om du försöker lägga till den på ett klipp som är kortare än standardövergångslängden. Ett sätt att undvika detta är att kontrollera att knappen Övergångar med dynamisk längd i tidslinjens verktygsfält är aktiv. Då kan du styra längden på en ny övergång genom att dra åt vänster eller åt höger när du placerar den på klippet. Hörnet på klippet viks bakåt när du drar. Om tidsaxeln zoomas ut tillräckligt mycket visas varaktigheten på övergången numeriskt. Klicka på den här vyn för att redigera den direkt.



En övergång dras till projektets tidslinje.

Ett annat sätt att tillämpa en övergång är kommandot Skicka till tidslinjen på snabbmenyn för tillgångar för Biblioteket, eller knappen Skicka till tidslinjen i Spelaren när den är i källäget. Övergången läggs till klippet i standardspåret vid övergången närmast startmarkören.



Övergångar kan läggas till i början eller slutat av ett klipp.

På snabbmenyn för ett klipp på tidslinjen kan du lägga till en övergång genom att välja antingen **In - övergång** > **Lägg till** eller **Ut - övergång** > **Lägg till**.

En uttoningsövergång tillämpas i krusningsläget (infogningsläget), vilket skapar en överlappning genom att skifta det högra klippet och alla intilliggande klipp lite till vänster. Detta gör att de vänstra klippen inte tvingas expandera högerut för att skapa övergången, vilket kan ge övertrimning. Genom att skifta de högra klippen skapas dock ett avbrott i synkroniseringen med andra spår, vilket eventuellt måste hanteras.

En intoningsövergång läggs till som överskrivning. Inga synkroniseringsproblem uppkommer, men övertrimning kan uppkomma i de vänstra klippen.

Invertera intonings- och uttoningsbeteenden genom att trycka på tangenten **Alt** när du drar eller trimmar.

Lägg till en övergång till flera markerade klipp genom att hålla ned **Skift**-tangenten när övergången dras från Biblioteket till de markerade klippen. Den position där du släpper övergången på klippet avgör om den placeras i början eller slutet av varje markerat klipp. Övergången tillämpas inte på klipp som är kortare än övergången.

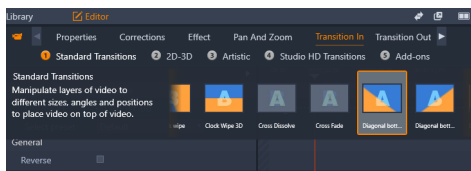
När du har aktiverat knappen Övergång med dynamisk längd används den varaktighet du drar ut för övergången i målklippet för alla övergångar som skapas.

Använd den här funktionen för att tillämpa flera för att lägga till samma övergång en gång på varje spår, så att du håller spåren synkroniserade när du infogar övergångar i utpositionen. Eftersom varje spår kommer att påverkas på samma sätt kommer de att fortsätta vara synkroniserade.

När en intoning följer efter en uttoning kallas resultatet för att tona genom svart. Det vänstra klippet tonar hela vägen ut, därefter tonar det högra klippet hela vägen in. Det är inte nödvändigt att lämna ett mellanrum på en bildruta mellan klippen.

Övergångar i panelen Redigeraren

Övergångar kan också läggas till med hjälp av panelen **Redigeraren** genom att välja ett klipp i tidslinjen, och sedan i panelen **Redigeraren** klicka på **Övergång in** eller **Övergång ut**. Klicka på en numrerad kategori, och klicka på en övergång från miniatyrfältet. Då kan du välja inställningarna för övergången.



Välja en övergång i panelen Redigeraren. Samma övergångar och kontroller gäller övergångar både in och ut.

Krusningsövergångar

Kommandot Krusningsövergång är särskilt användbart när du skapar ett snabbt bildspel från en uppsättning stillbilder, eller en videoillustration från en uppsättning korta klipp. En sådan presentation blir mer intressant om du kopplar ihop varje par med klipp med en övergång, som kan göras snabbt och enkelt genom att använda krusningsövergångar.

Börja med en uppsättning klipp på tidslinjen och lägg sedan till en övergång av önskad typ i ett av klippen. Markera alla klipp i uppsättningen, öppna snabbmenyn för klippet med övergången och välj kommandot Krusningsövergång. Då används originalövergången

för alla markerade klipp. Om originalklippet har både en In-övergång och en Ut-övergång kan du välja vilken av dem som ska få krusningsrörelsen.

Om något av de valda klippen redan har en övergång, eller är för kort för en ny övergång, kommer dessa klipp inte att ändras.

Ta bort flera övergångar

För att ta bort övergångar från flera klipp samtidigt markerar du klippen, högerklickar på ett av dem och använder kommandot Radera övergångar på snabbmenyn. Alla övergångar, både in och ut, tas bort från de markerade klippen.

Ersätta en övergång

Markera den övergång du vill ha och dra den till den befintliga övergången. Detta ersätter övergångsanimationen medan den ursprungliga typen (in eller ut) och varaktigheten bibehålls.

Alternativt kan du välja **Ersätt med** på antingen övergångens eller klippets snabbmeny. Du får ett urval med övergångar att använda.

Ändra övergångar

Varaktigheten på övergångar kan justeras precis som den kan på klipp. Lägg märke till justeringspekaren när musen placeras i närheten av den vertikala sidan av övergångsrektangeln. Använd denna för att ändra längden på din övergång.

Som vanligt använder uttoningar infogningsläget under justering, medan intoningar använder överskrivningsläget. Håll ned **Alt** medan du justerar för att invertera denna egenskap.

Du kan justera en övergång så att dess varaktighet är noll och därmed i praktiken radera den. Alternativt kan du använda **Övergång > Ta bort** på övergångens snabbmeny. Återigen används krusningsläget för att tona ut och överskrivning för att tona in. Med **Alt**-tangenten får du omvänt uppträdande mot standardvärdet.

För att ställa in längden på en övergång numeriskt, klickar du på det varaktighetsfält som visas när muspekaren är ovanför övergångsrektangeln. (Zooma in på tidslinjen för att förstora övergångens "veck" på skärmen om fältet inte visas.) Klicka i fältet för att aktivera redigering på plats, så att du kan skriva in en längd via tangentbordet.

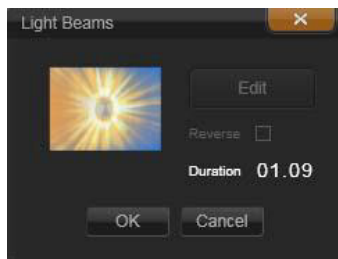
Snabbmenyn Övergång

Hitta i biblioteket: Med detta kommando öppnas bläddraren i Biblioteket vid den mapp som innehåller övergången.

Redigera: Detta kommando öppnar ett fönster, den grundläggande övergångsredigeraren, där varaktigheten för övergången kan anges.

Om detta är en övergång med en egen redigerare för konfiguration av specialegenskaper, så kommer du åt den via knappen Redigera i den grundläggande övergångsredigeraren.

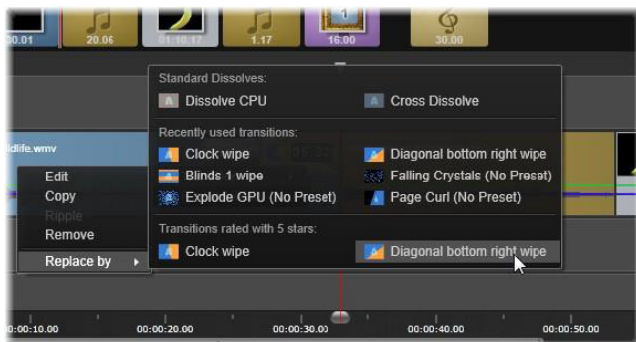
Kryssrutan **Omvänd** är tillgänglig i vissa övergångar för att köra animationen baklänges.



Den grundläggande övergångsredigeraren

Kopiera: Med detta kommando lägger du övergången samt typen (tona in eller ut) och varaktigheten i Urklipp. Dessa egenskaper bibehålls i övergången när den klistras in. Det är därför inte möjligt att klistra in en intoning som en uttoning eller tvärtom.

Välj **Klistra in** på snabbmenyn för att klistra in övergången i ett särskilt klipp. Välj **Klistra in** på snabbmenyn för ett tomt tidslinjeområde eller i ett markerat klipp för att klistra in övergången i alla markerade klipp, eller tryck på **Ctrl+V**.



Undermenyn Ersätt med på snabbmenyn för en övergång öppnas med en uppsättning standardmässiga och nyligen

använda 5-stjärniga övergångar. Denna ruta visas även när övergångar läggs till eller ersätts via snabbmenyn för ett klipp.

Krusning: Det här kommandot visas om mer än ett klipp är markerat. Mer information finns i "Krusningsövergångar" på sidan 117.

Ta bort: Med detta kommando raderas en övergång. Intoningsövergångar raderas omedelbart. Radering av en uttoningsövergång gör att klippen till höger krusas mot höger med övergångens varaktighet. Detta kan orsaka att synkronisering med andra spår går förlorad.

Ersätt med: Ett urval av övergångar visas: två standardupplösningar, de sex senast använda övergångarna och alla övergångar med 5-stjärnig klassificering.

Morfövergångar

Morfövergångar skapar en kul förvandlingseffekt genom att analysera innehållet i ett klipp och blanda det med innehållet i nästa klipp.

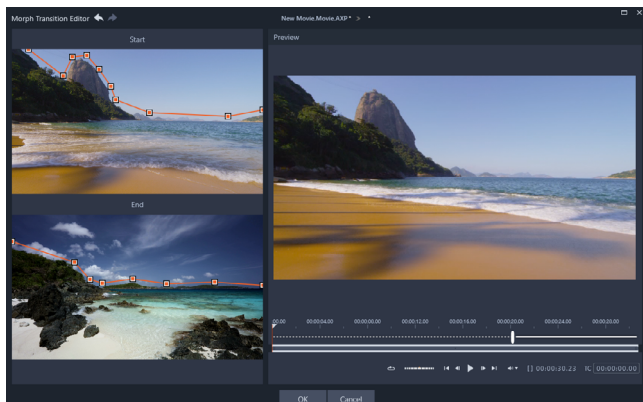
Med **Morfövergångsredigeraren** kan du ange en riktlinje för varje klipp som bestämmer övergångens fokusområde, till exempel en horisont. Du kan sedan förhandsgranska övergången och justera riktlinjen och övergångens varaktighet. Riktlinjen bestämmer hur övergången appliceras, så du kan experimentera med placeringen tills du får ett resultat du gillar.

Morfövergångar fungerar bäst mellan klipp som har liknande referenspunkter.

Redigera en morfövergång

- 1 Lägg till **Morfövergången** till tidslinjen med den metod du föredrar.

- 2 I tidslinjen dubbelklickar du på övergången så att dialogrutan **Morfövergång** öppnas.
- 3 Klicka på **Redigera** för att öppna **Morfövergångsredigeraren**.



- 4 I områdena **Start** och **Slut** drar du för att ange noderna för den riktlinje som ska användas som referenspunkt. Du kan lägga till noder genom att klicka på riktlinjen.
Obs! Du ångrar och upprepar åtgärder med knapparna **Ångra** och **Upprepa** längst upp i fönstret.
- 5 I området **Förhandsgranska** använder du uppspelningskontrollerna för att förhandsgranska övergången.
Obs! Du kan dra den vertikala listen på tidslinjen under förhandsgranskningen för att justera övergångens varaktighet.
- 6 Om du vill kan du justera riktlinjerna för att finjustera omvandlingen.
- 7 Klicka på **OK** för att stänga redigeraren.

Klippeffekter

Klippeffekter (kallas även filter eller videoeffekter) fungerar på ett klipp i taget. Det finns många effekter med många olika syften. Med

nyckelbildrutor kan effektparametrarna varieras i klippet efter önskemål.

Sök efter den specifika effekten i avsnittet Effekter i Biblioteket och dra den till det klipp du vill förbättra, eller dubbelklicka på klippet och välj bland effekterna på fliken Effekter i klippets medieredigerare.

Flera effekter kan läggas till ett klipp genom att använda en eller båda av följande metoder. Som standard behandlas flera effekter för uppspelning i den ordning de läggs till.

På tidslinjen är den övre kanten av ett klipp magentafärgad om en effekt har applicerats. Denna klippeffektindikator har sin egen snabbmeny, som innehåller urklippskommandon för att klippa ut och kopiera effekter mellan klipp. Mer information finns i "Använda Urklipp" på sidan 106.

När du dubbelklickar på ett klipp öppnas dess medieredigerare där effekter kan läggas till, tas bort eller konfigureras. Mer information finns i "Kapitel 5: Effekter" på sidan 153.

Snabbmenyer för klipp

Högerklicka på ett klipp för att öppna snabbmenyn med anpassade kommandon för objekttypen. Ett videoklipp har till exempel en annan meny än ett titelklipp. Dock delas vissa kommandon av de flesta typerna. Skillnader i applicerbarhet anges i följande beskrivningar.

Redigera film: Endast tillgänglig för filmklipp (behållarklipp). Detta kommando öppnar innehållet i en egen Filmredigerare. Den nästlade redigeraren erbjuder samma funktioner och områden som den primära.

Redigera titel: Endast tillgänglig för titlar. Öppnar **Titelredigeraren**. Mer information finns i "Kapitel 7: Titelredigeraren" på sidan 195.

Redigera musik: Detta kommando används för att redigera ScoreFitter-klipp. Mer information finns i "ScoreFitter-bakgrundsmusik" på sidan 253.

Redigera montage: Redigera ett montageklipp i Montageredigeraren. Mer information finns i "Använda Montageredigeraren" på sidan 185.

Öppna effekteredigeraren: Öppnar en medieredigerare för klippet, oavsett typ, med fliken **Effekter** vald. Montage-, titel- och innehållsklipp behandlas på samma sätt som vanliga videoklipp.

Hastighet: Detta kommando öppnar dialogrutan Hastighetskontroll, där du kan tillämpa hög- eller låghastighetseffekter på valda klipp. Detta val är inte tillgängligt för behållarklipp. Mer information finns i "Hastighet" på sidan 108.

Skalning: De första två alternativen påverkar behandlingen av klipp som inte har samma format som tidslinjeformatet när de införs i projektet. Mer information finns i "Tidslinjens verktygsfält" på sidan 71.

- Passa in visar bilden i dess korrekta format, skalat så stort som möjligt utan beskärning. Oanvända delar av bilden behandlas som om de vore transparenta.
- Fyll behåller också bildens format, men skalar den så att den fyller hela skärmen. Delar av bilden kommer att beskäras om höjd-/breddförhållandet inte överensstämmer.

Försök att panorera och zooma för att finjustera skalningen av ett klipp.

- **Behåll alfa, Ta bort alfa, Skapa alfa:** Dessa kommandon tillämpas på innehåll med en alfakanal (som specificerar transparens pixel för pixel). Sådan alfainformation kan hamna i konflikt med effekter i Pinnacle Studio. Kommandot är inte tillgängligt för rena ljudklipp.

Aktiva strömmar: Detta kommando är tillgängligt för att koppla ur individuella strömmar i klipp som innehåller både video och ljud. Det används vanligen som ett enkelt sätt att ta bort oönskat kameraljud.

Justera varaktighet: Skriv in en numerisk varaktighet i fönstret. Alla markerade klipp kommer att trimmas till begärd varaktighet genom att deras utpunkter justeras.

Lösgör ljud: I klipp med både video och ljud kopplar detta kommando bort ljudströmmen till ett separat spår, vilket tillåter avancerad redigering som L-klipp.

Hitta i biblioteket: Detta kommando öppnar Bibliotekets Bläddrare vid den mapp som innehåller den tillgång som är källan till video-, foto- eller ljudklippet.

Klipp ut, Kopiera, Klistra in: Flytta eller kopiera ett urval av klipp med kommandon för Urklipp istället för med dra-och-släpp.

Gruppera: Du kan gruppera flera klipp så att du kan flytta klippen tillsammans. När du inte längre behöver gruppen, eller om du vill skapa en annan gruppering, använder du kommandot **Avgruppera** på klippen.

In - övergång, Ut - övergång: Detta ger åtkomst till ett uppsättning åtgärder för hantering av övergångar, inklusive **Lägg till, Ersätt, Redigera, Kopiera** och **Ta bort**. Mer information finns i "Övergångar" på sidan 113.

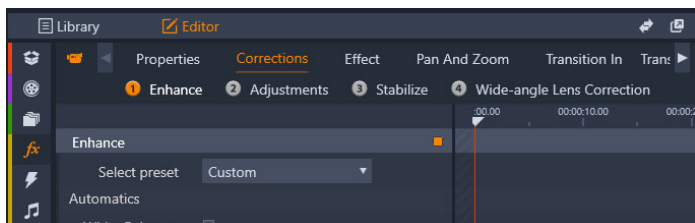
Radera: Raderar markerade klipp.

Visa information: Visar egenskaperna för klippet och underliggande mediafiler i textform.

Kapitel 4: Korrigeringar

I Pinnacle Studio kan du korrigera tre huvudsakliga medietyper: video, foton (och andra bilder) samt ljud. Det vanliga sättet att komma åt någon av dessa redigerare är att dubbelklicka media på tidslinjen i ditt projekt.

I panelen **Redigerare** klickar du på **Korrigeringar**. Klicka sedan på en numrerad kategori så visas de korrigeringsfilter som är tillgängliga.



De numrerade grupperna visas under fliken Korrigeringar

Verktygen i Korrigeringar är gjorda för att laga små skavanker i video, foton och andra media som du använder i dina projekt. De fel som verktygen korrigerar är de man oftast stöter på i inspelad media. Du kan rätta upp ett foto med sned horisont, förbättra klarheten i ett dämpat musikspår eller korrigera vitbalansen i en videoscen, för att bara nämna några.

Tillämpningen av korrigeringar ändrar inte själva mediefilerna.

Korrigera Biblioteksmedia

Du kan applicera korrigeringar till media i Biblioteket. Den fil som

utgör grunden för den korrigerade tillgången ändras inte. Istället lagras korrigeringsparametrarna i bibliotekets databas, och tillämpas på nytt varje gång objektet visas eller används. Du kan korrigera mer på tidslinjen om du vill, men detta påverkar inte själva tillgången i Biblioteket.

Applicera korrigeringar till Biblioteksmedia

- 1 I panelen **Biblioteket** gör du något av följande:
 - Högerklicka på en medieminiatur (video, foto eller ljud), och välj **Öppna i Korrigeringsredigeringen**.
 - Dubbelklicka på en medieminiatur
- 2 Lägg på de ändringar du vill i fönstret **Korrigeringar** och klicka **OK** för att återgå till Biblioteket.

Den korrigerade mediafilen kan nu läggas till dina projekt. Alla framtida projekt får fördelen av att det har korrigerats.

Ta bort korrigeringar från Biblioteksmedia

- 1 Högerklicka i panelen **Biblioteket** på en mediaminiatur som har korrigerats, och välj sedan **Återgå till original**.

Korrigera media på tidslinjen

Korrigeringar av innehåll på tidslinjen sparas med projektet (och gäller alltså endast för projektet).

Om du vill ta bort korrigeringar från media markerar du klippet på tidslinjen. Gå sedan till panelen **Redigera** och öppna de korrigeringar du använt. Gå sedan till kombinationsrutan **Välj förinställning** och välj **Standard**.

Mer information om att korrigera specifika media finns i "Korrigerera foton" på sidan 134, "Korrigerera video" på sidan 141 och "Korrigerera ljud" på sidan 150.

Navigatorn

Via navigatorfältet längst ner i alla medieredigerarfönster kan du läsa in andra tillgångar från Biblioteket eller andra tidslinjeklipp.



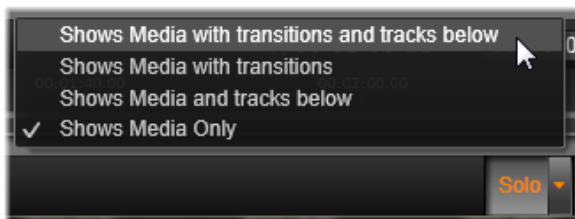
När navigatorn längst ner i medieredigeraren öppnas via Biblioteket, kommer den åt andra tillgångar som visas i biblioteksbläddraren.

Aktuellt klipp är markerat. Du kan växla till att redigera ett annat objekt genom att klicka på ett annat element i navigatorn. Pilarna till höger och vänster hjälper till med bläddring om det behövs. När du gör detta sparas alla ändringar i det objekt du har läst in automatiskt, som om du hade klickat på **OK**.

Du kan dölja navigatorn genom att klicka på knappen  längst ner i medieredigerarens fönster.

Visningsalternativ

Bredvid navigatorknappen i det nedersta verktygsfältet finns ett antal knappar avsedda för visning.



Solo-knappen ger åtkomst till en meny med kommandon för att förhandsgranska underliggande spår i medieredigeraren samt det aktuella spåret, samt för att ta med klippets eventuella övergångar i förhandsgranskningen.



Solo: Den här knappen visas bara om medieredigeraren väljs från tidslinjen. När den är markerad visas det aktuella klippet i navigatoren ensamt när det förhandsgranskas, utan att ta med klipp ovanför eller under det på tidslinjen. När knappen inte är markerad visas alla tidslinjespår i förhandsgranskningen.



Visning före och efter: Denna knapp finns bara för foton. Mer information finns i "Före och efter" på sidan 134.



Helskärm: När detta läge är aktivt skalar denna knapp förhandsgranskningen så att det fyller datorskärmen. Alla verktyg tas bort från visningen. Tryck på **Esc** eller klicka på Stäng (X) i övre högra hörnet för att stänga helskärmsläget. Helskärmsläget innehåller sin egen lilla överliggande panel av transportkontroller.



Zoomalternativ i förhandsgranskning: Passa in fönster justerar storleken på förhandsgranskningen, så att bildens höjd och bredd inte överskrider det tillgängliga utrymmet ens när alla verktyg är öppna. Sätt till verklig storlek visar bilden i källans originalstorlek.

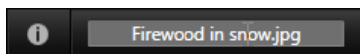
Zooma: Du kan skala förhandsgranskningsbilden via rullningslistan längst till höger om verktygsfältet.

Flytta förhandsgranskningen i fönstret

Förhandsgranskningsbilden kan dras vart som helst inom arbetsytan. Detta är praktiskt om man vill granska bilden när den är inzoomad. Vågvisualiseringen i Ljudredigeraren kan dock inte dras.

Info och texter

Med Infoknappen längst ned till vänster i alla medieredigerare öppnar du ett fönster med information om den aktuella filen.



I fältet Bildtext, som endast är tillgängligt när du öppnar medieredigeraren via Biblioteket, kan du byta namn på den aktuella tillgången.

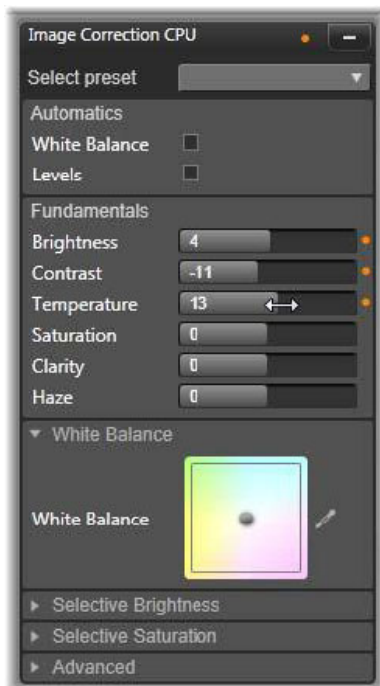
Inställningarna

När du väljer en effekt eller ett verktyg som har justerbara inställningar visas en panel i det övre högra hörnet av fönstret. Namngivna förinställningar är tillgängliga i listan Välj förinställning nära panelens överdel. Dessa ger en förinställd kombination av inställningar som du kan anpassa eller använda direkt.

Ange numeriska värden: Numeriska inställningsfält har ett grått skjutreglage inom ett mörkare grått fält. Klicka en gång inom fältet för att sätta det i numeriskt infogningsläge, där du kan skriva in önskat värde för parametern. Du kan också dra skjutreglaget till vänster eller höger med hjälp av musen. Dubbelklicka för att återställa standardvärdet.

Jämföra parametrar: En markerad (orange) prick visar sig till höger om fältet när värdet i en inställning ändras från ursprungsvärdet. Därefter växlar du mellan standardvärdet och det värde du nyss angav genom att klicka på pricken. Pricken till höger om effekten eller korrigeringsnamnet växlar mellan ursprungsvärdet och anpassade värden för alla parametrar.

Länkade parametrar: Vissa parametrar är konfigurerade så att de ändras samtidigt. Detta anges av en låssymbol. Klicka på symbolen för att aktivera och inaktivera länken.



I inställningspanelen justerar du inställningarna för en korrigering eller effekt. Här visas inställningarna för gruppen Förstärk för fotokorrigeringar.

Fotoredigeringsverktyg

Dessa verktyg finns i fältet längst ned i Fotoredigeraren. De kan endast användas för foton och andra bilder som laddats från Biblioteket. Bilder som öppnas från projektets tidslinje har inte tillgång till dem.

Bildrotation

Två rotationspilar finns till vänster under förhandsgranskningen av bilden. Klicka på dem för att rotera bilden från Biblioteket antingen medsols eller motsols i steg om 90 grader.



Rotation är enbart tillgängligt i Fotoredigeraren när ett foto öppnats från Biblioteket. Klipp som öppnats från projektets tidslinje kan roteras med effekten 2D-redigeraren.

Före och efter

När du redigerar foton kan du jämföra originalet bredvid den ändrade versionen direkt. Det tre visningarna kan öppnas med pilen till höger om knappen.



Delad bild: Nederdelen av förhandsgranskningen visar korrigeringar. Du kan justera den vertikala delningslinjens placering genom att dra dess mitt uppåt eller nedåt med musen. Du kan också dela bilden diagonalt genom att ta tag i linjen på ena sidan och rotera.

Hel bild sida vid sida: Höger bild visar korrigeringar.

Hel bild över och under: Undre bilden visar korrigeringar.

Korrigera foton

De fem korrigeringarna som finns i Fotoredigeraren är **Förstärk**, **Justeringar**, **Beskärning**, **Räta ut** och **Röda ögon**. De första två styrs av

paneler som öppnas i det övre högra hörnet i Fotoredigeraren, och de övriga tre styrs interaktivt i bildförhandsgranskningen.

Förstärk (foton)

Det här alternativet öppnar panelen för bildkorrigering, där det finns verktyg för att korrigera färg- och ljusproblem. Verktygen kan även användas kreativt för att anpassa utseende eller stileffekter som förbättrar, och inte bara reparerar, originalmaterialet. De presenteras i grupper som beskrivs nedan.

Automatik

De två specialverktygen i den här gruppen ändrar bilden automatiskt efter analys av ljusstyrkespektrat. Du kan ändra verktygsinställningarna ytterligare manuellt för att anpassa justeringarna, vid behov.

Vitbalans: När du markerar kryssrutan Vitbalans beräknas en inställning för färgtemperatur för bilden och reglaget Färgtemperatur visas. Använd skjutreglaget för att anpassa inställningen interaktivt när du förhandsgranskar.

Nivåer: När du markerar den här kryssrutan aktiveras automatisk belysningsjustering, och en uppsättning med tre kontroller öppnas. Den första är Optimering, en lista där du kan ställa in ett övergripande funktionsbeteende för verktyget genom att välja antingen "Kontrast" (endast optimering av kontrast) eller "Full" (allmän belysningsoptimering).

Reglagen **Ljusstyrka** och **Lyster** har ett intervall från -10 till +10. Inställningen noll motsvarar ingen ändring av det automatiskt valda värdet. Ljusstyrka ger en allmän ökning eller minskning av ljusstyrkan i hela bilden. Lyster, som i första hand är utformad för bilder med

människor, liknar mättnadskontrollen men minimerar onaturligt övermättade hudtoner.

Grunder

Med den här gruppen kontroller kan du justera de allmänna ljusegenskaperna för bilden.

Ljusstyrka: Med denna kontroll kan du justera ljusstyrkan på ett sätt som påverkar ljusa och mörka områden i bilden lika mycket. För finjustering av ljusstyrkan använder du istället verktyget **Selektiv ljusstyrka** (se nedan).

Kontrast: Denna kontroll ökar skillnaden mellan de ljusa och mörka partierna i bilden. Att dra upp kontrasten ger mer liv till ett gråaktigt foto, men samtidigt riskerar man att tappa detaljer i områden som är mycket mörka eller ljusa.

Temperatur: Kontrollen **Temperatur** ändrar tonerna så att en bild verkar varmare eller kallare. Inomhusbelysning som glödlampor eller levande ljus uppfattas som varm, medan dagsljus, i synnerhet skugga, uppfattas som kallt. Förändringarna påverkar främst de gula och blå tonerna i bilden, och har liten effekt på grönt och magenta.

Färgmättnad: Denna funktion reglerar färgintensiteten i en bild. Ett ökat värde gör färgerna livligare, eller till och med grälla. Drar man ner värdet blir bilden mer och mer gråaktig, tills det bara är grå nyanser kvar. För finjustering av färgmättnaden använder du i stället **Selektiv färgmättnad**. En relaterad justering är **Lyster**, som ofta är att föredra i porträtt då den bevarar naturliga hudtoner.

Klarhet: Vid ökning av **Klarhet** ökar kontrasten i mellantonerna, vilket har en tendens att skärpa kanterna i en bild. En liten ökning av **Klarhet** förbättrar ofta bildens övergripande intryck.

Dis: En ökning av **Dis** gör bilden ljusare genom att det dynamiska intervallet uppåt komprimeras. Det som ursprungligen var svart blir grått. Ljusare toner blir också ännu ljusare, men i minskande grad. Detta ger samtidigt mer ljus och en mjukhet i bilden. Motsatt resultat, mörkning och detaljering, uppnås genom att ställa in negativa värden för **Dis**. Detta sänker ljusstyrkan i bilden, skärper markeringar och mellantoner genom en expansion nedåt av det dynamiska intervallet.

Vitbalans

Om de vita eller grå områdena i en bild har en vag färgton kan du återställa bilden till ett naturligt utseende med den här kontrollen.

Gråskaleväljaren: Aktivera väljaren och klicka i ett nominellt vitt eller grått område på bilden där det inte borde finnas någon färg. Bildens vitbalans justeras automatiskt så att oönskade nyanser försvinner.

Färgcirkel: Använd färgfältet genom att flytta kontrollpunkten bort från mitten tills en naturlig bild uppnåtts.

Selektiv ljusstyrka

För att kunna redigera särskilda områden med ljusstyrka i en bild utan att påverka andra finns fyra separata kontroller för ljusstyrka:

Svart: Skjutreglaget påverkar bara de mörkaste områdena i bilden. För bästa resultat, redigera både Svart och Vitt sist.

Fyllnadsljus: Ökar du värdet med detta skjutreglage får du bättre detaljer i skuggiga (men inte svarta) områden i ett foto med full kontrast.

Mellannivå: Detta skjutreglage påverkar allt ljus på mellannivå.

Högdagrar: Skjutreglaget påverkar de ljusaste områdena i bilden. Med den kan man dämpa överexponerade områden som uppstått av blix, reflexer eller starkt solsken.

Vitt: Skjutreglaget ändrar de delar av bilden som uppfattas som vita. Ändra Vitt och Svart sist.

Selektiv mättnad

Där standardverktyget **Färgmättnad** ökar färgmättnaden lika mycket över hela spektrumet använder du **Selektiv färgmättnad** för att välja primär- och sekundärfärger som ska förstärkas eller försvagas. Om till exempel bildens blå nyanser upplevs som för starka kan det blå dämpas medan övriga färger behåller sin intensitet.

Justeringar

Under import hittar Studio automatiskt vissa parametrar, men olika faktorer kan då och då leda till felaktiga identifieringar. Justeringar tillåter att dessa grundegenskaper för bilden vid behov kan ändras.

Alfa

Ditt foto kan ha en Alfa-kanal, ett 8-bitars bildplan i gråskala som definierar en genomskinlighetsnivå för varje bildpunkt i fotot. Om du vill ta bort alfakanalen väljer du alternativet Ignorera alfa.

Sammanflätning

Om bildens alternativ för Sammanflätning identifierades felaktigt under importen ska du använda den här listan för att göra korrekta inställningar.

Stereoskopisk 3D

Om formatet på en 3D-bildfil identifierades felaktigt under importen kan du ställa in korrekt stereoskopisk layout med den här listan.

Beskär

Använd detta verktyg för att lyfta fram ett särskilt avsnitt av bilden eller för att ta bort oönskade komponenter.



Beskära en bild.

Begränsningsruta (beskärningsruta): När du väljer beskärningsverktyget läggs en justerbar ruta över bilden. Dra i rutans sidor och hörn för att beskära bilden, eller dra mitten av beskärningsrutan efter beskärning för att justera positionen.

Bredd-/höjdförhållande: Med listan **Bredd-/höjdförhållande** i kontrollfältet kan du behålla proportionerna när du ändrar storlek på bilden. Standardförhållande (4:3) och vidvinkel (16:9) stöds.

Förhandsgranskning: Denna funktion visar den beskurna bilden utan material runt om. Tryck på **Esc** eller klicka på bilden för att återgå till redigeringsläget.

Rensa, Avbryt och Använd: **Rensa** återställer begränsningsrutan till sina ursprungliga dimensioner. **Avbryt** avslutar utan att spara ändringar som gjorts. **Använd** sparar den ändrade bilden utan att avsluta redigeraren.

Räta ut

Med denna korrigering kan du rätta ut en bild med vågräta eller lodräta element som lutar. Om du inte har beskurit bilden ändrar den storlek dynamiskt när du roterar för att hindra att hörnen blir synligt avskurna. Med en beskuren bild sker ingen storleksändring så länge det finns extramaterial att fylla hörnen med.



Klar att rätta ut en bild (med hårkors).

Flera funktioner som rör Rätta ut finns på verktygsfältet under förhandsgranskningen.

Hjälplinjer: De två knapparna längst till vänster på verktygsfältet ställer in de hjälplinjer som finns på förhandsgranskningen som hjälp vid upprätning. Väljer du den ena knappen så avmarkeras den andra. Knappen **Hårkors** (längst till vänster) lägger till ett par korsade linjer som kan dras med musen och användas som referenspunkt för exakt

lodräta och vågräta linjer var som helst i bilden. Knappen **Rutnät** skapar ett fast rutnät över hela bilden.

Ange vinkel: För att ställa in vinkeln på rotation kan du antingen använda skjutreglaget på verktygsfältet nedanför bilden eller klicka och hålla nere vänster musknapp och dra över bilden. Rotation på upp till 20 grader i endera riktningen stöds.

Rensa, Avbryt och Använd: **Rensa** återställer bilden till dess ursprungliga utseende, **Avbryt** avslutar utan att spara ändringar som gjorts och **Använd** sparar den ändrade bilden utan att avsluta redigeraren.

Röda ögon

Detta verktyg korrigerar röda ögon som ofta uppstår när man tar bilder med blix och personen tittar in i kameran. Markera området runt de röda ögonen med musen. Det är inte nödvändigt att vara extremt noggrann, men du kan ändra området lite om du inte blir nöjd med resultatet.

Rensa, Avbryt och Använd: **Rensa** återställer bilden till dess ursprungliga utseende, **Avbryt** avslutar utan att spara ändringar som gjorts och **Använd** sparar den ändrade bilden utan att avsluta redigeraren.

Korrigera video

Liksom de övriga medieredigerarna har Videoredigeraren ett fönster i mitten för förhandsgranskning, och ett fält till höger för korrigering och effekter. Om videon innehåller ett ljudspår kommer även svävande paneler för ljud att dyka upp. De ligger normalt sett i övre vänstra hörnet, men du kan dra ner dem till andra lägen och fästa dem på valfri sida av fönstret.

Information om hur man öppnar Videoredigeraren och kommer åt korrigeringsverktygen, samt allmänna funktioner i medieredigerarna, finns i "Korrigerar media på tidslinjen" på sidan 128.

Detaljer om de tillgängliga kontrollerna när fliken Ljud är vald finns i "Redigera ljud" på sidan 237.

Växla mellan video och ljud

Om det finns ett ljudspår visas en flik uppe till vänster på skärmen där du kan växla till Ljudredigeraren.



Vågformsvisning

Denna flytande panel visar grafiskt en del av ljudvolymen under videons varaktighet. Den del av vågformen som visas är centrerad på aktuell uppspelningsposition.



När du växlar till Ljudredigeraren ser du en förhandsgranskningspanel för video på samma ställe på skärmen.

Videoverktyg

Dessa verktyg finns i verktygsfältet under förhandsgranskningen i Videoredigeraren. Precis under verktygen finns en tidsaxel med en scrubbingskontroll som förflyttar sig under videon. Till vänster finns markörkontrollerna. Mer information finns i "Markörer" på sidan 145.

De övriga kontrollerna är till för att förhandsgranska och trimma media. Många av kontrollerna kan du även hitta i Ljudredigeraren. Om inget annat anges gäller beskrivningarna här båda redigeringsprogrammen. Mer information finns i "Redigera ljud" på sidan 237.

Stereoskopisk 3D: Med ikonen och listan till vänster om knappen Uppspelning av loop kan du välja bland flera lägen för att visa 3D-material. Ikonen ser olika ut i de olika lägena.

Om videon är i 3D, men pilen ändå inte visas vid listan, ska du gå till **Justeringar** och välja korrekt 3D-inställning. Mer information finns i "Justeringar" på sidan 138.



Skyttel: Skyttelhjulet ger mjuk kontroll i två riktningar och olika hastigheter när du går igenom video eller ljud. Båda medietyperna kan granskas i reducerad hastighet. Snabbkommandona **J** (bakåt), **K** (paus), **L** (framåt) och dessa i kombination med **Skift** (för långsam uppspelning) kan också användas för enkel kontroll från tangentbordet.

Transportkontroller: Den ovala pilikonen aktiverar uppspelning i loop (slinga). Återstående kontroller är (från vänster till höger): **Hoppa bakåt**, **Gå en bildruta bakåt**, **Spela upp**, **Gå framåt en bildruta** och **Hoppa framåt**.

Ljudövervakning: Du anger systemets uppspelningsvolym med **högtalarikonen**, men den påverkar inte inspelade ljudnivåer. Klicka en gång på högtalaren för att stänga av ljudet, eller klicka på reglaget till höger om ikonen för att justera volymen. Använd kanalmixern för att ange uppspelningsvolymen för själva klippet. Mer information finns i "Kanalmixer" på sidan 238.

Tidskodvisning: Det vänstra fältet visar medias längd, efter trimning. Det högra fältet visar aktuell spelposition. För en bibliotekstillgång anges spelpositionen relativt mediets start. För ett tidslinjeklipp anges spelpositionen inom projektet.

Ange positionen numeriskt: Klicka i höger tidskodfält för positionen och ange en position i formatet tt:mm:ss.xxx. När du trycker på **Retur** hoppar startmarkören till den angivna platsen, om den positionen finns i klippet. Tryck på **Esc** för att ångra ändringen och avsluta inmatningsläget.

Trimning av tillgång: På bibliotekselement väljer du start- och stoppunkt med de orange skjutmåttarna vid ändarna av tidslinjalen. Detta anger klippets slutpunkter när tillgången används i ett projekt.

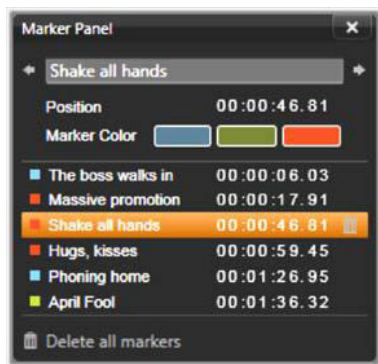
Linjal: Tidslinjalen visar en skala vars gradering beror på aktuell zoomfaktor. Klicka var som helst på tidslinjalen så hoppar startmarkören (se nedan) till denna position.

Startmarkören: Denna röda linje, vars handtag kallas scrubbningskontroll (eller indikator), är synkroniserad med den bild som visas just nu (för video) och även med den röda linje som visas i vågformsvisningen (för ljud). Du kan placera den var du vill genom att klicka och dra scrubbningskontrollen, eller genom att dra inuti vågformen.

Rullningslist och zoom: Genom att dra de dubbla linjerna i änden av rullningslisten till höger och vänster ändrar du visningens zoomningsnivå. När listen blir mindre kan rullningslisten flyttas fram och tillbaka som helhet, och då kan du zooma in på ett ljudklipp vågform eller använda scrubbningskontrollen med extra precision. Dubbelklicka på rullningslisten för att återgå till klippets hela bredd. Du kan också zooma in och ut genom att dra åt vänster och höger på linjalområdet.

Markörer

Markörer är visuella referenspunkter som kan anges på tidslinjalen för att markera var en ny scen börjar eller andra särskilda redigeringspunkter.



Markören

Ange och flytta markörer: Placera startmarkören på den plats där du vill ha den. Klicka på markörväxlingsknappen till vänster på verktygsfältet, eller tryck på **M**. Det går bara att ange en markör per bildruta.

Flytta en markör: Ctrl-klicka och dra åt vänster eller höger.

Radera en markör: Klicka på markören för att flytta startmarkören till den positionen och tryck sedan på **M** eller klicka på markörväxlingsknappen.

Du kan också radera markörer med hjälp av listan i Markörpanelen, som öppnas när du dubbelklickar på en markör på linjalen, eller klicka på nedåtpilen intill markörväxlingsknappen.

Markörpanelen visar de markörer som har angetts i aktuell media, i stigande ordning, med färgkod, namn och position. De flesta tillgängliga kommandona gäller för den markerade markören. Undantaget är Radera alla markörer, längst ned på panelen.

Om du klickar på en markör i listan blir den markerad för redigering. Startmarkören hoppar samtidigt till markörens position.

Redigera namn: I fältet Namn kan du ange ett speciellt namn för den valda markören, om du vill. Vänster- och högerpilarna bredvid namnet är ett annat sätt att flytta i markörlistan.

Position: Du kan ändra markörens placering direkt här som tidskod.

Markörfärg: Bestäm färg på den valda markören (och markörer som skapas efter den) genom att klicka på färgknapparna.

Papperskorg: Med papperskorgsikonen som finns på varje rad i Markörlistan kan du ta bort enskilda markörer.

Videokorrigeringar

Korrigeringsverktygen i Videoredigeringen är **Förstärk**, **Justeringar**, **Stillbild** och **Stabilisera**.

Förstärk (video)

Funktionen Förstärk för video är densamma som för foton och andra bilder. Mer information finns i "Förstärk (foton)" på sidan 135.

Justeringar

Under import hittar Studio automatiskt vissa parametrar, men olika faktorer kan då och då leda till felaktiga identifieringar. Justeringar tillåter att dessa grundegenskaper för bilden vid behov kan ändras.

Alfa

Om videon har en Alfakanal och du vill ta bort den ska du välja alternativet **Ignorera Alfa**.

Höjd-/breddförhållande

Om bildförhållandet på en videotillgång inte identifierades korrekt vid import, eller om bildrutans proportioner av någon anledning måste ändras manuellt, ska du använda den här listan för att välja önskad inställning. Justeringarna ändrar inte hur mycket av bilden som visas på skärmen. Istället dras det synliga området ut eller krymps i både bredd- och höjddled så att det passar de befintliga kanterna på bildrutan.

Sammanflätning

Om bildens alternativ för Sammanflätning identifierades felaktigt under importen ska du använda den här listan för att göra korrekta inställningar.

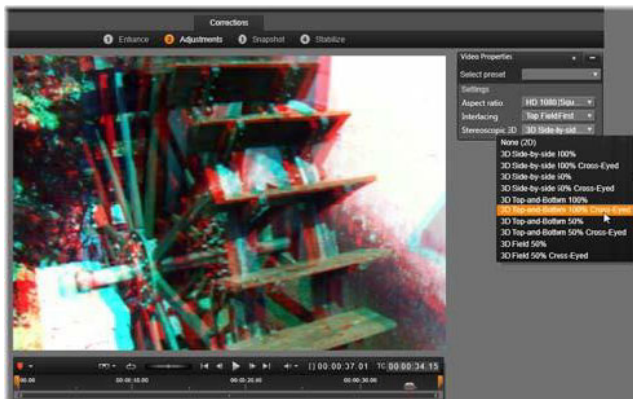
Stereoskopisk 3D

Om formatet på en 3D-bildfil identifierades felaktigt under importen kan du ställa in korrekt stereoskopisk layout med den här listan.

Stillbild

Med stillbildsverktyget kan du ta vilken bildruta som helst ur en video, beskära den och spara den som ett foto. Kontrollerna här liknar dem för beskärning av foton.

Markeringsram och Bredd-höjdförhållande: Du kan ändra storlek på den ram som markerar den del av bilden som ska klippas ut genom att dra i dess sidor och hörn. Du kan flytta den inom bilden genom att man ta tag i mitten och dra.



Korrigerade stereoskopiska 3D-egenskaperna för en bibliotekstillgång.

Förhandsgranskning: Förhandsgranskningen visar den valda beskurna bilden utan stillbildsverktyg. Tryck på **Esc** eller klicka en gång i bilden för att visa verktygen igen.

Använd: Med det här kommandot exporteras den beskurna bilden som en JPEG-fil, och sedan avbryts redigeringsläget för stillbilden i förhandsgranskningen. Stillbilder sparas i biblioteket under **Mina bilder** > **Bilder**. Du kan hitta det nya objektet genom att återgå till Biblioteket

och klicka på den speciella knappen Hitta tillagt objekt som tillfälligt visas i det nedre fältet i Biblioteket. Den nya mediefilen skapas i:

[Registrerad användare]\Mina dokument\Mina bilder\Bilder

Rensa och Avbryt: Rensa återställer markeringsramen till sitt ursprungliga läge (hel bild), medan **Avbryt** avslutar stillbildsredigeringen utan att skapa nya media.

Stabilisera

I likhet med elektronisk stabilisering i digitala videokameror, minimerar detta verktyg skakningar som orsakas av oavsiktliga kamerarörelser. När denna effekt används avlägsnas bildens ytterområden och bildens centrum förstoras med upp till 20 % för att fylla ut bildformatet.

Efter att Stabilisera har använts måste videon renderas för att förhandsgranskningen ska bli korrekt. I stället för att använda knappen **Spela upp** i verktygsfältet, klickar du på knappen **Rendera & spela upp** i panelen **Stabilisera** när du vill förhandsgranska.

Linskorrigering i vidvinkel

Vidvinkellinser, som ofta används i videoactionkameror, är bra när man vill spela in en bred scen, men de orsakar förvrängning i bilden.

Linskorrigering i vidvinkel har förinställningar (exempelvis för vissa GoPro-kameror) och manuella kontroller som låter dig minska förvrängningen.



Förvrängning (vänster) kan minskas (höger) med Linskorrigering i vidvinkel.

Korrigerar förvrängning från vidvinkellinser

- 1 Gå till tidslinjen och dubbelklicka på ett klipp med förvrängning. I panelen **Redigeraren** klickar du på **Korrigeringar > Linskorrigering i vidvinkel**.
- 2 I kombinationsrutan **Välj förinställning** väljer du en förinställning. Som standard används förhandsgranskningen av korrigeringen för hela klippet. Om du vill växla visningen av förhandsgranskningen klickar du på den fyrkantiga knappen **Avaktivera/aktivera** till höger om rubriken **Linskorrigering i vidvinkel**.

Avancerade användare kan justera inställningarna för att korrigera förvrängning manuellt.

Korrigerar ljud

Ljudredigeraren kan användas både för media med endast ljud, som .wav-filer, och för video med ljudspår (original eller synkroniserat).

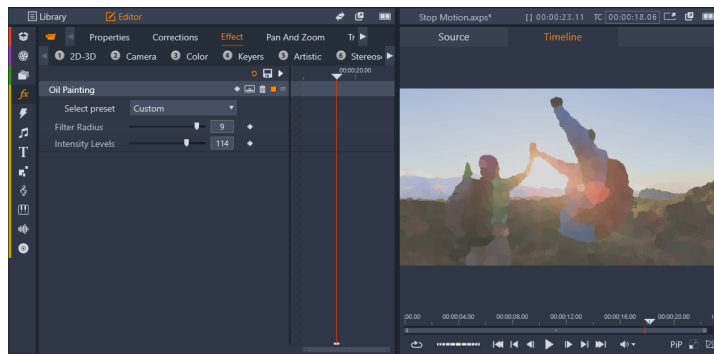
Information om hur man öppnar Ljudredigeraren och kommer åt korrigeringsverktygen, samt allmänna funktioner i medieredigerarna, finns i "Korrigerera media på tidslinjen" på sidan 128.

En översikt över ljudrelaterad information finns i "Kapitel 8: Ljud och musik" på sidan 235. En beskrivning av Ljudredigeraren finns i "Redigera ljud" på sidan 237. Beskrivningar av de enskilda korrigeringsverktygen finns i "Ljudkorrigeringar" på sidan 240.

Kapitel 5: Effekter

I Pinnacle Studio kan du lägga effekter på video, foton och ljud. "Effekter" är ett samlingsnamn för ett brett spektrum av verktyg som kan användas för att ändra dina mediefiler – "effekter" är inte bara effekterna i Biblioteket. Här ingår presentationsverktyg som **2D-redigeraren**, **360 Video**, **Rörelsespårning**, stämningsändringar som **Gammal film** och en del mer dramatiska grepp som **Fraktaleld**, som kanske är så roliga att det är svårt att låta bli dem.

Vilka alternativ och kontroller som är tillgängliga beror på vilken typ av media du arbetar med.



På panelen Redigeraren kommer du åt de effekter som är tillgängliga för dina media. I detta exempel används effekten Oljemålning.

Ljudkorrigeringar och effekter beskrivs i "Kapitel 8: Ljud och musik" på sidan 235.

Korrigeringar och effekter

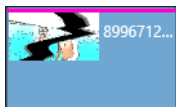
Effekter och korrigeringar kan läggas på och redigeras på liknande sätt, men kategorin Korrigeringar är främst avsedd att åtgärda de defekter som ofta förekommer i mediefiler – dålig vitbalansering i foton, vindbrus i ljudspår och så vidare. I "Kapitel 4: Korrigeringar" på sidan 127 finns mer information om korrigeringar och hur de används.

Om effekter

I likhet med andra resurser för ditt projekt lagras effekterna i Biblioteket. Precis som med andra typer av biblioteksresurser kan ta hjälp av alla de vanliga funktionerna – samlingar, bedömningar, etiketter och så vidare – för att sortera de många effekter som finns tillgängliga.

Ändringar som du gör i panelen **Redigeraren** sparas automatiskt. Mer information finns i "Inställningarna" på sidan 158.

Klipp som har försetts med en effekt känns igen på att klippets överkant i tidslinjen markerats med en kontrastfärg. Både denna effektindikator och själva klippet har användbara snabbmenykommandon för effekthantering.



Klippeffektindikatorn är en färgad rand längs överkanten på varje klipp som en effekt har applicerats på.

Välja och lägga på en effekt

- 1 På fliken **Redigera** klickar du på navigeringsfältet för panelen

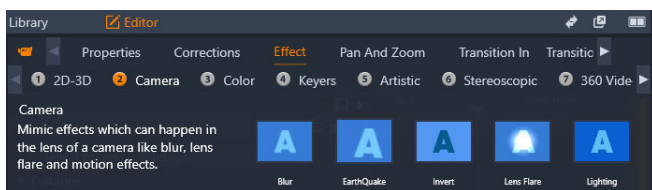
Bibliotek och sedan väljer du **Effekter** .

- 2 Navigera till den önskade kategorin och klicka sedan på en effektminiatur i biblioteket.
Du kan förhandsgranska effekten i panelen Spelare.
- 3 Dra den önskade effekten över till medieklippet på tidslinjen.
Ett rosa streck visas ovanför klippet för att indikera att en effekt har lagts på.
- 4 För att ändra inställningarna för en effekt ska du klicka på panelen **Redigera**, välja **Effekt** och sedan justera effektens inställningar, och eventuellt lägga till nyckelrutor om du önskar att variera inställningarna. Du kan när som helst återgå till de ursprungliga inställningarna genom att välja **Standard** i kombinationsrutan **Välj förinställning** för effekten.

Om inte effektkontrollerna visas (minimerade), ska du klicka på fältet med namnet med effekten i panelen **Redigaren** för att kontrollområdet ska visas.



Om du har valt ett klipp i tidslinjen genom att klicka på panelen **Redigaren** > **Effekt**, kan du lägga en effekt på klippet genom att klicka på en av de numrerade kategorierna och välja en effekt från det miniaturfält som visas.



Ta bort effekter

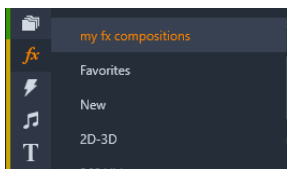
- I tidslinjen kan du högerklicka på ett klipp som har effekter och då välja något av följande:
 - För att ta bort en effekt väljer **Effekt** > **Ta bort**, och sedan den effekt du vill ta bort.

- För att ta bort alla effekter väljer du **Effekt > Ta bort alla**

Effektkompositioner

För att få önskat utseende eller ljud kan det krävas en kombination av flera effekter som används i en viss ordning. Både video- och ljudeffekter kan behövas. För varje effekt måste parametrarna justeras för att få önskat resultat. När du har hittat rätt kombination kan uppsättningen effekter sparas som en speciell typ av tillgång – en effektkomposition.

De sparas i kategorin **Effekter** i Biblioteket under **Mina FX-kompositioner** och kan användas på samma sätt som ordinarie effekter.



Du kan komma åt sparade FX-kompositioner från panelen Bibliotek.

Spara en effektkombination som en FX-komposition

- 1 Lägg två eller fler effekter på ett klipp i tidslinjen.
- 2 Högerklicka på klippet och välj **Effekt > Spara som FX-komposition**.
- 3 Aktivera i **FX-komposition**-fönstret bockmarkeringarna för de effekter du vill inkludera, och skriv ett namn på kompositionen.



- 4 Klicka på **Spara**.

Kompositionen sparas i kategorin **Effekter** i Biblioteket under **Mina FX-kompositioner**.

Realtid eller renderade effekter

När du lägger till effekter till ett klipp ökar den mängd beräkning Pinnacle Studio måste göra för att ge dig en smidig förhandsgranskning. Beroende på datorns hårdvara kan renderingsprocessen för ett klipp ofta kräva mer beräkningstid än vad som kan hanteras i realtid, alltså medan förhandsgranskningen faktiskt körs.

Under dessa förhållanden kommer viss förrendering att krävas innan klippen kan förhandsgranskas med godtagbar kvalitet. Renderingsprocessen visas på tidslinjalen med gul (ska renderas) och grön (renderas nu) skuggning. Skuggorna tas bort så fort förrenderingen är slutförd.

Alternativ för rendering ställs in på sidan **Förhandsgranska** i Pinnacle Studios kontrollpanel. Mer information finns i "Export, förhandsgranskning" på sidan 337.

Om effekterna inte spelas upp smidigt kan du försöka att öka värdet för **Optimeringströskelvärde**. Detta ökar förrenderingstiden och förbättrar kvaliteten på förhandsgranskningen. Om genereringen istället tar för lång tid kan värdet för **Optimeringströskelvärde** minskas, eller också kan rendering stängas av helt genom att värdet anges till noll. Andra faktorer som påverkar uppspelningen och renderingstiden är det format, den storlek och den bildrutestorlek som valts för projektet. Dessa kan ändras i Tidslinjeinställningar. Mer information finns i "Tidslinjeinställningar" på sidan 72.

Inställningarna

Inställningarna för en effekt är tillgängliga i listan över de effekter som har tilldelats det aktuella klippet. Markera en effekt genom att klicka på dess namn i listan. Du kan då se och redigera effektens inställningar i parameterområdet strax nedanför listan. De flesta effekter har också en lista med förinställda parameterkombinationer.

När ett klipp har försetts med flera effekter appliceras dessa i den ordningsföljd de lades till, medan de visas i listan i motsatt ordning (nya effekter läggs till överst i listan, inte nederst). Dra effektrubriken uppåt eller nedåt i listan för att ändra ordningsföljden.

Till höger i effektrubrikens finns fyra knappar för åtgärder gällande den aktuella effekten. Dessa är, från vänster till höger:

Rombform: Slår av och på nyckelbilder för effektens parametrar. Mer information finns i "Arbeta med nyckelrutor till effektinställningar" på sidan 159.

Expandera alla inställningar: Alla grupper med inställningar för effekten kan expanderas för redigering eller stängas med ett klick.

Papperskorg: Tar bort effekten från klippet.

Punkt: Växlar effekten mellan på och av. Du kan stänga av effekten i jämförande syfte, utan att behöva radera effekten och gå miste om dina inställningar.

Draghandtag: Använd antingen denna zon eller namnområdet för att dra effekten uppåt eller nedåt i effektlistan om klippet innehåller flera effekter samtidigt. Som nämnts ovan appliceras effekterna i ordningen nedifrån och upp. I vissa fall påverkas det sammanlagda resultatet dramatiskt om ordningsföljden ändras.

Ändra parametrar

Parametrarna är sorterade i namngivna grupper med relaterade kontroller. Klicka på triangeln för att utöka eller komprimera i gruppens rubrikrad för att öppna gruppen och få åtkomst till dess parametrar, eller för att stänga den för att spara skärmutrymme.

Numeriska parametrar kontrolleras med hjälp av vågräta skjutreglage, med en list som du kan dra vågrätt för att ändra värdet. För mer exakt kontroll använder du vänster- eller högerpilen. Dubbelklicka på listen för att återställa en viss parameter till sitt standardvärde.

De flesta effekter är försedda med en lista över olika parameterkombinationer där du snabbt kan välja bland olika varianter. När du väl har valt en förinställning kan du anpassa den genom att redigera parametrarna efter dina önskemål.

Ändringar till inställningarna i panelen **Redigeraren** sparas automatiskt.

Arbeta med nyckelrutor till effektinställningar

Den normala användningen av vissa typer av effekter är att omvandla källmaterialet på ett enhetligt sätt från början till slut. I denna kategori

återfinns till exempel stämningseffekter som **Gammal film**, liksom effekter som enbart ändrar klippets färgsättning. Parametrarna för sådana effekter anges vanligtvis en gång för alla i början av klippet. Detta är en statisk användning av en effekt.

Andra effekter, t.ex. **Vattendroppe**, baseras på en känsla av rörelse. De kommer sannolikt endast att fungera effektivt om deras parametrar tillåts variera genom klippets förlopp. Det enklaste sättet är att utnyttja en förinställning med inbyggd animering, som de flesta varianterna för **Vattendroppe**. Med denna typ av nyckelbilsanimering har en eller flera parametrar ett annat värde i slutet av klippet än i början. När klippet spelas upp uppdateras parametrarna efter varje bildruta för att skapa en jämn rörelse från start- till slutvärdet.

Nyckelbilder är inte begränsade till att användas i klippets första och sista bildruta. De kan definieras med särskilda värden för effektparametrar vid valfri punkt i klippet för att skapa effektanimeringar med godtycklig komplexitet. Om du till exempel vill att ett klipp ska minska till halv storlek vid mitten av klippet, och återgå till full storlek i slutet, behöver du åtminstone en tredje nyckelbild.

Mer information om att använda nyckelrutor finns i "Använda nyckelrutor" på sidan 60.

Video- och fotoeffekter

De effekter som finns för användning i videofiler fungerar även för foton, och tvärtom. Här beskrivs många effekter som levereras med Pinnacle Studio. Se tillverkarens dokumentation om du vill ha information om instickseffekter från tredje part.

Oskärpa: Att lägga till **Oskärpa** på din video ger ett liknande resultat som att filma ur fokus. Med effekten **Oskärpa** kan du lägga till separata intensiteter för horisontell och vertikal oskärpa över hela bildrutan eller

över något rektangulärt område i den. Du kan lätt lägga oskärpa på ett begränsat område, t.ex. en persons ansikte – en effekt man ofta ser i nyhetsinslag på TV.

Relief: Denna specialiserade effekt simulerar utseendet hos enpräglad skulptur eller en skulptur i basrelief. Effektens styrka kontrolleras med hjälp av skjutreglaget **Mängd**.

Gammal film: Gamla filmer har ett antal särdrag som vanligtvis inte anses önskvärda: korniga bilder orsakade av tidiga fotografiska framkallningsprocesser, prickar och strimor från damm och ludd som fastnat på filmen samt oregelbundna lodräta linjer där filmen har repats under visning. Med denna effekt kan du simulera dessa 'defekter' för att ge ditt material ett antikt utseende.

Gör mjukare: Effekten **Gör mjukare** ger din film en mild oskärpa. Detta kan vara användbart till allt från att ge ett romantiskt skimmer till att minimera rynkor. Ett skjutreglage styr effektens intensitet.

Facettslipad kristall: Denna effekt simulerar att man ser filmen genom en glasruta bestående av oregelbundna månghörningar arrangerade i en mosaik. Med hjälp av skjutreglage kan du styra den genomsnittliga storleken på de polygoniska 'kakelplattorna' i bilden. Genom att flytta på kakelplattorna ökas respektive minskas mellanrummet mellan de angränsande plattorna från noll (inga mellanrum) till maximalt värde.

2D-redigerare: Använd denna effekt till att förstora bilden och definiera vilken del som ska visas, eller till att förminska bilden och eventuellt tillfoga en kantlinje med skugga.

Jordbävning: Effekten **Jordbävning** i Pinnacle Studio skakar videobilden för att simulera en seismisk händelse, vars styrka du styr med skjutreglagen för hastighet och intensitet.

Linsöverstrålning: Denna effekt simulerar den ljusglimt som man kan se när direkt, kraftigt ljus skapar ringar eller överexponerade områden i en videobild. Du kan ställa in riktning, storlek och typ för huvudljuset.

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

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

Vattendroppe: Denna effekt simulerar en vattendroppe som träffar en vattenyta och skapar en serie ringar, som rör sig utåt.

Vattenvåg: Denna effekt skapar en illusion av en rad havsvågor som passerar över videobilden under klippet. Med parametrarna kan du justera vågornas antal, avstånd, riktning och djup.

Svartvitt: Denna effekt drar bort en del eller all färginformation från det ursprungliga videomaterialet. Resultaten går från lätt nedtonad färg (förinställningen 'Tonad') till fullständigt svartvitt läge ('Svartvitt'). Skjutreglaget **Mängd** kontrollerar styr styrkan på effekten.

Färgkorrigering: De fyra skjutreglagen i parameterpanelen för denna effekt styr färgläggningen av det aktuella klippet avseende:

- **Ljusstyrka:** Intensiteten för ljuset.
- **Kontrast:** Spännvidden för ljusa och mörka värden.
- **Färgton:** Ljusets placering i spektrum.
- **Färgmättnad:** Mängden ren färg, från grå till helt mättad.

Färgkarta: Denna effekt färglägger en bild genom att använda ett par färgskalor, eller färgkartor. Stilisera ditt material med djärva

färgbearbetningar, använd stilfärger med duotoner och tritoner eller skapa attraktiva redigeringsövergångar. Effekten kan användas för allt från finjustering av monokroma bilder till psykedeliska färgomvandlingar.

Invertera: Trots namnet innebär inverteringseffekten inte att bilden vänds uppochner. Det är bildens färgvärden som inverteras: varje bildpunkt ritas om i sin kompletterande ljusintensitet och/eller komplementfärg, vilket ger en lätt igenkännbar men omfärgad bild.

Denna effekt använder färgmodellen YCrCb, som har en kanal för luminans (information om ljusstyrka) och två kanaler för krominans (färginformation). YCrCb-modellen används ofta i digital video.

Ljussättning: Med verktyget Ljussättning är det möjligt att korrigera och förbättra befintlig video som spelats in med dålig eller bristfällig ljussättning. Det är speciellt lämpligt för att rätta till videosekvenser inspelade utomhus som har en upplyst bakgrund, men där förgrunden ligger i skugga.

Färgreduktion: Med denna Pinnacle Studio-effekt kan du styra det antal färger som används för att bygga upp varje enskild bild i klippet, från den kompletta ursprungliga paletten ända ner till två färger (svart och vitt), genom att dra skjutreglaget **Mängd** från vänster till höger. Områden med liknande färg samlas till större sammanhängande fält allteftersom paletten krymper.

RGB-färgbalans: RGB färgbalans har två roller i Pinnacle Studio. Du kan dels korrigera video med önskad färgsättning. Du kan också använda effekten till att applicera en färgförskjutning för att uppnå en viss effekt. En nattscen kan till exempel ofta förhöjas genom att du lägger till blått och reducerar den generella ljusstyrkan något. Du kan till och med få en tagning inspelad i dagsljus att se ut som en nattscen.

Sepia: Denna Pinnacle Studio-effekt skapar illusionen av ett antikt fotografi genom att bygga upp bilden i sepiatoner istället för fullfärg. Effektens styrka kontrolleras med hjälp av skjutreglaget **Mängd**.

Vitbalans: De flesta videokameror har en vitbalansfunktion för att automatiskt justera färginställningen för dåligt upplysta miljöer. Om denna funktion är avstängd, eller inte utnyttjas fullt ut, kommer videobildens färgsättning att påverkas negativt.

Effekten **Vitbalans** korregerar problemet genom att du kan ange vilken färg som ska räknas som vit i denna bild. Den justering som behövs för att referensfärgen ska bli vit tillämpas sedan på alla bildpunkter i bilden. Om den färg du väljer som vit är väl vald, kan detta göra färgsättningen mer neutral.

Effekter och stereoskopisk 3D

En del video- och fotoeffekter har funktioner som är designade för 3D-media. Vissa effekter erbjuder exempelvis ett stereoskopiskt läge som aktiveras med en kryssruta i effektparametrarna. Samtidigt tillåter effekterna i själva gruppen **Stereoskopisk** ändringar av 3D-egenskaperna i materialet. I gruppen ingår:

S3D-djupkontroll: Du kan justera parallaxen för stereoskopisk tagning med den här effekten. Som standard presenteras effekten i standardläge, i vilket ett enda **Djup**-skjutreglage låter dig styra hur stor avvikelse det får vara mellan vänster och höger bildrutor, om antingen källmaterial ska korrigeras eller matchas eller om du vill använda detta som en speialeffekt.

Det avancerade läget ger separata **Skift**- och **Zoom**-kontrollgrupper, där var och en innehåller ett **horisontellt** och ett **vertikalt** skjutreglage. Med **Skift**-reglaget kan du styra avvikelsen mellan vänster och höger bildrutor, medan **Zoom**-reglagen styr förstoringen. Båda egenskaperna

kan styras oberoende av varandra, horisontellt och vertikalt, men som standard är **Zoom**-bildförhållandet låst. Klicka på låsikonen för att ändra den horisontella och den vertikala zoomningen oberoende av varandra.

S3D-ögonväljare: Effekten **Ögonväljare** har två varianter, ett för vänster öga och ett för höger. Det används för att sammanföra höger och vänster ögas videoströmmar på en 3D-tidslinje.

Ett par klipp vid samma tidslinjeindex, ett för vänster öga och det andra för höger öga, kan kombineras för att skapa ett stereoskopiskt resultat genom att använda effekten **Ögonväljare** för det övre klippet.

Effekten kan även användas för att extrahera antingen den vänstra eller den högra strömmen från ett 3D-klipp genom att ställa in **Källa** till Vänster öga eller Höger öga och styra det till något av ögonen med hjälp av listan **Mapping**.

Övergång in och övergång ut

Övergång in och **Övergång ut** är två alternativ i panelen **Redigeraren** som du använder för att lägga till en animerad effekt som dämpar – eller understryker – övergången från ett klipp till ett annat. Toningar, åkningar och upplösningar är vanliga typer av övergångar. Andra är mer exotiska och många använder avancerad 3D-geometri för att beräkna de animerade sekvenserna. Mer information finns i “Övergångar” på sidan 113.

Panorera och zooma

Verktyget **Panorera** och **zooma** är tillgängligt för videor och bilder när de har öppnats från tidslinjen.

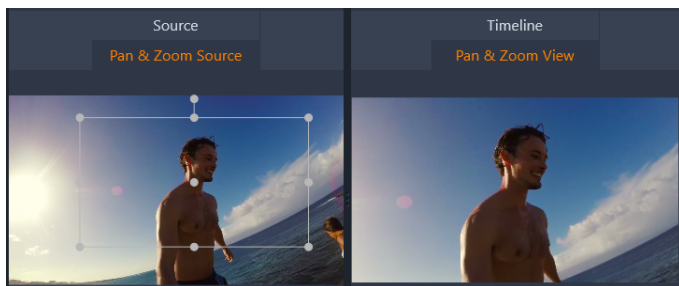
Med Panorera och zooma kan du låta ett område i bilden eller videon fylla upp hela videobildrutan. Området kan ha vilken form och storlek som helst. När klippet spelas upp förstoras området tillräckligt för att fylla upp videobildrutan utan några tomma ytor.

Om du definierar två områden eller fler kommer Panorera och zooma att animera din presentation av bilden genom att zooma in och ut, och samtidigt förflytta sig i en jämn rörelse från ett område till nästa. Du kan också rotera samtidigt som du panorerer och zoomar.

Verktyget Panorera och zooma använder hela den tillgängliga upplösningen, så du kommer inte att gå miste om några detaljer genom att zooma in.

Lägga till panorering och zoomning

För att lägga till en panorera-och-zooma-effekt på ett klipp i tidslinjen ska du i tidslinjen högerklicka på bilden eller videon och välja **Panorera och zooma**, eller i panelen **Redigeraren** klicka på **Panorera och zooma**. I panelen Spelaren visas **Panorera & zooma källa** (till vänster) och **Panorera & zooma visning** (till höger). Markeringsramen kan ställas in i källsidan av panelen.



I denna illustration har fliken Panorera och zooma markerats, och förblir i standardläget Statisk. Markeringsramen

definierar ett område av bilden som ska förstoras och fylla upp hela bildrutan, som visas till höger.

Panorera och zooma har två olika redigeringslägen: **Statisk** och **Animerad**. I läget **Statisk** visas ett enda oförändrat bildområde genom hela klippet. I läget **Animerad** definieras separata områden för första och sista bildrutan i klippet. Vid uppspelningen visas en jämn kamerarörelse från det ena till det andra området. Läget **Animerad** stöder också användningen av nyckelbilder, där ett valfritt antal ytterligare områden kan definieras och läggas till i kameraåknigen för Panorera och zooma.

Statiskt läge

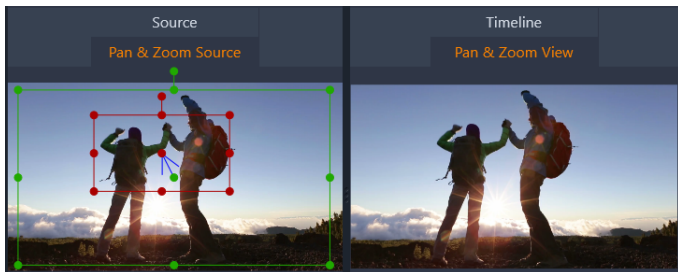
I läget **Statisk** visas en grå markeringsram med runda kontrollpunkter över bilden. Du kan förstora, minska och flytta denna ram, men du kan inte ändra dess proportioner (bredd-höjdförhållande). I panelen Spelare kan du använda fönstren Källa och Tidslinje till förhandsgranskning

Zoomning och position kan också kontrolleras numeriskt med hjälp av skjutreglage i panelen **Redigeraren**. Dubbelklicka på reglagen för att återställa värdena, eller klicka en gång för att skriva in ett numeriskt värde.

Animerat läge

När läget **Animerad** är aktivt analyseras bilden automatiskt, och en första storlek och position för både start och slut anges automatiskt. Den genererade animeringen inleds med en viss inzoomning, för att sedan zooma ut till full tillgänglig storlek. Om en bilds bredd-höjdförhållande skiljer sig från videobildrutan används tillräcklig zoomning genom hela förloppet för att förhindra att svarta ytor uppstår.

För att stöda de extra funktionerna i läget **Animerad** används markeringsbildens färg för att ange dess placering i den animerade sekvensen. Startbilden är grön och slutbilden är röd. Eventuella bilder däremellan ritas i vitt.



När flera bilder visas samtidigt kan du dra dem efter behov genom att placera muspekaren på antingen bildens kant eller dess mittpunkt. Om du flyttar den vita bilden läggs en nyckelbild till automatiskt på den aktuella positionen.

Panorera och zooma nyckelbilder

Med nyckelbilder kan du skapa en anpassad animering för Panorera och zooma med godtycklig komplexitet. Ibland krävs inte mer än en enkel sekvens i ett fåtal steg.

Växla till läget **Animerad** enligt ovan. Notera att två bilder har lagts till i förhandsgranskningen. Dessa särskilda start- och slutbilder har, såsom nämnts ovan, markerats i grönt respektive rött.

Om du inte behöver några mellanliggande nyckelbilder räcker det med att positionera start- och slutbilden för att slutföra sessionen.

För en mer komplex animering kan du dock placera scrubbningskontrollen där en förändring av kamerarörelsen ska ske. Du skapar en ny nyckelbild genom att ställa in den vita

markeringsbilden till önskad storlek och position. Den nya nyckelrutan representeras av en rombformad grå ikon i nyckelrutlinjen nedanför klippets tidslinje och i panelen **Redigeraren**. Justera markeringsbilderna interaktivt i källvyn, eller använd kontrollerna i panelen **Redigeraren**.

Lägg till så många nyckelbilder som behövs. Inställningar i panelen **Redigeraren** sparas automatiskt.

Mer information om nyckelrutor finns i "Använda nyckelrutor" på sidan 60.

Inställningarna

Följande kontroller finns i **Panorera-och-zooma**:

- **Förinställning** Välj bland ett antal statiska och animerade förinställningar.
- **Zooma**, **Horisontell** och **Vertikal** visar de numeriska värdena för den aktuella bildrutan. Dubbelklicka på skjutreglagen för att återställa värdena.
- Med **Rotation** kan du rotera vyn 0 till 360 grader.
- **Lågpas** filterar bort små rörelser för att uppnå en jämn, optimerad animering.
- **Rörelse**: Här kan du välja rörelsens stil från möjligheterna **Mjuk start**, **Mjukt slut**, **Jämn** och **Linjär**. **Jämn** ger till exempel en mjuk inbromsning inför en ändrad riktning i animeringsbanan för nyckelbilden.

360 Video

360 video är en interaktiv typ av video som låter tittaren titta i valfri riktning genom att byta synvinkel under en uppspelning. Synvinkeln kan kontrolleras via pekskärm, kontroller på skärmen eller genom att

förflytta visningsenheten, exempelvis en smartphone eller surfplatta, i olika riktningar. 360 video kräver en speciell 360 videospelare (t.ex. YouTube och Facebook har 360 videospelare).

Redigera 360 video

Pinnacle Studio låter dig redigera monoskopiska 360-graders videobilder med plattkarta (se instruktionerna för din 360 videokamera för ytterligare information). Du kan till exempel trimma videon eller lägga till titlar eller objekt. Observera att alla effekter inte kan användas i 360-video. Du kan också konvertera från fisköga till plattkarta.

Konvertera 360-video till standardvideo

Det går också att konvertera 360 video till standardvideo i Pinnacle Studio. När du spelar upp en 360 video, kan du ställa in publikens synvinkel, på ungefär samma sätt som när en person vrider på huvudet för att titta i olika riktningar. Du kan sedan exportera den redigerade videon som en standardfil – ingen speciell spelare krävs för videon (inte interaktiv).



Vyspårare

När en 360 videokälla konverteras till standardvideo gör det dubbla förhandsgranskningsfönstret att du enkelt kan välja och justera vyn genom att justera vyspåraren.

Redigera och exportera en 360 video

- 1 I arbetsytan **Redigera** drar du en 360 video från biblioteket till tidslinjen.

Om du vill konvertera från 360-graders fisköga till plattkarta, ska du högerklicka på klippet i tidslinjen och välja **360 Video**. Klicka sedan på **Enkelt fisköga** till **Plattkarta** eller **Dubbelt fisköga** till **Plattkarta**.

- 2 I tidslinjen klickar du på knappen **Tidslinjeinställningar** , och ställa in följande:

- **Höjd-bredd** — välj **360 Video (2:1)**
- **Storlek** — för bästa resultat väljs högsta möjliga upplösning

- 3 Redigera videon i Pinnacle Studio. Du kan till exempel göra följande:

- Trimma videon
- Lägga till en titel eller ett objekt

Obs! När du lägger till en titel eller ett objekt till en 360 video, högerklickar du på denna i tidslinjen och väljer **360 Video > Infoga som 360** för att konvertera mediet till 360.

- 4 När du är klar med redigeringen sparar du filen och klickar på **Exportera**.
- 5 Från fliken **Export** ska kryssrutan **Samma som tidslinje** vara markerad (en bock visas) i fältet **Inställningar**.
- 6 Klicka på **Starta export**.

Redigera en 360 video och konvertera till standardvideo

- 1 I arbetsytan **Redigera** drar du en importerad 360 video från biblioteket till tidslinjen.
- 2 I tidslinjen högerklickar du på videon och väljer **360 Video**, och klickar sedan på ett av följande:
 - **Plattkarta till standard**

- Enkelt fisköga till standard
- Dubbelt fisköga till standard

Ett dubbelt förhandsgranskningsläge öppnas med **360 källa** till höger och **360 förhandsgranskning** till höger.

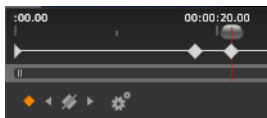
- 3 I panelen **360 källa** justerar du vispåraren för att välja en riktning. Panelen **360 förhandsgranskning** uppdateras så att den visar vyn.



Vispåraren visas på skärmen som en röd kvadratisk markör med håkors i mitten.

- 4 Klicka på **Spela** för att starta uppspelning av video. Du kan när som helst justera vinkeln genom att dra vispåraren till den nya positionen.

Nyckelrutor läggs till när du justerar vispåraren. Du kan finjustera nyckelrutorna med kontrollerna i panelens nedre vänstra hörn.



Nyckelrutor syns nedanför förhandsgranskningspanelerna precis nedanför indikatorn. Med kontrollerna för nyckelrutor kan du gå till föregående nyckelruta, gå till nästa nyckelruta och justera inställningarna för övergången mellan nyckelrutor.

- 5 Gör eventuella ytterligare redigeringar i videoprojektet och spara.
- 6 Klicka på **Exportera** och välj de inställningar du önskar i **Exportören i Studio** och klicka på **Starta export**.

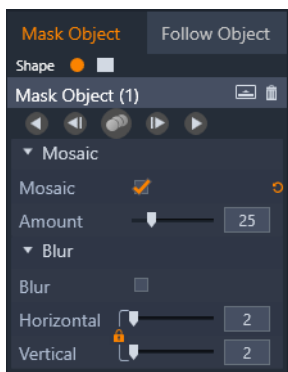
Rörelsespårning

Du kan spåra rörelsen hos olika element i dina videor och lägga till masker eller objekt som följer samma rörelse. Du kan till exempel kopiera en mask för att dölja ett ansikte, en registreringsskylt eller en varumärkeslogga som syns i videon.

Du kan också spåra rörelsen hos ett element så att du kan följa det med en titel eller ett annat objekt. Du kan till exempel lägga till en namnskylt som följer en spelare i en video från ett sportevenemang.

Spåra och maska element i en video

- 1 I arbetsytan **Redigera** högerklickar du på en video i tidslinjen där du vill använda en mask och väljer **Spåra rörelse** eller klickar på knappen **Spåra rörelse**  i tidslinjens verktygsfält.
- 2 I fältet **Maskera objekt** klickar du på en ikon för en **form**.



- 3 Dra i förhandsgranskningsfönstret för att placera denna form i det område som du vill täcka över. Finjustera masken genom att dra de orange masknoderna.



- 4 I fälten **Mosaik** eller **Oskärpa**, väljer du den inställning du vill använda för att dölja det markerade området.



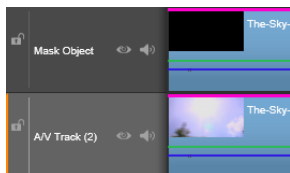
Mosaikeffekt (vänster) Oskärpa (höger)

- 5 Spåra det markerade området i videon genom att välja ett av följande alternativ för **Analys**:
- **Spåra markerad mask bakåt alla bildrutor** — spårar det markerade området bakåt från aktuell tidpunkt tills det inte längre kan ses på skärmen.
 - **Spåra markerad mask bakåt 1 bildruta** — spårar det markerade området bakåt en bildruta från aktuell tidpunkt. Bra för korta spåringssegment som är svåra att spåra.
 - **Spåra markerad mask** — spårar det markerade området (bakåt och framåt från aktuell tidpunkt) tills det inte längre kan ses på skärmen.
 - **Spåra markerad mask framåt 1 bildruta** — spårar det markerade området framåt med en bildruta från aktuell tidpunkt. Bra för korta spåringssegment som är svåra att spåra.
 - **Spåra markerad mask framåt alla bildrutor** — spårar det markerade området framåt från aktuell tidpunkt tills det inte längre kan ses på skärmen.
- 6 Kontrollera spåringsanalysen genom att spela upp videon med hjälp av navigeringskontrollerna nedanför förhandsgranskningen.

Pausa videon om du upptäcker ställen där masken inte täcker det markerade området helt, och justera noderna i förhandsgranskningsområdet. Du kan ändra maskens form genom att klicka på maskens orange kontur och lägga till en nod (pekaren visar ett plustecken), eller genom att klicka på en nod (en markerad nod är vit) och trycka på **Radera** för att ta bort noden.

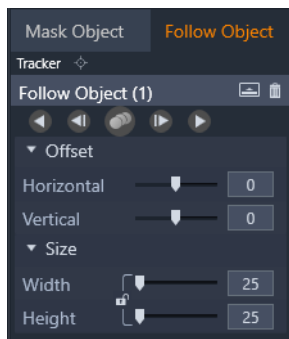
- 7 Klicka på **OK** när du är nöjd med masken och vill gå tillbaka till arbetsytan **Redigera**.

Maskera objekt läggs till i tidslinje för motsvarande video.



Spåra ett element i en video med en titel eller ett objekt

- 1 I arbetsytan **Redigera** väljer du det videoklipp i Tidslinjen som du vill spåra och gör sedan något av följande:
 - Klicka på knappen **Rörelsespårning**  i tidslinjens verktygsfält.
 - Högerklicka på klippet och välj **Rörelsespårning** på snabbmenyn.
- 2 Klicka på fliken **Följ objekt**.
- 3 I fältet **Följ objekt** klickar du på ikonen **Spårare** .



- 4 I förhandsgranskningsområdet klickar du på det element du vill spåra. Det fungerar bäst om man väljer ett område med distinkt färg och kontrast.
- 5 Spåra det markerade elementet i videon genom att välja något av följande alternativ för **Analys**:
 - **Spåra bakåt alla bildrutor** — spårar det markerade området bakåt från aktuell tidpunkt tills det inte längre kan ses på skärmen.
 - **Spåra bakåt 1 bildruta** — spårar det markerade området bakåt en bildruta från aktuell tidpunkt. Bra för korta spårningssegment som är svåra att spåra.
 - **Spåra** — spårar det markerade området (bakåt och framåt från aktuell tidpunkt) tills det inte längre kan ses på skärmen.
 - **Spåra framåt 1 bildruta** — spårar det markerade området framåt med en bildruta från aktuell tidpunkt. Bra för korta spårningssegment som är svåra att spåra.
 - **Spåra framåt alla bildrutor** — spårar det markerade området framåt från aktuell tidpunkt tills det inte längre kan ses på skärmen.
- 6 Kontrollera spårningsanalysen genom att spela upp videon med hjälp av navigeringskontrollerna nedanför förhandsgranskningen.

Om spårningen förloras vid någon punkt letar du upp den punkt där spårningen förlorades och gör om spårningen.

- 7 Dra den titel eller det objekt du vill använda för spåret till släppzonen (miniatyrområdet).

Den titel eller det objekt som du valt visas i förhandsgranskningsområdet.



- 8 Titeln eller objektets position kan du justera i fältet **Förskjutning** genom att använda inställningarna för **Horisontell** och **Vertikal**.
- 9 Du skalar titeln eller objektet genom att dra titeln eller objektets hörnhandtag i förhandsgranskningsområdet eller genom att gå till området **Storlek** och skriva värden i rutorna **Bredd** och **Höjd**.
- 10 Spela upp videon för att kontrollera titeln eller objektets position.
- 11 Klicka på **OK** när du är nöjd med spårningen och vill gå tillbaka till arbetsytan **Redigera**.

Ett nytt spår infogas i Tidslinjen ovanför den spårade videon.

Tips:

Du kan inte redigera titlar i redigeraren **Rörelsespårning**, så det är bäst att skapa och spara en titel i förväg. På så sätt ser du texten i sitt sammanhang i **Rörelsespårning**.

Om du vill ta bort ett spårningsobjekt högerklickar du på miniatyrbilden i släppzonen och väljer **Ta bort**.

Om du vill byta namn på ett spårningsobjekt högerklickar du på miniatyrbilden i släppzonen och väljer **Byt namn**. Skriv det namn du vill använda.

Om du vill ersätta ett spårningsobjekt drar du en ny titel eller ett nytt objekt till en befintlig miniatyrbild.



Kapitel 6: Montage och mallar

Pinnacle Studio har olika typer av mallar

- Montage är fördefinierade multimediemallar som omfattar professionellt designade sekvenser som kan förbättra dina produktioner omgående. Inom **Teman** finns montage grupperade efter hur avancerad tekniken är och deras utseende.
- **Mall för delad skärm** låter dig spela flera videoklipp på en gång. Du kan använda en mall eller skapa och spara din egen mall för delad skärm.
- **Mina mallar** är anpassade mallar som du skapar från ett projekt (**Spara film som mall**). Anpassade mallar för delad skärm sparas även under **Mina mallar**.

Grunderna i mallar

Nedan ser du en grundläggande procedur för att välja en mall och fylla i den. Mer information finns i avsnittet för varje typ av mall.

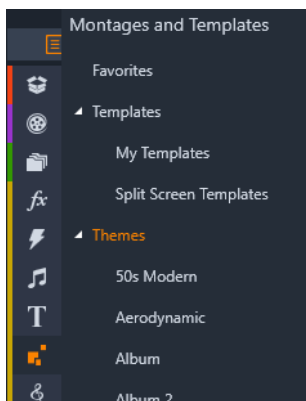
Använda en mall

- 1 På fliken **Redigera** klickar du på navigeringsfältet för panelen **Bibliotek** och sedan väljer du **Montage och mallar** .
- 2 Navigera till den önskade kategorin och klicka sedan i biblioteket på miniatyren för den mall du vill använda.
Du kan förhandsgranska mallen i panelen Spelare.
- 3 Dra mallen du vill använda till tidslinjen.

- 4 För att lägga media till mallen ska du göra något av följande:
 - **Montage-mallar (Teman)** – dubbelklicka på mallen i tidslinjen för att öppna **Montageredigeraren**.
 - **Mall för delad skärm** – högerklicka och välj **Öppna i Underredigeraren**
 - **Mina mallar** – högerklicka och välj **Öppna i Underredigeraren**
- 5 Lägg till eller redigera innehåll och klicka **OK** för att återgå till programets huvudfönster.

Montagemallar

Montagemallar finns under **Teman** i kategorin **Montage och mallar** i panelen **Bibliotek**. Mallarna är fördefinierade (begränsad redigering) och designade för att förbättra dina filmer med färdiga bildspel, animeringar och redigeringseffekter för flera spår. Montagemallar har luckor som kan innehålla flera olika typer av anpassat material, däribland video, textobjekt, foton med mera. Du kan fylla i luckan genom att dra lämplig tillgång till motsvarande släppzon som visas.



Montagemallar finns under Teman i Biblioteket.

De tillgängliga mallarna inom varje tema är designade för att komplettera varandra när de används inom samma projekt.

Till exempel erbjuder de flesta teman en öppningsmall och en matchande avslutningsmall. Många teman innehåller även en eller flera sekvensmallar för övergångar mellan en video eller ett bildklipp till ett annat.

Montage i ditt projekt

Det första du gör när du vill använda en vald mall är att släppa den på tidslinjen i ditt projekt. När den väl är där behandlas montagemallen som ett vanligt, självständigt videoklipp. Anpassa klippet och fyll i mallens luckor genom att dubbelklicka på montageklippet så att det öppnas i Montageredigeraren. Mer information finns i "Använda Montageredigeraren" på sidan 185.

Varje mall definierar en video eller grafisk sekvens med tomrum som du kan fylla i. De möjliga anpassningarna kan se väldigt olika ut. De flesta mallar har exempelvis ett eller flera tomrum där du kan släppa video- eller bildklipp. I många av dessa kan du lägga till text för titlar och vissa har även andra inställningar för andra specialegenskaper.

Montagebakgrunder

Vissa mallar har inbyggda grafiska bakgrunder och/eller en valbar bakgrundsfärg. Många av dem har också kryssrutan **Bakgrund** i verktyget Montageredigeraren. Markera inte rutan om du vill ha en transparent bakgrund. Detta gör att mallen kan användas på ett övre tidslinjespår, över en bakgrund för video- eller fotomaterialet på spåren under.

Montageklipp på tidslinjen

Montageklipp beter sig som vanliga videoklipp avseende åtgärder på tidslinjen för ett film- eller diskprojekt, med övergångar, trimning eller placering.

En montagemall som släpps på tidslinjen läggs till med någon av de tre metoderna infogning, överskrivning och ersättning. När knappen för redigeringsläge i verktygsfältet är inställd på **Smart redigering**, väljs metoden för ersättning automatiskt. Klippets standardlängd varierar mellan olika mallar. Mer information om redigeringslägen finns i "Redigeringsläge" på sidan 78.

Trimma montageklipp

Även om trimning på tidslinjen sker på samma sätt för montageklipp som för videoklipp så beror det aktuella trimningsresultatet på malltypen.

I en helanimerad mall, t.ex. en snyggt rullande titel, rullar animeringen alltid till slutet. Animeringens hastighet beror därför på klippets längd. Förkortning av klippet medför att animeringen rullar snabbare, men kortar inte av sekvensen.

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

Övergångar och effekter

Övergångar kan användas i början och slutet av montageklipp på samma sätt som för andra klipptyper.

Video- och ljudeffekter kan även läggas till på montageklipp som vanligt och användas på allt innehåll som klippet omfattar. Men några effekter, exempelvis Hastighet, är inte tillgängliga för användning med montageklipp.

Montagemallars uppbyggnad

Som exempel på hur teman fungerar undersöker vi det medföljande temat Modernt 50-tal, som innehåller fem mallar. Inledning, Segue A, Segue B, Segue C, Avslutning.

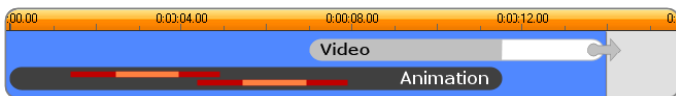
Alla mallar i detta specifika tema använder samma bakgrundsdesign – ett abstrakt, rullande mönster. Det visas hela tiden förutom under helskärmvideo. Färgerna på mönstret bestäms genom inställningar i Montageredigeraren för var och en av dessa mallar.

Låt oss titta närmare på en av mallarna. **Inledning.**

Inledning: En inledningsmall börjar vanligen med någon slags animering, inklusive titlar, och slutar med helskärmvideo. Vårt exempel Modernt 50-tal följer det mönstret.



Den rullande bakgrundsanimeringen körs igenom merparten av denna sekvens. Inom animeringen visas två anpassningsbara titlar. De representeras i diagrammet nedan av linjer på namnlisten för animering. Båda övergångarna flyter in i och ut ur bilden (mörk linjefärg) med en och halv sekunds paus för stationär visning (ljus linjefärg) däremellan.



Schematisk presentation av mallen Inledning i temat Modernt 50-tal vid dess standardlängd på cirka 14 sekunder.

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

Som standard är längden på det här mallklippet 14:00. Det inbäddade videoklippet startar med en fast förskjutning på 7:03 och körs till slutet. Dess längd är alltså 6:27. Om ditt videounderklipp är tillräckligt långt kan du förlänga det övergripande klippet, och utöka den del som utgörs av helskärmvideo. Denna funktion visas i diagrammet ovan med pilen på slutet av fältet "Video".

Montageredigering

Det huvudsakliga verktyget för anpassning av ett montageklipp i Studio är Montageredigeraren. Där kan du interagera med alla inställningar som finns i ett montage. Med redigeraren kan du lägga till innehåll från Biblioteket, ändra bakgrunden och redigera text i montaget. Redigeraren kan öppnas via ett montageklipp på tidslinjen för ett projekt genom att dubbelklicka på klippet eller genom att välja **Redigera montage** på snabbmenyn.

Ett användbart trick gör att du kan lägga till tidslinjeklipp direkt till ett montageklipp via Urklipp. Kopiera valt klipp med hjälp av kommandot **Kopiera** på klippets snabbmeny eller genom att trycka på **Ctrl+C**. Högerklicka sedan på montageklippet för att öppna dess snabbmeny.

Välj **Klistra in i släppzon** och välj sedan på den grafiska undermenyn en tillgänglig lucka i montageket som mållucka.

Använda Montageredigeraren

Varje montagemall har en egen uppsättning platser för video- och fotoinnehåll som representeras av släppzoner i Montageredigeraren. De flesta mallar har minst en plats, och vissa har upp till sex stycken. Vissa innehåller även bildtexter och andra parametrar för att anpassa specialegenskaper. Du kan ange en standardmetod för hur innehåll skalas så att det passar montagemallarna (anpassa, beskär eller ingen skalning). Mer information finns i "Projektinställningar" på sidan 343 (Montageskalning).



I Montageredigeraren kan du specificera mallelement, som video- eller bildklipp, egenskapsinställningar och bildtexter. Klippen läggs till genom att du drar dem från redigerarens kompaktvy till zonen där de släpps nedanför spelaren.

Montageredigeraren består av fem delar.

- 1 Till vänster kan du öppna videor och foton i kompaktvyn i Biblioteket.

- 2 Till höger finns en anpassningspanel med textfält eller andra kontroller som krävs för mallparametrarna.
- 3 Spelaren visar resultaten av dina förändringar.
- 4 Nedanför förhandsgranskningen finns släppzonerna för dina videor och bilder.
- 5 En tidslinje visar handtag för justering av tiderna för inledningar och avslutningar.

Inre trimning av montageklipp

När en montagemall börjar eller slutar med en mängd helbildsvideo som kan anges av användaren, som många gör, tillhandahåller Montageredigerarens tidslinje handtag för att justera tider för inledande och avslutande helbild – varaktighet för helbildsdelarna. Klicka på ett handtag och dra åt vänster eller höger för att justera varje tidslängd separat. Tidslängden för mittdelen av klippet – den animerade delen – minskar eller ökar i motsvarande grad. Om du vill balansera inledande och avslutande helbild utan att påverka varaktigheten för mittdelen, klickar du och drar mellan handtagen.



Del av Montageredigeraren med tidslinjen (längst ner) och släppzoner för video och bilder (i mitten). De nedre delarna av Biblioteket och spelaren visas också. Klicka och dra på tidslinjen för att justera tiden för montage.

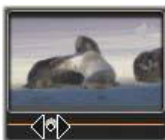
En detaljerad förklaring av mallstrukturen finns i "Montagemallars uppbyggnad" på sidan 183.

Arbeta med släppzoner

Rensa släppzoner: Radera ett underklipp från släppzonen genom att högerklicka på zonen och välja **Ta bort media** på snabbmenyn.

Ta bort underklippsljud: Vissa släppzoner är markerade med en ljudsymbol, vilket visar att ljuddelen av alla videor i zonen kommer att ingå i montageklippets ljud. Om du inte vill använda ljudet klickar du på ljudsymbolen för att ta bort ljudet från underklippet.

Välja början på underklippet: I en släppzon kan videomaterial redigeras så att det börjar från en förskjuten punkt i underklippet. Klicka och dra i starten på klippmarkören, som finns under släppzonen, för att ändra startbildrutan. Tangentbordets vänster-och högerpiltangenter är användbara när du vill göra finjusteringar.



Om den släppzon du arbetar med är aktiv vid tidsindexet kommer förhandsgranskningen att återge ändringar för startbilden. När du finjusterar startbilden på ett underklipp är det en bra idé att ställa in scrubbningskontrollen till den plats där Spelarens förhandsgranskning är till bäst hjälp.

När du använder starten på klippmarkören ändras varken underklippets position i mallen eller dess varaktighet, utan endast det utdrag av underklippet som används. Om du startar underklippet så sent att videon kommer till slutet medan zonen fortfarande är aktiv, kommer underklippets sista bild att frysas för att fylla den återstående tiden.

Lägga till effekter inom släppzoner: Det går att lägga till video- eller ljudeffekter direkt i ett montageunderklipp genom att dra effekten till släppzonen. Som vanligt markerar ett magentafärgat band överst på klippet att effekter har använts.



Ta bort effekter inom släppzoner: Leta på zonens snabbmeny Effekter efter kommandot **Ta bort alla** eller undermenyn Ta bort, där du kan välja den effekt som ska tas bort.

Obs! Om du tar bort eller ersätter media i en släppzon tas alla effekter som använts på mediet också bort.

Mallar för video på delad skärm

Du kan enkelt skapa en video på delad skärm i Pinnacle Studio för att spela upp flera videoklipp i en förinställd eller anpassad mall.



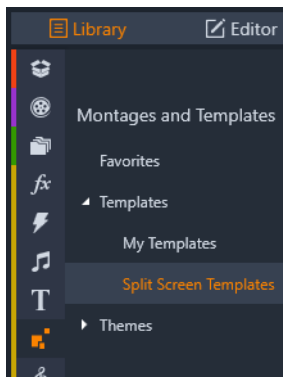
Du kan använda en mall för att skapa ett projekt med video på delad skärm, eller skapa en egen mall för delad skärm.

Innan du börjar

- Kontrollera att de videoklipp du vill använda har importerats till Biblioteket och är lätta att komma åt från ett projektfack eller en samling.
- Förhandsgranska de videoklipp du vill använda, så att du har en uppfattning om vilka former som kommer att passa det innehåll du vill fokusera på. Om till exempel rörelserna huvudsakligen går i höjdled passar en vågrät form inte särskilt bra.

Välja och fylla en mall för delad skärm

- 1 Gå till navigeringsfältet i Biblioteket och välj **Montage och mallar** > **Mallar** > **Mallar för delad skärm**.



- 2 Dra miniatyrbilden för den mall du vill använda till tidslinjen.
- 3 I tidslinjen högerklickar du på mallen och väljer **Öppna i underredigerare**.

Mallen expanderas till separata spår i fönstret **Underredigerare**. Ett spår läggs till för varje område i mallen (spåren anger visuellt vilket område de hör till).

- 4 Dra ett videoklipp till varje spår i panelen **Underredigerare Bibliotek**.
- 5 Om du vill justera klippet inom mallområdet klickar du på ett spår och klickar på bild-i-bild-knappen **Skalningsläge**  i panelen **Spelaren**.
En halvgenomskinlig vy av klippet visas över mallbasen.
- 6 I dialogrutan **Spelaren** gör du något av följande:
 - Ändra storlek på det markerade klippet genom att dra i de storleksnoder (orange prickar) som visas i förhandsgranskningsfönstret.
 - Placera klippet genom att dra det så att det fyller motsvarande område i mallen.
 - Roterar klippet genom att dra i roteringshandtaget (nod som sticker ut ovanför storleksrektangeln).
- 7 För att justera de övriga klippen i mallen klickar du på motsvarande spår i tidslinjen.
- 8 När du är klar klickar du på **OK**, så avslutas **Underredigeraren** och elementen i den delade skärmen komprimeras till ett enda spår i tidslinjen.

Skapa en mall för delad skärm

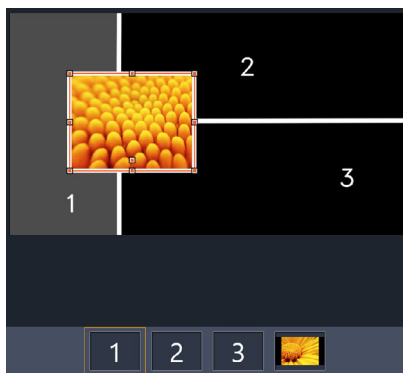
- 1 Gå till tidslinjen och klicka på knappen **Skapa mall för delad skärm** .
- 2 I **Montage-/mallredigeraren** väljer du ett verktyg på paletten **Formverktyg** och drar i redigeringsfönstret för att dela upp området i olika klippzoner.



En siffra visas i varje klippzon.

- 3 Du justerar linjer och former med verktyget **Välj**  på paletten **Formverktyg**. Du kan dra linjer och former för att placera om dem och ändra storlek på dem. Du kan även justera **Rotation** och egenskaperna **Kant** (**Bredd** och **Färg**).
- 4 Om du vill spara innehåll med din mall (till exempel en bild som ska vara en del av mallen) går du till det innehåll du vill lägga till, och drar sedan motsvarande miniatyrbild till den siffran du vill använda i släppzonen.

Obs! Du tar bort innehåll genom att högerklicka på det i släppzonen och välja **Ta bort media**.



- 5 När din mall är klar klickar du på **Spara som** och sparar din mall i Biblioteket (**Montage och mallar > Mallar > Mina mallar**).
- 6 Klicka på **OK** för att återgå till **Underredigeraren**.
- 7 Lägg till och redigera klipp på samma sätt som med en befintlig mall.
- 8 När du är klar klickar du på **OK**, så avslutas **Underredigeraren** och elementen i den delade skärmen komprimeras till ett enda spår i tidslinjen.

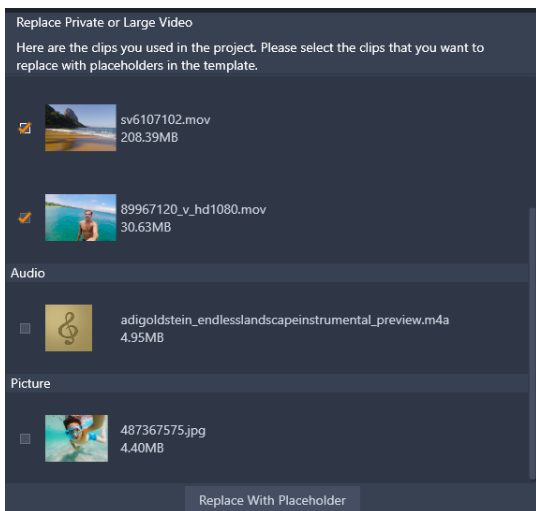
Mina mallar: Spara en film som en mall

Du kan spara filmer som mallar och lägga till dem i **Bibliotek (Montage och mallar > Mina mallar)**. När du konverterar ett filmprojekt till en mall väljer du delar av filen som ska ersättas med platshållare. När du sparar en film som en mall låses inte det innehåll som inte är platshållare – alla delar av mallen kan redigeras i **underredigeraren**. Platshållare gör det bara enklare att identifiera innehåll som senare ska bytas ut.

Obs! Anpassade mallar för delad skärm sparas även i **Mina mallar**. Information om att använda mallar för delad skärm finns i "Välja och fylla en mall för delad skärm" på sidan 189.

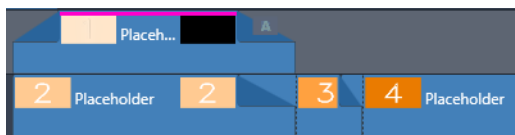
Konvertera ett filmprojekt till en mall

- 1 Filmen som du vill använda som mall ska vara öppen i tidslinjen. Klicka då på **Fil**-menyn > **Spara film som mall**.
- 2 I mallfönstrets övre vänstra panel ska du markera kryssrutorna bredvid de media (videor, ljud och bilder) som du vill ersätta med platshållare.



- 3 Klicka på **Ersätt med platshållare**.

Paneler med orange nummer används som platshållare.



- 4 Gå igenom mallen och klicka på **Spara mall** när du är klar.
 - 5 Skriv ett filnamn och klicka på **Spara** för att återgå till programmetts huvudfönster.
- Mallen sparas i Biblioteket i **Montage och mallar > Mina mallar**.

Välja och fylla i en filmmall från Mina mallar

- 1 Dra en mall från **Montage och mallar > Mina mallar**-avsnittet i **Bibliotek** till tidslinjen.

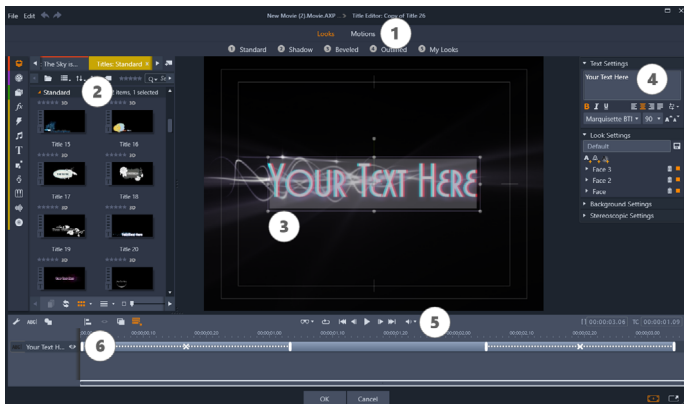
Mallen läggs till ett enda spår.

- 2 Högerklicka på mallen och välj **Öppna i underredigerare**.
Mallen expanderas till flera spår (om den ursprungligen var en flerspårsfilm).
- 3 I **Underredigeraren** ersätts platshållarna genom att dra innehållet från **Biblioteket** över platshållarna.
- 4 Utför övriga redigeringar i **Underredigeraren**.
- 5 Klicka **OK** när du vill återgå till programmets huvudfönster.

Kapitel 7: Titelredigeraren

Titelredigeraren i Pinnacle Studio är ett kraftfullt verktyg för att skapa och redigera animerade titlar och grafik. Den har en mängd effekter och verktyg för både text och bild med otaliga möjligheter för de visuella effekterna i din film.

Information om att skapa och redigera 3D-titlar finns i "Kapitel 15: 3D Titelredigerare" på sidan 369.



Titelredigerarens olika områden: 1. Förinställningsväljaren, 2. Panelen Bibliotek, 3. Redigeringsfönstret, 4. Panelen Inställningar, 5. Verktygsfältet, 6. Lagerlistan

Dessa är huvudområdena i fönstret Titelredigeraren, med nummer enligt bilden ovan.

- 1 **Förinställningsväljaren** har flikar med förinställningar för **Stilar** och **Rörelser**, som har organiserats efter typ inom varje flik. En Stil är en visuell utformning av en text- eller ett formlager i din titel. En Rörelse är en animering som kan läggas till i vilket lager som helst, men som oftast används för text. Mer information finns i "Förinställda stilar" på sidan 201 och "Förinställda rörelser" på sidan 202.

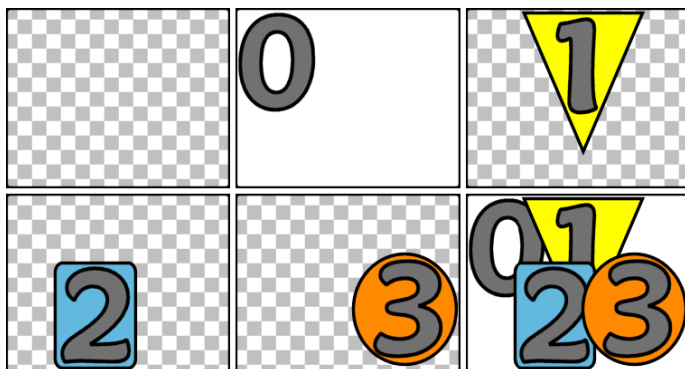
Håll musen över en förinställning för att se hur den kommer att påverka din titel. Du behöver bara klicka på förinställningen för att använda den på aktuellt lager. Därefter kan stilar anpassas manuellt på panelen Inställningar.

- 2 **Biblioteket** innehåller material som behövs för att skapa titlar. Alla tillgängliga media och allt innehåll finns i flikarna högst upp. Mer information om panelen **Bibliotek** finns i "Kapitel 2: Biblioteket" på sidan 17.
- 3 **Redigeringsfönstret** är den viktigaste arbetsytan för att skapa och redigera titlar. Den har en förhandsgranskning av din titel, där du kan använda scrubbningskontrollen, och redigeringsmöjligheter. Mer information finns i "Redigeringsfönstret" på sidan 213.
- 4 Panelen **Inställningar** har separata komprimerbara underpaneler för tre inställningskategorier. **Textinställningar** styr stilen och storleken för textobjekt, **Stilinställningar** styr konfigurationen av ytor, kanter och skuggor och **Bakgrundsinställningar** gäller för bakgrundslager för titlar.
- 5 **Verktögsfältet** har fyra kontrollgrupper. Från vänster till höger är dessa: verktygen Lägg till textlager och Formverktyget, en uppsättning knappar för lagerändringar, en hel uppsättning transportkontroller, inklusive en knapp för loopning, samt ett par mätverktyg som visar titelns längd och den aktuella uppspelningspositionen.
- 6 **Lagerlistan:** Varje grafik- eller textelement utgör ett lager i titeln, som är en stapel av sådana lager. De ogenomskinliga delarna i

varje lager döljer lagren under. Det understa lagret kan enbart dölja bakgrunden.

Förutom att visa varje lager med ett namn innehåller Lagerlistan en animerad tidslinje som visar hur länge varje lager är aktivt och vilka rörelser som har lagts till det. Dessa egenskaper kan justeras genom att dra.

Att bygga upp en bil av olika lager kallas "compositing". Informationen i varje lager är uppbyggd separat och sätts samman när bilden är klar, vilket gör det möjligt att återgå till kompositionen och lägga till nya lager samt att korrigera, ändra ordningsföljden på, ta bort eller ersätta befintliga lager.



Att bygga upp en bild med lager börjar med en tom bild (uppe till vänster). Det rutiga mönstret visar transparens. Även om bakgrunder kan ha transparenta eller halvtransparenta områden lägger vi här till en ogenomskinlig bakgrund (0) för tydlighetens skull, följt av ytterligare lager med visst ogenomskinligt innehåll (1, 2, 3). I den slutliga kompositionen (nere till höger) döljs de underliggande lagren av de översta lagren.

Starta (och avsluta) Titelredigeraren

Titelredigeraren kan startas på två sätt: genom att dubbelklicka på en titel i Biblioteket eller på tidslinjen i ditt projekt; eller genom att klicka på knappen Titel i tidslinjens verktygsfält.

Nyckelord i titelnamn

Vissa av titlarna i Biblioteket har transparenta områden genom vilka de underliggande spåren visas. Namnen på dessa titlar innehåller alla nyckelordet "överlagring".

Helskärmstitlar har inga transparenta områden: de tar upp hela videorutan. Deras namn innehåller nyckelordet "helskärm".

Du kan enkelt titta på enbart den ena eller andra typen genom att söka efter lämpligt nyckelord i Biblioteket.

Tips: Andra nyckelord du kan söka efter i Biblioteket är "rullar", "kryper", "namn" och "titel".

Spara titeln

Med **Spara titel som** på **Fil**-menyn i Titelredigeraren kan du spara titlar i filsystemet på din dator. Därifrån kan titlarna exporteras till andra datorer och delas med andra Pinnacle Studio-användare. Om du vill spara till en bevakad mapp kommer den redigerade titeln automatiskt att visas i Biblioteket.

Stänga Titelredigeraren

Stäng Titelredigeraren på något av följande sätt:

- Klicka på **OK**-knappen längst ner i Titelredigeraren. Om du öppnade titeln från Biblioteket kommer du bli tillfrågad om att spara eventuella ändringar under ett nytt namn. Öppnade du

titeln från en tidslinje blir din nya eller uppdaterade titel del av det aktuella projektet.

- Klicka på **Avbryt**-knappen längst ner i Titelredigeraren. Eventuella ändringar kasseras.
- Klicka på X-knappen (Stäng) uppe till höger i fönstret. Det motsvarar att klicka på **Avbryt**, förutom att du får möjlighet att spara eventuella ändringar innan du stänger.

Biblioteket

Biblioteket visas som en panel med flikar på vänster sida i fönstret Titelredigeraren. Flikarna längst upp ger dig tillgång till alla tillgängliga media och innehåll.

Lägga till biblioteksmedia i en titel

Om du vill lägga till en video eller ett fotografi i titeln drar du det från Biblioteket till redigeringsfönstret. Det nya elementet skapas i en förinställd storlek när du släpper det i Redigeringsfönstret. Sedan kan du flytta, ändra storlek eller rotera materialet som du vill.

När du vill lägga till en video eller ett fotografi som helskärmsh bakgrund i din titel, drar du det till släppzonen i underpanelen Bakgrundsinställningar. Mer information finns i "Bakgrundsinställningar" på sidan 207.

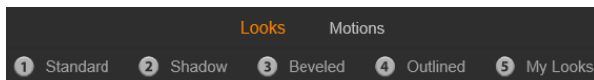
Du kan även använda en video eller ett fotografi som fyllning i textens ytor, kanter och skuggor. Det gör du genom att först lägga till en yta, kant eller skugga i Stilinställningar med Lägg till-knapparna. Släpp sedan fotot eller videon i släppzonen till höger om **Fyll**.



Förinställningsväljaren

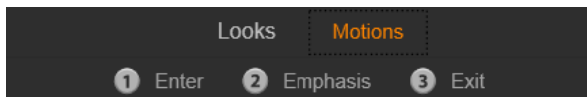
Det går snabbt att skapa en snygg titel med förinställningsväljaren i Titelredigeraren. När du har skrivit din text, och fortfarande har textlagret markerat, kan du lägga till någon av de förinställda stilarna med ett musklick. För att göra det hela ännu enklare kan du sväva med musen över en Stil-ikon. Då visar redigeringsfönstret effekterna på din titel genom att använda stilen på det aktuella lagret.

Även om du inte kan hitta exakt den stil du vill ha bland förinställningarna kan du ofta spara tid genom att börja med en som är nästan som den du vill ha, och sedan forma om den i underpanelen Stilinställningar.



Förinställningsväljaren med fliken Stilar vald. Genom att klicka på namnet i en av de visade förinställningsgrupperna öppnas en lista med ikoner.

Det finns inget som går upp mot en animering för att ge din titel lite visuell genomslagskraft. Klicka på fliken Rörelser i förinställningsväljaren. De tre grupperna av förinställningar representerar faserna i ett lagers liv.



Rörelseförinställningarna kategoriseras efter vilken roll de spelar när de introducerar, visar och tar bort lager från vyn.

Precis som med Stilar kan Rörelser förhandsgranskas genom att du svävar med musen över inställningarnas ikoner. Så fort du bestämt dig kan du lägga till din valda Rörelse-effekt med ett enda musklick.

Förinställda stilar

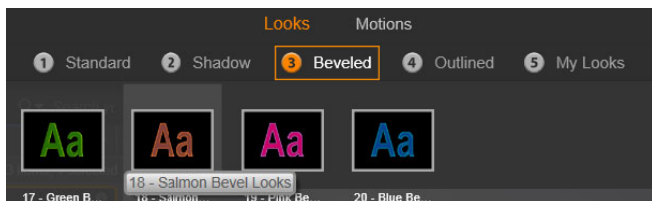
Fliken Stilar i Förinställningsväljaren i Titelredigerarens innehåller visuella stileffekter som kan användas på text- och formlager i din titel.

Förhandsgranska stilar

Du förhandsgranskar en viss stil i ett visst lager genom att först välja lagret och sedan öppna fliken Stilar i Förinställningsväljaren och föra muspekaren över miniatyrbilderna. Medan du håller muspekaren där visar Redigeringsfönstret din titel så som den skulle se ut med den valda stilen. På så sätt kan du genast bedöma dess effekt i sammanhanget.

Använda en stil

Lägg till en förinställd stil i ett textlager eller vektorgrafiklager med musen genom att klicka i Redigeringsfönstret eller i lagerlistan. Du kan också påverka flera lager samtidigt genom att markera flera lager eller en lagergrupp.



Välj en inställningskategori för att börja använda stilar: Standard, Skugga, Slipad eller Med kontur. Förför muspekaren över miniatyrbilderna för att förhandsgranska förinställningarna. Klicka på miniatyrbilden för att använda den på det aktuella lagret.

När du har markerat ett eller flera lager använder du en av dessa metoder för att använda en stil:

- Klicka på dess miniatyrbild i Förinställningsväljaren.
- Dra miniatyrbilden från Förinställningsväljaren och släpp den på lagret i Redigeringsfönstret.
- Dra miniatyrbilden från Förinställningsväljaren och släpp den på ett lager eller en lagergrupp i Redigeringsfönstrets rubrik.

Förinställda rörelser

Fliken Rörelser i Förinställningsväljaren innehåller animeringsrutiner som gör Titelredigeraren mycket kraftfull. Dessa rörelser tilldelas till och fungerar på enskilda lager i din titel. Rörelserna delas upp i tre klasser utifrån hur stor del lagrets uppspelningstid de påverkar: ingång, betoning och utgång.

- En ingångsrörelse styr början av lagret – det vill säga när det första gången visas i titeln vid körning.
- En betoningsrörelse bibehåller publikens fokus på innehållet i ett lager genom att tillföra något som fångar uppmärksamheten under visningstiden på skärmen.
- En utgångsrörelse tar bort lagret från scenen igen och avslutar dess uppspelningstid.

Varje lager kan innehålla högst en rörelse av varje typ. Alla rörelser är dock valfria och det är alltså fullt möjligt att ha en titel utan några rörelser alls.

Samlingen Rörelser

I var och en av de tre rörelsetyperna kan de flesta animeringarna grupperas i flera standardklasser utifrån hur de agerar.

Bokstavsbaseade rörelser fungerar med enskilda bokstäver i ett textobjekt (andra typer av lager behandlas som om de bestod av en

enda bokstav). I ingångsrörelsen "Bokstäver vänder" visas till exempel bokstäverna i textlagret först från sidan, och roterar sedan på plats en och en tills alla är i normalläge.

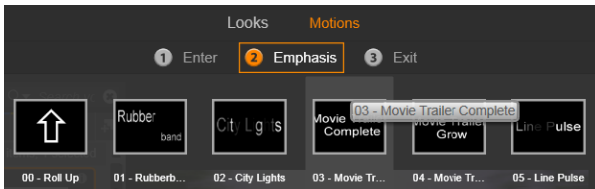
Ordbaserade rörelser fungerar på liknande sätt, men med ord som den minsta enheten i animeringen. I ingångsrörelsen "Ord från nederkant" flyter orden i lagret upp, ett och ett, från bildrutans underkant till sin plats.

Radbaserade rörelser är avsedda för lager med flera rader text som behandlas i turordning. I ingångsrörelsen "Rader bakifrån" kommer varje textrad fram på skärmen längs ett spår som ger illusionen av att texten kommer från en plats bakom åskådaren.

Sidbaserade rörelser påverkar hela lagret samtidigt. Ett exempel är ingångsrörelsen **Tunna rullar**, som rullar lagret i rätt position ovanifrån, som om det var målat på sidan av en rullande tunna.

Matcha ingångs- och utgångsrörelser

De flesta ingångsrörelser har en motsvarande utgångsrörelse som de kan kombineras med om man vill ha en konsekvent visuell effekt. Till exempel kan ett lager som börjar med rörelsen "Ord från oändlighet" passas ihop med "Ord till oändlighet". Men detta är bara en av flera möjligheter och alltså inget krav. Du har möjligheten att blanda och para ihop rörelser av de tre typerna på vilket sätt du vill.



Förinställningsväljaren innehåller ingångs-, betonings- och utgångsrörelser. Varje lager i en titel kan använda en rörelse av varje typ.

Förhandsgranska rörelser

Du förhandsgranskar en viss rörelse i ett visst lager genom att först välja lagret och sedan öppna fliken Rörelser i Förinställningsväljaren och föra muspekaren över miniatyrbilderna. Medan du håller musmarkören där börjar en ändlös slinga spela upp en förhandsvisning av titelns rörelse i Redigeringsfönstret, så att du omedelbart kan se effekten.

Lägga till rörelser

Lägg till en viss rörelse till ett visst lager genom att först välja lagret och sedan göra något av följande:

- Klicka på rörelsens miniatyrbild i Förinställningsväljaren.
- Dra rörelsens miniatyrbild från Förinställningsväljaren till ett tillgängligt lager (ett som inte är dolt av andra lager) i Redigeringsfönstret.
- Dra rörelsens miniatyrbild från Förinställningsväljaren till ett lager eller i en lagergrupp i lagerlistans rubrik.

Genom att använda någon av dessa metoder läggs rörelsen till lagret. Den nya rörelsen ersätter eventuell befintlig rörelse av samma typ i det

lagret. Mer information om hur du arbetar med rörelser i lagerlistan finns i "Lagerlistan" på sidan 224.

Skapa och redigera titlar

En titel i Titelredigeraren i Pinnacle Studio är uppbyggd av fyra element:

Bakgrundslager: Som standard är bakgrunden helt transparent. För pålagda titlar är det vad man vanligtvis vill ha. För speciella ändamål eller för titlar i helskärm kan du välja en färg, en bild, en övertoning eller video till din bakgrund. För ytterligare flexibilitet ingår även en opacitetskontroll i Bakgrundsinställningar. Mer information finns i "Bakgrundsinställningar" på sidan 207.

Video- och bildlager: Resurserna i dessa lager kommer från avsnitten för video, fotografier och filmprojekt i Biblioteket. Lagren stöder samma åtgärder som text- och formlagren förutom för användning av stilar.

Text- och formlager: Dessa är så kallade vektorbaserade lager. Det betyder att lagren inte lagras som bitmappsbilder, som video och fotofiler, utan som en slags "ritning" där innehållet återskapas ur raka och krökta linjesegment. Till dem kan du lägga till egenskaper som färg och effekter, t.ex. oskärpa. Precis som med video- och bildlager kan dessa vektorbaserade lager dras, ändra storlek, roteras och grupperas, och du kan lägga till rörelser i dem. Men till skillnad från de andra lagren kan de även anpassas med stilar från avsnittet Stilar i Förinställningsväljaren. Mer information finns i "Förinställda stilar" på sidan 201.

Rörelser: Rörelser är animeringar som kan läggas till vilket lager som helst när du skapar en titel, med undantag av bakgrunden. Rörelser väljs och läggs till från fliken Rörelser i Förinställningsväljaren. När en

rörelse har lagts till i ett lager, kan tiden för rörelsen justeras i lagerlistans tidslinje. Mer information finns i "Förinställda rörelser" på sidan 202 och "Lagerlistan" på sidan 224.

Skapa text- och formlager

Skapa ett textlager genom att antingen klicka på knappen **lägg till textlager** i tidslinjens namnlist i Lagerlistan eller dubbelklicka på ett tomt område i Redigeringsfönstret. Ett nytt lager med förinställd text visas. Texten är automatiskt markerad och ersätts om du börjar skriva.



Skapa ett formlager genom att klicka på **formverktyget** (till höger om lägg till text) och sedan välja något på den meny som visas. De tillgängliga valen omfattar cirkel, kvadrat, ellips, rektangel, horisontella eller vertikala "piller"-former och triangel. Efter valet visas vald form i standardstorlek i ett nytt lager i Redigeringsfönstret.



Redigera lager

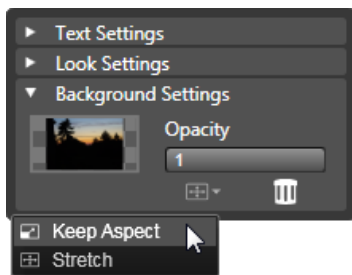
Resten av det här kapitlet beskriver redigeringen av bakgrund och lager i Titelredigeraren.

- Mer information om hur du anpassar bakgrundslagret finns i "Bakgrundsinställningar" på sidan 207.
- Information om att flytta, ändra storlek, rotera och arrangera om alla typer av förgrundslager finns i "Redigeringsfönstret" på sidan 213 och "Lagerlistan" på sidan 224.
- Mer information om textredigering och inställningar för textegenskaper finns i "Text och textinställningar" på sidan 216.

- Mer information om hur du arbetar med stereoskopiska titlar finns under "Titlar och stereoskopisk 3D" på sidan 222.
- Flerval och gruppering beskrivs i "Arbeta med lagergrupper" på sidan 230.
- Mer information om rörelseredigering på lagerlistans tidslinje finns i "Lagerlistan" på sidan 224.

Bakgrundsinställningar

Till skillnad från förgrundslagren i en titel visas inte det speciella bakgrundslagret i lagerlistan, och det kan inte heller ändras i Redigeringsfönstret. Istället styrs bakgrunden från panelen Bakgrundsinställningar.



Med hjälp av panelen Bakgrundsinställningar kan du skapa bakgrunden för en titel. Det lilla förhandsgranskningsområdet fungerar som en färgvalsknapp, och även som släppzon för videor och bilder från Biblioteket. Här har menyn Bredd-höjdförhållande för bakgrund öppnats genom att man klickat på knappen ovanför.

Den förinställda bakgrunden för en titel är helt transparent. Om din titel ligger på ett övre spår i projektets tidslinje kommer all video och alla bilder på spåren nedanför att synas bakom titelns förgrund.

Skapa en solid eller övertonad bakgrund genom att klicka på bakgrundens förhandsgranskningsområde. Detta öppnar en dialogruta för färgval samt en pipett som ger dig möjlighet att plocka en färg inom hela Titelredigerarens fönster.

Du kan välja att ha en övertonad bakgrund genom att välja fliken **Övertoning** under färgpaletten. Ytterligare övertoningsmarkörer kan anges genom att klicka nedanför övertoningspanelen. Övertoningsmarkörer kan tas bort genom att man drar dem lodrätt ut från panelen.

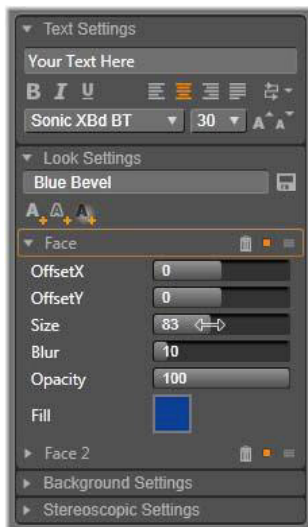
Använd video eller stillbild som bakgrund genom att dra objektet från avsnittet Video eller Foton i Biblioteket och släppa det i förhandsgranskningen av bakgrunder, som även fungerar som en släppzon.

Gör bakgrunden halvgenomskinlig genom att dra **opacitetsreglaget** till en punkt mellan helt transparent (längst ut till vänster) och helt ogenomskinligt. Dubbelklickar du på reglaget återvänder det till full opacitet.

Återställ bakgrunden till standardläget (utan bakgrund) genom att klicka på **papperskorgen**.

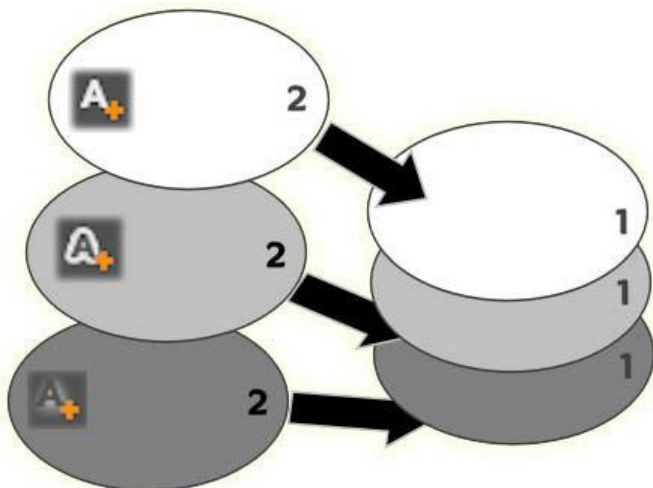
Stilinställningar

Öppna stilinställningarna via **inställningspanelen**, där du kan granska, ändra, lägga till och ta bort enskilda överlagda detaljlager för att skapa en viss stil.



Klicka på pilen Stilinställningar på inställningspanelen för att öppna en underpanel där stilen för ett lager kan redigeras. Under namnet på den valda förinställningen (Blå fasning) finns tre knappar för att skapa nya detaljlager. Redigeringspanelen för ytdetaljer är öppen.

Det finns tre typer av detaljlager: **yta**, **kant** och **skugga**. De tre typerna skiljer sig inte åt avseende de inställningar de stöder, men däremot i den position där de kommer att infogas i lagerstapeln. Om de inte dras från sin position, ligger alltid yta överst i stapeln, följt av kant och slutligen av skugga. Men efter att en detalj skapats kan du dra den upp eller ner i lagerstapeln som du vill.

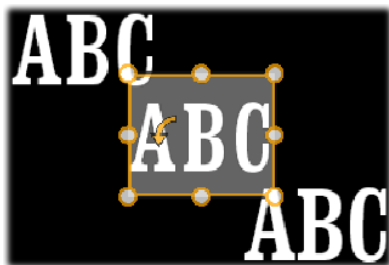


Yta, kant och skugga: En ny ytdetalj (uppe till vänster) läggs till ovanpå det översta ytlagret. Nya kant- och skuggdetaljer läggs till under det understa lagret för respektive typ.

De enskilda lagrens egenskaper kan ändras genom kontroller på hopfällbara paneler i Stilredigeraren.

Följande detaljegenskaper kan användas:

- **FörskjutningX, FörskjutningY:** Med dessa skjutreglage ställer man in positionen för detaljlager i förhållande till den text eller grafik som stilen används på. Intervallet för förskjutning är -1,0 (vänster eller nederst) till +1,0 (höger eller överst). Maximal förskjutning motsvarar en åttondel av bredden och en åttondel av höjden för Redigeringsfönstrets arbetsyta.



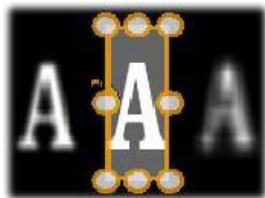
I detta exempel har en stil med tre detaljlayer lagts på ett textlager. Detaljlagren är identiskt konfigurerade förutom deras förskjutningsinställningar: överst-vänster $(-1,0, 1,0)$; mitten $(0, 0)$; nederst-höger $(1,0, -1,0)$.

- **Storlek:** Detta skjutreglage anger tjockleken på de segment som används för att rita text eller grafik, från 0 till 2, där 1 motsvarar standardtjocklek.



Detta exempel innefattar tre detaljlayer med olika storleksvärden. Från vänster till höger: 0,90, 1,0, 1,20 Den visuella effekten av varierad storlek beror av standardtjockleken på strecken i lagret. I ett textlager beror detta på teckensnitt och storlek.

- **Oskärpa:** Med ökat värde för detta skjutreglage, från 0 till 1, blir detaljlagret alltmer spöklikt och otydligt.



Detaljlagren i detta exempel skiljer sig i endast åt inställningen för oskärpa. Från vänster till höger: 0,15, 0, 0,40

- **Opacitet:** Detta reglage anger opaciteten för detaljlagret från 0 (transparent) till 1 (ogenomskinligt).
- **Fyll:** Klicka på färgkartan för att öppna en färgkarta där du anger fyllningsfärgen för detaljlagret. Provkartan innehåller även en pipettknapp för att göra det möjligt att hämta färger från hela Titelredigeraren. Ange en övertonad bakgrund genom att klicka på Övertoningar högst upp i färgpaletten. Ytterligare övertoningsmarkörer kan anges genom att klicka nedanför övertoningspanelen. Övertoningsmarkörer kan tas bort genom att man drar dem lodrätt ut från panelen.

Arbeta med detaljlager

Förutom att ange egenskaperna för befintliga detaljlager, kan du lägga till detaljer av någon av de tre typerna, ta bort detaljer och ändra ordning i detaljlagerstapeln.

Lägg till ett detaljlager genom att klicka på någon av de tre små knapparna uppe till höger i Stilinställningar. Från vänster till höger skapar dessa ett nytt yt-, kant- respektive skugglager. Placeringen av det nya detaljlagret i lagerstapeln avgörs av dess typ, enligt ovan.



Ta bort ett detaljlager genom att klicka på **papperskorgen** i namnlisten för detaljens redigeringspanel.

Byt namn på ett detaljlager genom att dubbelklicka på dess namn, ange det namn du önskar och trycka på **Retur**.

Dölj ett detaljlager tillfälligt genom att klicka på den punktformade ikonen för växling av synlighet på detaljens namnlist.

Stäng eller öppna redigeringspanelen för ett detaljlager genom att klicka på pilknappen längst till vänster om dess namnlist.

Ändra ordningen på detaljlager genom att dra namnlisten på redigeringspanelen till den nya platsen. Om den stil du redigerar innehåller fler än två eller tre lager kan det vara lättare att följa händelserna om du först stänger panelerna så att hela stapeln blir synlig på en gång.

Spara en anpassad stil

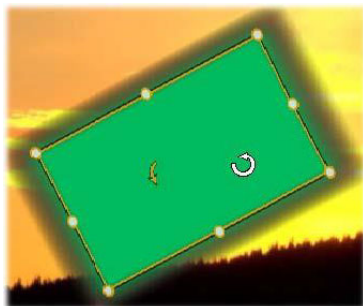
När du avslutat redigeringen av en egen stil, kan du spara den i Mina stilar genom att klicka på knappen **Spara stil**  i namnlisten för Stilinställningar. Innan du sparar är det en god idé att ge din stil ett nytt namn. Dubbelklicka på det nuvarande namnet i inställningarna, ange ett beskrivande namn för stilen och tryck på **Retur**.

När stilen väl är sparad kan du när som helst komma åt den genom Förinställningsväljaren, under "Mina stilar".

Redigeringsfönstret

Redigeringsfönstret är det huvudsakliga förhandsgransknings- och redigeringsområdet i Titelredigeraren. Här kan du flytta om, ändra storlek på och rotera förgrundslagren i din titel.

När man skall redigera måste man i allmänhet först markera det eller de lager man vill arbeta med. Markerade lager ritas i en ram med åtta kontrollpunkter för storleksändring och ett roteringshandtag höst upp för rotering av urvalet i steg om en grad. De flesta lager kan man "ta tag" i för att dra till en ny position genom att klicka direkt på kontrollrutan.



Rotera ett formobjekt i redigeringsfönstret. Den lilla punkten högst upp i mitten av kontrollramen är roteringshandtaget för lagret. Rotera ett lager genom att klicka på och dra i roteringshandtaget. När muspekaren är ovanför roteringshandtaget ändras den till en rund pil.

När du arbetar med text- och formlager kan en del av innehållet visas utanför kontrollramen. Detta händer om en av detaljerna inom stilen definieras med en horisontell eller vertikal förskjutning som flyttar detaljen bort från lagrets ursprungliga läge. Mer information finns i "Använda en stil" på sidan 201.

Lageråtgärder i redigeringsfönstret

De åtgärder som beskrivs här avser ett enskilt lager, men de kan också utökas för att fungera med flera lager samtidigt. Mer information finns i "Arbeta med lagergrupper" på sidan 230.

Markera ett lager i redigeringsfönstret genom att klicka på lagerrektangeln med musen. Då visas lagrets kontrollram, redo för redigering.

Lager reagerar på musklick var som helst inom dess omgivande rektangel (den rektangel som visas med kontrollramen när lagret markeras). Detta betyder att du kanske inte kan arbeta med ett synligt lager, för att det ligger under ett transparent område inom ett annat lagers rektangel. För att kunna redigera med musen i dessa fall måste du först dölja de övre lagren enligt anvisningarna i "Lagerlistan". Mer information finns på sidan 181.

Flytta ett icke-textlager genom att klicka någonstans inom dess rektangel och dra det till den nya platsen.

Flytta ett textlager genom att placera musen nära kanten av lagrets kontrollram tills pekaren ändras till en fyrvägspil. Sedan kan du klicka och dra som vanligt. Klickar du inuti ramen, som du normalt skulle göra med ett icke-textlager, aktiveras istället textredigeringsläget. Mer information finns i "Text och textinställningar" på sidan 216.



Ändra storlek på ett lager men behåll proportionerna genom att klicka på en hörnpunkt i kontrollramen och dra utåt eller inåt till önskad storlek.

Ändra storlek och proportionerna på ett lager genom att klicka på och dra i en sidopunkt i kontrollramen. Genom att storleksändra med den

mittersta kontrollpunkten på två intilliggande sidor i följd, kan du få fram den storlek och de proportioner du önskar.

Rotera ett lager genom att klicka på och dra i roteringshandtaget. För noggrannare kontroll över roteringen flyttar du muspekaren bort från rotationscentrum medan du drar. Det extra avståndet gör det möjligt att definiera mindre vinklar mellan ett musläge och nästa.

Ändra stapelordningen för ett lager genom att högerklicka på lagret och välja ett av kommandona på undermenyn **Sortera: Skicka längst bak, Skicka bakåt, Flytta längst fram, Flytta framåt**. Alla fyra åtgärderna har även vanliga tangentbordskommandon: **Ctrl+Minus**, **Alt+Minus**, **Ctrl+Plus** och **Alt+Plus**.

Ett annat sätt att ändra ordning på lager, som kan vara bekvämare för titlar med flera överlappande lager, är att använda lagerlistan. Mer information finns i "Lagerlistan" på sidan 224.

Ta bort ett lager genom att markera kontrollramen eller markera lagret i lagerlistan och sedan trycka på **Delete**. Alternativt kan du använda snabbmenykommandot **Radera lager**. Om lagret är ett textlager i textredigeringsläge, gäller kommandot **Radera** (och **Delete**-tangenter) bara texten i lagret, inte själva lagret.

Text och textinställningar

Trots Titelredigerarens alla grafiska finesser är det oftast just texten i en titel som är det viktiga. Titelredigeraren innehåller därför flera specialiserade valmöjligheter för att hjälpa dig att se till att din text blir precis som du vill ha den. De textfunktioner vi skall titta på innehåller följande:

- Redigera texten
- Ändra typsnitt, storlek och stilar

- Ange inställningar för textjustering och flöde
- Kopiera och klistra in textegenskaper

Vid arbete med text är Titelredigerarens intressantaste områden Redigeringsfönstret och panelen Textinställningar. För att anpassa ett textlager kommer även avsnittet Stilar i Förinställningsväljaren och panelen Stilinställningar till användning. Mer information finns i "Förinställda stilar" på sidan 201 och "Stilinställningar" på sidan 208.

Textredigeringsläge

Som beskrivits på annan plats så måste du vara noga med att klicka på kanten av ett textlagers kontrollram istället för någonstans inuti lagret när du drar ett textlager, för att undvika misstaget att ändra lagret till textredigeringsläget. Men för de operationer som beskrivs här är textredigeringsläget precis vad vi vill ha. I ett nyskapat textlager är textredigeringsläget redan aktiverat: du kan börja skriva med en gång och den förinställda texten ersätts.

Aktivera redigering för ett befintligt textlager genom att klicka någonstans inuti kontrollramen. Textredigeringsläget aktiveras och – vilket besparar dig ett steg – all befintlig text i lagret markeras automatiskt. Markeringen visas på vanligt sätt.



Ett textlager med all text markerad. Från vänster till höger: textredigeringskontrollerna i namnlisten ovanför styr teckenstilen (fet, kursiv, understruken), textjustering och textflöde samt namn och storlek på typsnittet. I textredigeringsläget har muspekaren ovanför lagret formen av ett I (som visas här).

Du ändrar själva texten genom att börja skriva. Den markerade texten försvinner och den text du skriver ersätter den. Medan du skriver visas insättningspunkten (den plats i texten där nya bokstäver infogas) som en vertikal linje.

Om du vill lägga till ny text utan att förlora den som redan är inskriven klickar du där du vill börja, efter att ha satt lagret i textredigeringsläge. Du kan också använda piltangenterna för att flytta insättningspunkten dit du önskar.

Du kan även markera (och på så sätt ersätta) endast en del av texten innan du börjar skriva: dra musen över texten eller håll ned Skift medan du använder piltangenterna. Du kan även trippelklicka för att markera all text i lagret eller dubbelklicka på ett ord för att markera bara det ordet. Om du vill markera all text i lagret igen, kan du använda musen eller piltangenterna enligt ovan, eller använda standardgenvägen **Ctrl+A**.



Panelen Textinställningar

Den översta underpanelen för inställningar innehåller kontroller för redigering och anpassning av innehåll i det aktuella textlagret.

Använda textfältet

När texten i Redigeringsfönstret är svår eller omöjlig att komma åt för redigering, kan du markera och redigera texten via textfältet i panelen. Detta är rätt metod om texten är utanför skärmen vid indikatorns position, vilket kan hända när Rörelser är inblandade. Textfältet expanderar medan du skriver och ger dig upp till tre rader. Läggas fler rader till därefter läggs en bläddringslist till.

Anpassa markerad text

De flesta av textkontrollerna i Titelredigeraren är förmodligen ganska bekanta, då du antagligen har använt liknande kontroller i andra program. Dessa används enbart för text som är markerad:

Teckenstil: Använd växlingsknapparna i namnlisten eller standardgenvägarna **Ctrl+B**, **Ctrl+I** och **Ctrl+U** för att växla mellan att ha och inte ha stilarna fet, kursiv eller understrykning i den markerade texten. Knapparna markeras när respektive stil är aktiverad.



Teckensnitt: Dina titlar är det perfekta stället att experimentera med fantasifulle teckensnitt på, så du kommer antagligen att använda denna lista ofta. Om du har många teckensnitt på din dator kan listan bli lång. För att underlätta navigering kan du trycka ned första bokstaven i namnet på teckensnittet, så kommer du direkt till de teckensnitt i listan som börjar med den bokstaven. Klicka på det teckensnitt du vill ha eller gå till namnet med hjälp av piltangenterna och tryck sedan på **Retur**.



Välj teckensnitt genom att öppna listan och klicka på det du vill ha. Teckensnittet ändras bara i den markerade texten.

Teckenstorlek: Med Titelredigeraren kan du ställa in textens storlek på flera sätt. Du kan ange ett nytt värde (upp till 360) direkt i fältet Teckenstorlek eller använda den intelligenta listan över storlekar. Längre till höger ändrar knapparna Öka teckenstorlek och Minska teckenstorlek storleken i intervall som blir större allteftersom teckenstorleken ökar.



Kopiera och klistra in textstilar

Både för text- och formlager hittar du snabbmenykommandona **Kopiera attribut** och **Klistra in attribut** genom att högerklicka på kontrollramen i redigeringsfönstret. Här kan du kopiera stilar från ett lager till ett annat utan att behöva öppna avsnittet Stilar i Förinställningsväljaren.

Förutom texten kopieras också typsnittet, storleken och stilen från ett textlager till ett annat. Operationen fungerar även på delvis markerade delar inom textlager.

Textjustering

Det finns en standardmeny med justeringsmöjligheter i Titelredigeraren för titlar med flera rader text. Standardinställningen för varje nytt textlager är centrerad text (Centrera text i listan), där varje rad centreras horisontellt i det tillgängliga utrymmet. De andra alternativen är **Vänsterjustera**, **Högerjustera** och **Marginaljustera**.



Textflöde

I Titelredigeraren finns en meny med åtta olika textflödesalternativ för att tillgodose konventioner för olika språk avseende vilken riktning de skrivs i, vilket även ger maximal flexibilitet för grafisk design. Dess alternativ, som fungerar tillsammans med justeringsalternativen ovan, påverkar inte bara hur texten visas, utan även funktionen för standardknappar som **Home** och **End**.



Anpassa med stilar

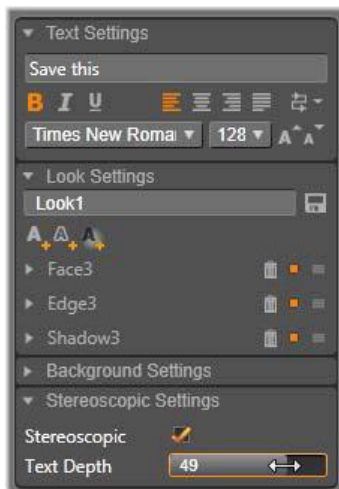
Enligt beskrivningen i "Förinställda stilar" på sidan 201 kan utseendet för text- och formlager förändras med Stilar i Förinställningsväljaren. I ett textlager med delvis markerad text påverkar stilen bara den markerade delen. I princip skulle varje enskild bokstav i titeln kunna få sin egen Stil.



Titlar och stereoskopisk 3D

Om du arbetar på ett stereoskopiskt 3D-projekt behöver du inte nöja dig med en 2D-titel. Biblioteket har många titlar som identifieras som 3D, men alla titlar kan använda stereoskopisk text.

Om du vill ange en 2D-titel till att vara stereoskopisk markerar du ett textlager och markerar sedan rutan Stereoskopisk på underpanelen Stereoskopiska inställningar. Nu blir inställningen Textdjup tillgänglig. Med den kan du ändra hur avståndet mellan texten och betraktaren uppfattas. Om du sparar titeln i en bevakad mapp får dess biblioteksminiatur 3D-markören.



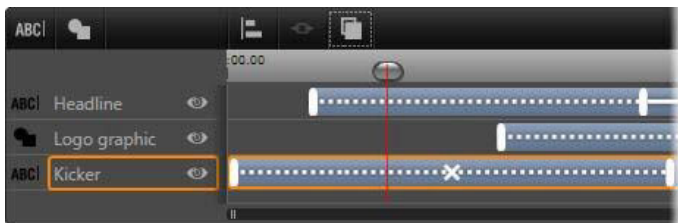
En stereoskopisk titel som har öppnats från Biblioteket eller en 3D-tidslinje visar en stereoskopisk förhandsgranskning. En stereoskopisk titel på en 2D-tidslinje förhandsgranskas endast i 2D. Inställningarna för tidslinjen måste ändras till 3D för att du ska kunna få stereoskopisk uppspelning.

Textdjup: För att ändra djupet på ett textlager – det avstånd som uppfattas av betraktaren – markerar du lagret och öppnar underpanelen **Stereoskopiska inställningar**. Se till att rutan **Stereoskopisk** har en orange markering. När du ökar värdet för reglaget **Textdjup** uppfattar betraktaren texten som placerad längre bort, om värdet minskas uppfattas texten som närmare.

När du ändrar djupet på texten kan du också behöva ändra teckensnittsstorleken. Flyttar du texten för långt bort kan den bli oläsbar och flyttar du den för nära kan den bli för stor för titelramen.

Lagerlistan

Lagerlistan, som upptar större delen av den undre delen i Titelredigerarens fönster, har två kolumner: en med lagerrubriker och en med tidslinjespår. Rubriken innehåller namnet på lagret och en synlighetsknapp på varje rad. Till höger om huvudrubriken fungerar tidslinjespåret som en grafisk redigerare för att styra lagrets varaktighet inom hela titelns varaktighet, samt varaktigheten för eventuella rörelser som lagts till lagret.



Den vänstra delen av lagerlistan innehåller lagerrubrikerna. Till höger finns en animeringstidslinje där tiden för varje lager, och för alla rörelser som har lagts till i dem, visas och kan ändras. (Endast den vänstra delen av tidslinjen visas här.)

Om den titel du redigerar öppnades från Filmredigeraren eller Diskredigeraren, representerar lagerlistans tidslinje klippets aktuella längd. Ändra den genom att återgå till projektets tidslinje och trimma titeln där.

Om titeln öppnades från Biblioteket, och inte är bundet till ett klipp i projektet, kan dess längd redigeras i Titelredigeraren. Ange den önskade längden genom att skriva in ett värde direkt i varaktighetsräknaren till höger om verktygsfältet. Alla lager kommer att justeras enligt den nya varaktigheten.

Verktygsfältet för lagerlistan innehåller flera viktiga grupper av kontroller (se "Verktygsfältet" på sidan 227).

Arbeta med lagerlistan

Lagerlistan är en flerspårig tidslinje, med stor likhet med tidslinjen för projektet i Filmredigeraren och Diskredigeraren. Vissa funktioner, som de som har att göra med rörelser, är däremot speciella för Titelredigeraren.

Arbeta med lager

De procedurer som beskrivs här utförs alla i lagerlistans huvudområde.

Markera lager

När du klickar på en rubrik i lagerlistan har det samma effekt som att markera lagret i Redigeringsfönstret (och tvärt om). Lagrets namn markeras och lagrets kontrollram visas. Du kan också markera flera lager samtidigt genom att använda standardtangentkombinationerna i Windows: **Skift**-klicka (utöka markeringen), **Ctrl**-klicka (växla markering av ett objekt) och **Skift+Ctrl**-klicka (utöka markeringen från senast klickade objekt). Mer information om hur du markerar flera objekt samtidigt finns i "Arbeta med lagergrupper" på sidan 230.

Lagernamn och byta namn på lager

När du skapar ett nytt lager ger Titelredigeraren det ett förinställt namn baserat på resursnamnet eller filnamnet. Eftersom förinställda namn sällan beskriver lagerinnehållet, kan det vara till stor hjälp att ge lager egna namn. Detta gör det enklare att snabbt veta vilket namn som hör ihop med ett visst lager.

Namnet på ett nytt textlager är detsamma som dess förinställda text, till exempel "Din text här". Om du inte ger ditt lager ett specifikt namn kommer det automatiskt att namnges efter den text du lägger in i det. När du väl namnger ett textlager behåller det dock detta namn oavsett

vilken text du skriver in i lagret. Om du ger lagret ett tomt namn namnges det åter automatiskt efter textinnehållet.

För att döpa om det ursprungliga lagret klickar du på dess namn. Ett redigeringsfält öppnas med det befintliga namnet markerat. Skriv in nya namnet och tryck på Retur eller klicka utanför redigeringsfältet för att avsluta.

Ordna om lager

Enligt beskrivningen i "Lageråtgärder i redigeringsfönstret" på sidan 214 kan placeringen av ett lager i lagerstapeln ändras via kommandon i undersnabbmenyn Lager eller med kortkommandon som **Ctrl+Plus (Sortera > Flytta längst fram)**.

Lagerlistan använder en mer direkt metod. Dra lagerrubriken till en ny position i listan. Detta är särskilt praktiskt i situationer där överlappande lager gör det svårt att markera med musen. När du drar lagret visar en insättningspunkt var lagret hamnar i listan när du släpper det.

Genom att markera flera samtidigt (se "Markera lager" på sidan 225) kan du dra flera lager samtidigt till en ny position.



Dölja och låsa lager

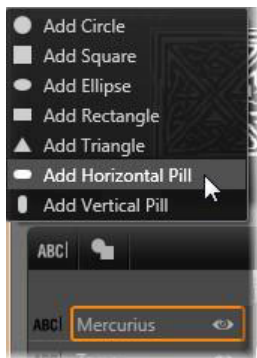
En sammansatt titel kan snabbt bli rörig allteftersom du lägger till lager i kompositionen och rörelser i lagren. Med knappen **synlighet** på höger sida om lagerrubriken kan du förenkla sådana situationer.

Klicka på den ögonformade knappen **synlighet** för att tillfälligt ta bort ett lager från Redigeringsfönstret. Lagerinformationen och inställningarna är sparade, men du kan nu tillfälligt arbeta med andra lager utan att det gömda lagret döljer eller hindrar muskommandon. Klicka igen för att lagret skall återgå till att bli synligt.

Verktysfältet

Kontrollerna och texten i detta rubrikfält är indelade i grupper. Från vänster till höger:

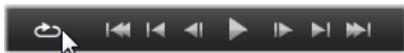
- Med knapparna **Lägg till text** och **Formverktyget** kan du skapa nya vektorbaserade lager där stilar kan läggas till från Förinställningsväljaren. Om du klickar på **Lägg till text** läggs ett nytt textlager till med en förinställd stil och text. En genväg till Lägg till text är att dubbelklicka på ett oanvänt område i Redigeringsfönstret. Om du klickar på **Formverktyget** öppnas en snabbmeny där du kan välja önskad form som innehåll till det nya lagret.



- Med knapparna för att **justera, gruppera** och **sortera** öppnar du snabbmenyer med kommandon som kan påverka flera lager. Kommandona beskrivs i "Arbeta med lagergrupper" på sidan 230.



- Växlaren för 3D-visningsläge visas när du redigerar en stereoskopisk 3D-titel. Mer information om tillgängliga format finns i "Växlaren för 3D-visningsläge" på sidan 39.
- Med transportknapparna kan du förhandsgranska din titel utan att lämna Titelredigeraren. Knapparnas funktioner från vänster till höger: **uppspelning av loop**, **hoppa till start**, **gå tillbaka en bildruta**, **spela/pausa**, **gå framåt en bildruta** och **hoppa till slutet**.



Knappen för uppspelning av loop startar en oändlig slinga som stoppas genom att du klickar var som helst i redigeringsfönstret, eller genom att du klickar på uppspelning av loop igen. Som vanligt är mellanslagstangenten en bekväm genväg för att stoppa och starta uppspelning.

- Med knappen **Systemvolym och ljud av** kan du ange högtalarvolymen på din dator. Det ändrar inte ljudnivån på något klipp på din tidslinje.
- Räknaorna visar titelns längd och den aktuella positionen för scrubbningskontrollen i tidslinjens lagerlista i det vanliga formatet med timmar, minuter, sekunder och bildrutor. För titlar som kommer från ditt projekt istället för från Biblioteket visas scrubbningskontrollens position i relation till starten för projektets tidslinje, inte till starten för klippet.



Redigera lager och rörelser

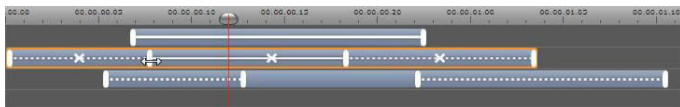
När du skapar ett lager får det samma varaktighet som visningslängden för den titel som det är en del av. Fördröj den första visningen av ett lager i den löpande titeln, eller förhindra att ett lager visas medan du fortsätter med andra, genom att dra i ändarna av lagret längs tidslinjen på samma sätt som när du redigerar ett klipp på projektets tidslinje.



En titel är som en scen där lagren är skådespelare som framför sin stora roll och sedan försvinner. Genom finjustering av lagren i lagerlistans tidslinje kan du exakt styra tiden för deras ankomst och försvinnande.

Upp till tre rörelser – en av varje typ – tillåts för varje lager. Dessa visas också på tidslinjen, och även deras varaktighet kan justeras här. Ingångs- och utgångsrörelser är förankrade i respektive ändar av varaktigheten för ett lager, men sluttiden för ingångsrörelsen och starttiden för utgångsrörelsen kan fritt redigeras med musen.

Om lagret har en betoningsrörelse upptar den all återstående tid (upp till hela längden på titeln).



Tre lager med rörelser. Det översta lagret har endast en betoningsrörelse (hel linje) och visas därför hela tiden. Det understa lagret har ingångs- och utgångsrörelser och ett statiskt intervall däremellan. Mittenlagret har rörelser av alla tre typerna. Ingångsrörelsen trimmas här (lägg märke till den horisontella pilformade pekaren). Allteftersom betoningsrörelsens längd ändras, justeras dess längd automatiskt så att det fyller ut oanvänd tid.

Om du vill ersätta en av de rörelser som används i ett lager, lägger du helt enkelt till rörelsen som vanligt:

Radera en rörelse utan att ersätta den genom att markera lagret och klicka på det lilla x:et i mitten av rörelsens tidslinje.

Arbeta med lagergrupper

Med Titelredigerarens lagerlista kan du gruppera lager, antingen tillfälligt eller permanent.

Du skapar en tillfällig grupp genom att använda standardtekniker, antingen i Redigeringsfönstret eller i lagerlistan. Du kan sedan göra ändringar på alla lager i en grupp samtidigt, till exempel lägga till en stil. Gruppen hålls samman tills du klickar på ett annat lager eller en

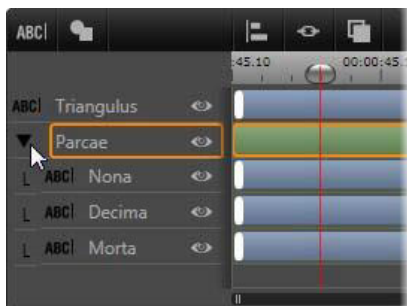
tom yta i Redigeringsfönstret. Då återgår lagren till sitt vanliga icke-grupperade tillstånd. I en tillfällig grupp syns kontrollramen för varje lager i gruppen samtidigt.

Du skapar en permanent grupp genom att först skapa en tillfällig grupp och sedan klicka på knappen **Gruppera** i lagerlistans verktygsfält (eller använda kommandot Gruppera i undermenyn Gruppera på snabbmenyn).

När gruppen väl skapats hålls den ihop tills du delar upp den igen, antingen med knappen Gruppera eller menykommandot Lös upp grupp, eller genom att dra lagren från gruppen i lagerlistan. Samma meny har ytterligare ett kommando, **omgruppera**, som automatiskt återskapar den senaste grupp som delats upp.

När en permanent grupp markeras får alla gruppmedlemmar en gemensam kontrollram. Kontrollramarna för de enskilda medlemmarna syns inte.

Permanent grupper har sina egna rubriksnamn och sin egen tidslinje i lagerlistan. Grupprubriken kan fällas ut eller fällas in för att visa eller gömma medlemslagrens rubriker. När gruppen är öppen görs indrag för alla lager som ingår i förhållande till grupprubriken.



Ett vanligt lager och en grupp med tre medlemslager i lagerlistan. Tidslinjen visar att rörelser har lagts till i själva gruppen och i en av dess medlemmar. Muspekaren är placerad för att komprimera gruppen, vilket döljer namnen på medlemslagren.

Tillfälliga grupper och permanenta grupper reagerar olika på många kommandon, som anges nedan.

Obs! Även om ett lager ingår i en permanent grupp kan det markeras individuellt, både i Redigeringsfönstret (om inte själva gruppen redan är markerad) och i lagerlistan. Ett medlemslager kan också läggas till i en tillfällig grupp tillsammans med andra lager, inuti eller utanför den permanenta gruppen.

Markera flera lager

Det första steget när en grupp skapas är att markera de objekt som ska ingå. I Redigeringsfönstret kan detta göras på två sätt:

- Genom att klicka och dra med musen för att skapa en markeringsrektangel som innefattar alla objekt du vill gruppera.
- Genom att klicka på det första objekt som du vill gruppera och sedan **Ctrl**-klicka på vart och ett av de andra.

Du kan också använda lagerlistan för att markera flera objekt. Mer information finns i "Arbeta med lagerlistan" på sidan 225.

Arbeta med grupper i redigeringsfönstret

Både tillfälliga och permanenta grupper kan flyttas, ändra storlek och roteras.

Flytta en grupp genom att dra den till den nya positionen som om det var ett enda lager.

Rotera en permanent grupp genom att dra rotationshandtaget i den gemensamma kontrollramen. Alla medlemmar i gruppen roterar runt sitt gemensamma centrum, som planeter roterar runt solen.

Rotera en tillfällig grupp genom att dra i någon medlems rotationshandtag. Alla medlemmar roterar kring sina egna centrum, som planeter som roterar kring sin egen axel.

Ändra storlek på en permanent grupp genom att dra i någon kontrollpunkt i den gemensamma ramen. Storleken på hela gruppen ändras, som om du drog i en elastisk yta med alla lagren målade på den.

Ändra storlek på en tillfällig grupp genom att dra i en kontrollpunkt i någon medlems kontrollram. Varje lager påverkas individuellt och förstoras eller förminskas i förhållande till sitt eget centrum.

När man storleksändrar en grupp, liksom individuella lager, behåller man proportionerna på lagret om man drar i en kontrollpunkt i ett hörn. Drar du däremot i en kontrollpunkt på sidan ändras proportionerna.

Använda egenskaper i en grupp

När du markerat en tillfällig grupp och anger inställningar för en egenskap, så påverkas alla medlemmar som har den egenskapen.

- **Om du använder en stil** kommer alla text- och formmedlemmar att ta emot den.
- **Om du lägger till en rörelse** genom att högerklicka på en rörelseikon och välja Lägg till i markerade lager blir resultatet detsamma som om du hade lagt till det individuellt för varje medlem.
- **Om du markerar ett typsnitt** eller ändrar något annat textstilsattribut, uppdateras alla textmedlemmar i den tillfälliga gruppen.

Förutom i det första fallet har permanenta grupper sina egna regler för dessa åtgärder:

- **Om du lägger till en stil** fungerar det på samma sätt som med en tillfällig grupp.
- **Om du lägger till en rörelse till en permanent grupp** kommer gruppen att behandlas som ett enda grafiskt objekt, utan hänsyn till bokstäver, ord eller textrader som medlemslagren kan innehålla. Emellertid fortsätter medlemmarnas enskilda rörelser att köras samtidigt som rörelserna för gruppen som helhet.
- **Textstilar** kan inte tillämpas på en permanent grupp.

Justera lager i tillfälliga grupper

Den sista typen av gruppåtgärder gäller enbart tillfälliga grupper, och du kommer åt den via knappen **Gruppjustering** i lagerlistans verktygsfält. Kommandona, tre för horisontell och tre för vertikal justering, påverkar alla medlemmar av gruppen förutom den som markerats först. Denna medlem bestämmer positionen för de andra.

Kapitel 8: Ljud och musik

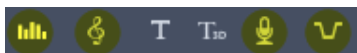
Video kan ses som ett framför allt visuellt medium, men ljudet spelar ofta en lika stor roll som bilderna på skärmen.

Film- och tv-produktioner innehåller en mängd olika typer av ljud- och musikspår, i första hand dialog och andra ljud inspelade under tagningen. I dina filmer importeras "rå-soundtracket" – original eller synkroniserat ljud – tillsammans med filmen, och är bundet till det såvida du inte själv separerar dem.

De flesta kommersiella produkter kräver också ljudeffekter – dörrar som slår, bilkrockar, skällande hundar – och passande musik, som kan bestå av musik som skapats för produktionen, låtar från inspelningar eller bådadera. Med ScoreFitter-verktyget kan du till och med skapa ett fullängdsmusikspår till bakgrunden med ett knapptryck. Berättarröster och andra specialljud behövs ofta också.

Ljutfunktioner i Pinnacle Studio

På tidslinjen i ditt film- eller diskprojekt betar sig ljudklipp väldigt snarligt andra sorters klipp, men tidslinjen har även några funktioner speciellt för ljud.



I den här gruppen med verktygsfältsknappar för tidslinjen hör de markerade knapparna till ljud: Ljudmixer, Skapa låt, Berättarröst och Duckning.



Denna knapp längst till höger i verktygsfältet aktiverar ljudscrubbing.

Exempelvis innehåller tidslinjens verktygsfält en knapp för en ljudmixer i ett snabbfönster där du kan kontrollera klippdynamiken med nyckelrutor. En knapp gör att du kan skapa ett klipp med ScoreFitter-bakgrundsmusik. Med en annan knapp kan du spela in en berättarröst. En tredje knapp gör det möjligt att använda duckning. Längre fram på verktygsfältet finns en växlingsknapp för ljudscrubbing, som gör att du kan övervaka ljudet i korta avsnitt när du drar markören längs tidslinjen.

Biblioteket

Ljud- och musikklipp läggs till i produktionen från Biblioteket, som kan hantera ljudfiler i formaten wav, mp3 och andra standardformat. När du vill lägga till ljudfiler i din produktion kan du dra den önskade tillgången från bläddraren i Biblioteket direkt till projektets tidslinje.

Ljudkorrigeringar

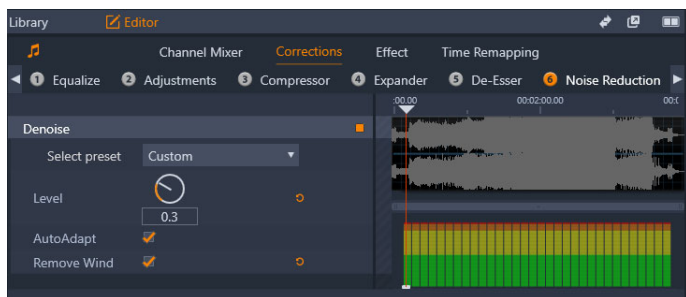
När du väljer ett ljudklipp i tidslinjen och öppnar panelen **Redigera > Korrigeringar**, kan du utföra olika reparationer och anpassningar, t.ex. störningsreduktion, komprimering och utjämning. Till skillnad från effekter (som vi tar upp härnäst) kan dessa verktyg även användas på ljudtillgångar i Biblioteket. När du senare använder elementet i ett projekt följer korrigeringarna med det. Du kan modifiera dem ytterligare från tidslinjen om du vill. Korrigeringar är icke-destruktiva, vilket innebär att den korrigerade ljudfilen inte ändras på något sätt.

Ljudeffekter

När du väljer ett ljudklipp i tidslinjen och öppnar panelen **Redigera** > **Effekt**, hittar du ett antal möjligheter för att förbättra, konvertera eller ha kul med ljudklipp. Till skillnad från de korrigeringsverktyg som vi just tog upp, kan effekter inte användas direkt på tillgångar i biblioteket, utan bara inom ett projekt. Effekterna levereras med förinställda parametrar som du kan ändra utifrån dina behov.

Redigera ljud

Ljudredigeringsfunktionerna i panelen **Redigera** ger dig verktyg för att förhandsgranska, analysera och hantera digitalt ljud i wav, mp3 och andra filformat. Detta omfattar bl.a. specialfunktioner för originalljudspår eller synkroniserat ljudspår som skapats under videoinspelningen.



Ljutfunktioner (Korrigeringar > Störningsreduktion har valts) i panelen Redigera.

Panelen **Redigera** har verktyg till olika ändamål, bl. a. **Kanalmixer**, **Korrigeringar** och **Effekt**. **Korrigeringar** finns för både bibliotekstillgångar och för klipp på film- eller diskprojektets tidslinje. Effekter finns enbart för tidslinjeklipp.

Synkroniserad video

Om det finns synkroniserad video för det ljud som är markerat (till exempel om du har använt **Lösgör ljud** i tidslinjens snabbmeny för att skapa ett ljudspår från ett videoklipp), visas videon i panelen Spelare medan du går igenom och redigerar ljudet i panelen **Redigerare**.

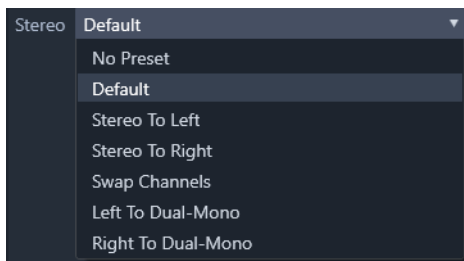
Kanalmixer

Med kanalmixern kan du justera nivåer och dirigera om ljudsignaler från deras originkanaler till nya. Exempelvis kan du använda mixern till att mixa ner separata stereokanaler till en höger- eller vänsterkanal i mono.

Om du behöver funktioner som mixern inte kan erbjuda så kan du lägga på effekten Kanalverktyg på klippet. Information om Kanalverktyget finns i "Ljudeffekter" på sidan 245.

Nivåjustering: Klicka på skjutreglaget under nivåmätarna för att ställa in klippets uppspelningsnivå. Den nivå du ställer in kommer att användas varje gång du spelar upp klippet eller använder det på en tidslinje. Det röda området på mätarna representerar överstyrning av ljudet och ska helst undvikas. För att bestämma den högsta nivå du kan använda klickar du på knappen Normalisera .

Stereo: Denna lista innehåller alla alternativ för omdirigering av ljudsignaler, som kanalutbyte (vänster blir höger, till exempel), eller att kombinera en tvåkanals stereosignal till en monokanal.

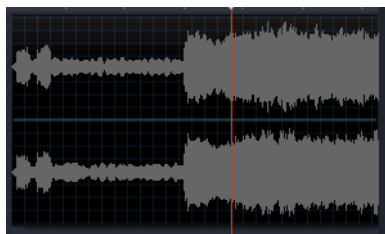


Kombinationsrutan Stereo med kanalroutingalternativ.

Knappen Normalisera : Knappen Normalisera undersöker ljudprov i det inlästa ljudet för att avgöra den mängd uniform ökning som kan läggas på utan överstyrning (hård digital klippning) på något ljudprov. Till skillnad från kompression och begränsning, vilket ändrar dynamiken i ljudmaterial, bevarar normalisering dynamiken genom att uniformt öka (eller minska) amplituden.

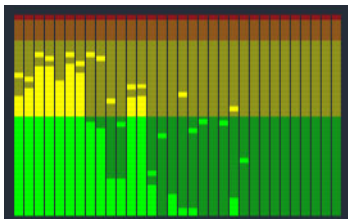
Vågformsdiagram och frekvensspektrum

Vågformsdiagrammet för ljudet visar statistiskt hur ljudets amplitud förändras över tid.



Vågformsdiagrammet visar förändringar i ljudnivåerna över tid. För stereoinspelningar är diagrammet delad horisontellt, som visas här, med vänster kanal överst.

En alternativ, dynamisk visning av samma ljudmaterial ges av ett frekvensspektrum, som visar ljudets föränderliga spektrala sammansättning när det spelas upp.



Frekvensspektret bryter ner ljudsignalerna i frekvensband, som visar ljudnivån i varje band. Lägre frekvenser ligger till vänster. Toppnivåerna visas som en liten ruta ovanför varje huvudlist, där en toppnivå har uppmätts under de senaste sekunderna.

Ljudkorrigeringar

Korrigeringsverktygen i panelen **Redigerare** är **Utjämna**, **Justeringar**, **Kompressor**, **Expanderare**, **De-esser** och **Störningsreduktion**.

Korrigeringar kan läggas på både tillgångar i Biblioteket och tidslinjeklipp. Många kontroller i Korrigeringar finns i flera olika funktioner.

Utjämna

Equalizers följer samma princip som diskant- och baskontrollerna i ett ljudsystem, men tillåter större precision i finjusteringen. Denna equalizer delar ljudspektrumet i fem frekvensband, där vart och ett centreras på en specifik frekvens och med inställningsbar förstärkningsnivå.



Kontroller för korrigeringsfunktionen Utjämna. Med hjulen kan du välja inställningar för Gain, Frekvens, HiCut och LoCut.

Välj förinställning: Ett antal förinställda alternativ kan väljas från en lista. Du kan till exempel använda en telefonrösteffekt.

Gain: Med Gain-kontrollen kan du avgöra hur mycket respektive frekvensband bidrar med till helhetsljudet (från -18 till +18).

Freq: Med parametern Freq (frekvens) kan du ange var frekvensen ska centreras för varje band.

LoCut och HiCut: Dessa kontroller tar bort frekvenser nedanför eller ovanför ett bestämt värde. De förinställda värdena tillåter alla frekvenser.

Justeringar

Den enda tillgängliga parametern under verktyget Justeringar är LFE (subwoofer), där du antingen kan aktivera eller inaktivera subwooferkanalen för ett visst klipp eller behålla Bibliotekets inställning, som fastställs under importen.

Kompressor

En kompressor utjämnar dynamiken ögonblick för ögonblick i en ljudsignal. Den skalar tillbaka de starkaste sektionerna, och ökar den övergripande ljudvolymen. Resultatet är en signal som upplevs som starkare, trots att nivåtopparna inte är högre efter kompressionen än tidigare. Lätt kompression används mycket ofta i ljudmastring av musikspår. Kompression kan också användas kreativt på många olika sätt beroende på materialet.

Välj förinställning: Välj mellan ett antal förinställda parametrar för filtret Kompression.

Proportion: Denna kontroll ställer in kompressionskvoten, vilket är mängden kompression som läggs på den del av ingångssignalen som överskrider inställningen för Tröskelvärde. Exempelvis betyder en kompressionskvot på 2:1 att en ökning på 2 dB av ingångsnivån ovanför tröskeln endast producerar 1 dB ökning i utgångsnivån. Den tillåtna räckvidden är från 1:1 (ingen kompression) upp till 100:1 (hård begränsning).

Tröskelvärde: Alla nivåer ovanför tröskeln dämpas med det värde som angetts i Proportion. Du kan öka den övergripande ljudvolymen med Gain-kontrollen för att kompensera för nivåförlusten.

Attack och Release: Attack styr hur snabbt kompressorn svarar på en ljudsignal som har överskridit tröskelvärdet. Större värden försenar

kompressionen, och låter (till exempel) den korta attacken hos en pianoton förbli distinkt, medan kompression läggs på som vanligt för ihållande toner. Release kontrollerar hur snabbt kompression stängs av när signalen faller tillbaka under tröskelvärdet.

Gain: Det är bäst att justera gain efter kompressionen.

Knee: Ett högre värde för Knee gör så att kompressionen sätter igång gradvis när man närmar sig och avlägsnar sig från tröskelvärdet, istället för att aktivera allt direkt. Detta förändrar ljudkaraktären hos det komprimerade ljudet.

Expanderare

Expanderaren minskar gain på signaler som faller under en vald tröskel. Expanderare ger ett mjukare sätt att reducera brusiga, tysta signaler än att abrupt klippa av med en noise gate.

Välj förinställning: Välj mellan ett antal förinställda parametrar.

Proportion, Tröskelvärde, Attack och Release: Dessa parametrar har samma innebörd som i kompressorn (se ovan).

Omfång: Avgör den maximala gain-minskningen (dämpning).

Stopp: Avgör hur länge expanderaren är aktiv efter den inledande attacken. Användbart när det, mellan starka signaler, finns små pauser eller mycket tystare partier som inte ska förstärkas. När man använder den på detta sätt fungerar expanderaren som en noise gate.

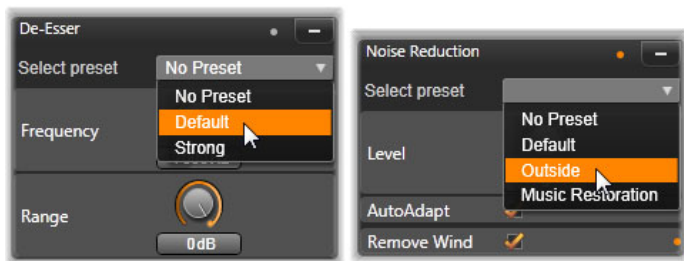
De-Esser

Detta ljudfilter avlägsnar diskret distraherande väsljud från inspelat tal. Med inställningarna kan man finjustera effekten som man vill.

Välj förinställning: Välj mellan ett antal förinställda parametrar.

Frekvens: Detta reglage ställer in den frekvens ovanför vilken De-Essern sätts in.

Räckvidd: Detta reglage kontrollerar den maximala dämpning som ska läggas på de påträffade väsljuden.



Inställningar och förinställningar för De-Esser och Brusreduktion.

Brusreduktion

Med hjälp av detta brusreduktionsfilter kan du minska eller eliminera önskat bakgrundsbrus. Filtret reagerar dynamiskt på förändrade mängder och typer av brus i materialet.

Brusreduktion kan användas för att lösa en rad olika problem. Det resultat som uppnås kan dock variera beroende på källmaterialet och orsaken bakom problemen. Resultatet kan i många fall optimeras ytterligare genom målinriktat bruk av parametrarna Nivå och Finjustering.

Eftersom en ny inställning kan ta några sekunder att träda i kraft så bör du göra ändringarna långsamt och i små steg, och lyssna noga på förändringen.

Välj förinställning: Välj mellan ett antal förinställda parametrar.

Nivå: Videoinspelningar utomhus där det man filmar är långt från mikrofonen störs ofta av för mycket bakgrundsljud. Det kan till och med bli så mycket att det man filmar inte hörs, som en persons röst till exempel. Under samma förhållanden kan ljuden från videokameran eller sådant som den som filmar säger förstärkas till irriterande stark volym. Experimentera med brusreduktionsnivån tills du får det bästa resultatet för källmaterialet.

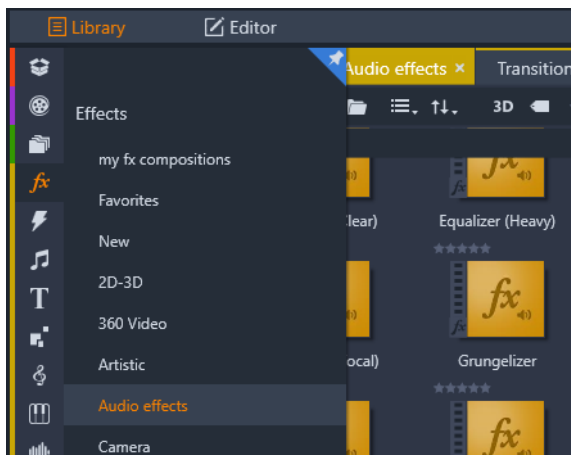
Auto-anpassa: När du har valt denna inställning kommer Brusreduktion automatiskt och dynamiskt att anpassa sig till ändringar i nivå och mängd brus i klippet. Alternativet **Finjustering** ignoreras när du väljer **Auto-anpassa**.

Finjustering: Detta kontrollerar graden av korrigerings. Dess effekt är endast märkbar när en lägre inställning på Nivå används, och har ingen effekt alls när **Auto-anpassa** är aktiverat.

Ta bort vind: Markera denna kryssruta för att aktivera ett filter som reducerar vind och liknande bakgrundsljud i det aktuella ljudklippet.

Ljudeffekter

Du hittar ljudeffekter i **Bibliotek** under **Effekter** > **Ljudeffekter**. Ett sätt att lägga till en effekt till ett projekt är att dra det från Biblioteket till ett ljudklipp (inklusive videoklipp med synkroniserat ljud) i tidslinjen. Ett annat sätt är att välja ett tidslinjeklipp och sedan i panelen **Redigera** välja **Effekt** > **Tillägg** > **Ljudeffekter** och klicka på en effekt i miniatyrfältet.



Ljudeffekter i Biblioteket.

Fönstret för ljudeffekter är exakt detsamma som det för videoeffekter. De gemensamma funktionerna beskrivs inte här. Mer information finns i "Kapitel 5: Effekter" på sidan 153. En del ljudeffekter, som Equalizer och De-Esser, fungerar även som korrigeringsverktyg. Dessa beskrivs i "Ljudkorrigeringar" på sidan 240. Vi ska däremot behandla de andra ljudeffekterna.

Kanalverktyget: Den grundläggande funktionen hos denna effekt är att styra stereoljudsignalen. Du kan koppla in den vänstra eller högra ingången, eller båda samtidigt, till den ena eller båda utgångskanalerna. Kanalverktyget innehåller dessutom förinställningar för särskilda ändamål, till exempel fasvändning och röstborttagning – karaoke-effekten.

Kör: Effekten Kör skapar ett fylligare ljud genom att lägga in upprepade ekon i ljudströmmen. Genom att justera egenskaper som hur ofta ekot uppstår, samt hur snabbt ekot dör ut efter varje upprepning, kan man

uppnå olika resultat, till exempel flanger-liknande ljud och andra specialeffekter.

Equalizer: Liksom korrigeringsfiltret **Utjämna** kan du med **Equalizer** ställa in **Gain** (visas som ett hjul) för ett givet frekvensintervall (nedre gränsen visas med talet till vänster om hjulet). Mer information om ljudutjämning finns i "Utjämna" på sidan 240.

Grungelizer: **Grungelizer** lägger till brus och statiska störningar till dina inspelningar. Den kan få dina klipp att låta som om du lyssnar på en radio med dålig mottagning eller på en sliten och repad vinylskiva.

Nivåutjämning: Denna effekt hjälper till att kompensera för ett vanligt problem vid inspelning av ljud för videoproduktioner: obalansen i den inspelade volymen mellan olika element i originalljudet. Exempelvis kan en berättarröst under inspelningen av videon bli inspelad på en så hög nivå att den dränker andra ljud på platsen.

Utmaningen vid användning av effekten Nivåutjämning är att hitta en målvolymer någonstans mellan det starka och det mjuka ljudet i originalklippet. Under den volymen höjer Nivåutjämning originalnivån med en fastställd kvot. Ovanför målvolymer fungerar Nivåutjämning som kompressor, som minskar ursprungsnivån. Med noggrann justering av parametrarna kan balansen mellan ljuden förbättras markant.

Reverb: Effekten **Reverb** simulerar effekten av ett ljud som spelas upp i ett rum av en bestämd storlek och med en bestämd ljudreflektion. Ju större rummet är desto större blir också tidsintervallet från att ursprungsljudet når lyssnarens öra tills de första ekona hörs. Den tid det tar för ekot att dö ut beror både på rummets storlek och hur mycket ljud väggarna reflekterar.

Förinställningarna för **Reverb** är namngivna efter de typer av rum som de ska simulera - från baksätet i en bil till en gigantisk grotta.

Stereoeko: Effekten Stereo-eko gör det möjligt att ställa in separata fördröjningar på ljudet i den vänstra och högra kanalen. Genom att justera feedback och balans kan du skapa en mängd intressanta ljud.

Stereospridning: Med denna effekt kan du öka eller minska den upplevda bredden på stereoåtergivningen i ett ljudklipp. Effekten används främst för att skapa en mixning som låter öppnare och rymligare.

Ljud på tidslinjen

När du klickar på **Ljudmixer**-knappen  på tidslinjens verktygsfält har du tillgång till ljudnivåerna och stereo- eller surround-placeringen för individuella klipp, och du kan justera nivåerna på spåren med ljudnyckelrutor. **Mastervolymen** för allt ljud på tidslinjen visas längst ned i tidslinjerubriken.

Surroundljud

Panoreraren är helt surroundanpassad. För maximal flexibilitet kan du placera ljudet från ett klipp i ett tvådimensionellt lyssningsfält – bakifrån och fram, samt från vänster till höger.



Du kan öppna snabbfönstret Panorerare genom att klicka på Panorerare-knappen på ljudspåret när Ljudmixer-läget är aktivt.

Om du mixar ljudet för varje klipp som för surrounduppspelning kan du ändå exportera en filmfil med stereosoundtrack, bara genom att använda vänster-högerbalansen. Om du senare vill exportera ditt

projekt till DVD kommer 5.1-surroundljudet redan att vara klart. Mer information om Panoreraren finns i "Panoreraren" på sidan 250.

Tidslinjens ljudfunktioner

Utöver spårhanteringsfunktionerna finns det även ett antal ljudkontroller i den övre delen av tidslinjen.

Masternivå vid uppspelning

Nedanför tidslinjens spårhuvuden sitter en indikator för masteruppspelningsnivån. När du förhandsgranskar ditt projekt visar den summan av ljudet från alla spår som de är mixade för tillfället.



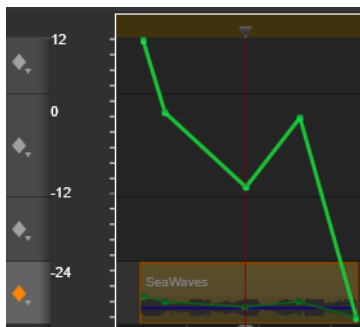
Nedanför tidslinjens spårhuvuden sitter en indikator för masteruppspelningsnivån.

Ljudmixerläge

Spårnivå: Det övre skjutreglaget ställer in utgångsnivån på spåret som helhet. Du kan återställa det förinställda värdet genom att dubbelklicka

på skjutreglaget – ingen övergripande förändring tillämpas på originalvolymen på de klipp som finns på spåret.

Klippnivå: Det nedre skjutreglaget ställer in nivån för det aktuella klippet vid indikatorns position. Om inget klipp är valt på spåret så syns inte detta skjutreglage. Volymkonturen på klippet kan kontrolleras med nyckelbilder, enligt nedan. När nyckelrutor är aktiverade gör skjutreglagets nivå att nya nyckelrutor skapas, eller att de som redan finns flyttas runt.



Klicka på rombikonen för att ljudospåret ska aktivera ljudnyckelrutor.

Panoreraren



Med detta verktyg kan du reglera den synliga placeringen av ljudkällan i relation till en lyssnare inom ett surround-lyssningsområde. Liksom verktyget för klippvolym fungerar det med nyckelbilder som placeras på klippet, och är alltså aktivt bara när tidslinjens scrubbingskontroll är placerad på ett ljudklipp eller videoklipp med synkroniserat ljud. Konturlinjen för panoreringsändringar ritas i blått.

Ur tidslinjeredigeringens synvinkel sker all panorering i surround-läge, så att du bara behöver hantera en enda uppsättning av panoreringskontrollerna. De surroundpanorerade klippen kan mixas ned till andra utgångskonfigurationer efter att redigeringen av projektet är klart. Det gör att du kan jobba med en enda uppsättning panoreringsbeslut för alla format som du producerar i framtiden.

Ändringar som görs med detta verktyg läggs enbart på det valda klippet. De stannar på klippet även om du flyttar eller kopierar det till ett annat spår.

Du öppnar Panoreraren genom att klicka på ikonen för rutnät i spårhuvudet när Ljudmixerläge är aktivt. Reglaget är nedtonat (inaktiverat) om det inte finns något klipp på spåret vid den aktuella positionen för scrubbningskontrollen. Ljudkällan märks ut med en blå punkt på ett tvådimensionellt rutnät. Lyssnaren är placerad i mitten, vänd framåt.



Placera klipp ljudet med Panoreraren i dialogläge. Notera att ikonerna för främre hörhögtalarna är genomskinliga, vilket betyder att de inte

används i detta läge. Så som det justerats här kommer ljudet från spåret att höras från höger.

Urvalslista

Listan i övre delen av panoreringsfönstret erbjuder tre metoder att distribuera ljud över de sex surround-högtalarna.

5.1 är den bästa standardinställningen för naturlig ljudåtergivning. Använd den för allmänna miljöljud, som hundskall eller passerande bilar. De fem huvudhögtalarna representeras av ikoner i arbetsområdet. Den sjätte, LFE-högtalaren (lågfrekvens effekter) har för lågfrekventa ljud för att kunna ha markörer. Nivån i surround-mixen kontrolleras av ett skjutreglage nedanför arbetsområdet.

Mittenkanal av är inställningen att föredra för ett djupare ljud i musikspåret.

Dialogläge kombinerar mitthögtalaren med de två längst bak. Denna kombination lämpar sig för dialog mellan flera högtalare.

Panorerarens arbetsområde

Huvuddelen av panoreringsfönstret avbildar schematiskt ett lyssningsområde med typisk placering av högtalarna. Korset i mitten av fältet visar lyssnarpositionen.

En blå kontroll ställer in positionen för ljudkällan. Högtalarsymbolerna i kanten av arbetsytan visar ett typiskt 5.1-surroundsystem, med skärmen längst upp.

Om du vill ändra ljudkällans placering, vågrätt eller lodrätt, använder du skjutreglaget längst ner respektive till höger på arbetsytan.

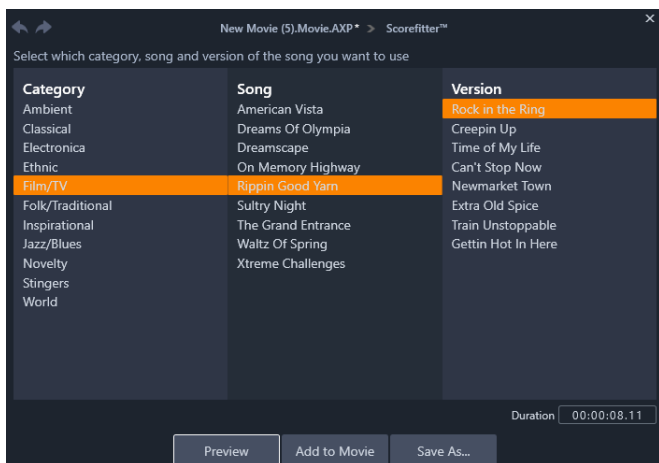
LFE-kanal: Surround ger stöd för en speciell subwoofer-kanal ("1" i "5.1") som förstärker eller klipper av de lägsta frekvenserna för

specialeffekter. Ändra LFE-förstärkningen med skjutreglaget under arbetsytan. Eftersom örat inte kan placera exakt varifrån dessa lågfrekventa ljud kommer så behöver LFE inte placeras på något speciellt ställe.

Nyckelbildknappar: Nyckelbildknapparna nederst på panelen används för att lägga till, ta bort och navigera mellan nyckelbilder. Lägg till-symbolen växlar automatiskt till Radera om du är på en befintlig nyckelbild.

ScoreFitter-bakgrundsmusik

 Pinnacle Studios ScoreFitter skapar automatiskt bakgrundsmusik i den kategori du önskar. I den valda kategorin kan du välja mellan en av flera låtar och inom själva låten kan du välja mellan ett antal versioner. Listan över tillgängliga versioner beror även på längden på den bakgrundsmusik som du anger.



ScoreFitter-fönstret. Välj en kategori, låt och version och klicka sedan på knappen Lägg till i film.

Om du vill skapa musik för en särskild uppsättning klipp, markerar du dessa klipp innan du klickar på **Skapa låt** för att öppna ScoreFitter. (För att markera hela filmen använder du **Redigera > Markera alla** eller tryck **Ctrl+A**.) De valda klippens totala längd avgör den ursprungliga inställningen för musikens varaktighet, men du kan när som helst ändra värdet genom att trimma klippet på tidslinjen eller genom att redigera räknaren Varaktighet i verktyget.

Välj en kategori, låt och version från listorna i ScoreFitter. Inom varje kategori kan du välja mellan flera olika låtar, och inom låten mellan flera olika versioner. Tryck på knappen Förhandsgranska om du vill lyssna på låten medan verktyget är öppet.

I fältet Namn anger du ett namn på det klipp som ska användas och med räknaren Varaktighet ändrar du, om så önskas, hur länge det ska pågå. Det musikklipp du skapar justeras exakt för att passa in i den tidslängd du väljer.

När du har gjort ditt val klickar du på knappen Lägg till i film. Studio skapar det nya klippet i det aktiva spåret med början vid aktuellt tidsindex (som visas av scrubbningskontrollens position på tidslinjen och förhandsgranskningen i spelaren).

Verktyget Berättarröst



Det är lika lätt att spela in en berättarröst i Studio som att ringa ett telefonsamtal. Öppna bara verktyget Berättarröst, klicka på Spela in och tala i en mikrofon som kopplats till datorn.

Du kan berätta medan du tittar på filmen, så att dina ord stämmer med händelserna på skärmen. Med verktyget kan du även snabbt spela in bakgrundsmusik eller hemgjorda ljudeffekter via mikrofonen.

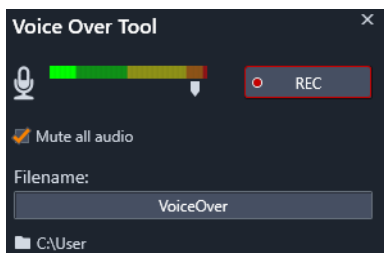
Innan du kan spela in ljud med verktyget Berättarröst måste du koppla in en mikrofon till ingången på din dators ljudkort. Gå igenom scenerna i din film och bestäm var du vill att berättarrösten ska börja och sluta. När du är färdig öppnar du verktyget Berättarröst.

Välj startpunkt på projektets tidslinje. Du kan göra det genom att välja ett klipp, spela upp filmen och stoppa vid önskad tidpunkt eller genom att flytta tidslinjens scrubbningskontroll.

Ställ in mikrofonen så att den är redo för användning, och testa med att säga en fras för att kontrollera inspelningsnivån (se "Berättarröstenivå" nedan). Klicka på Spela in när du är nöjd (knappen växlar då till en Stopp-knapp under inspelningens gång).

En tre sekunder lång nedräkning visas, därefter börjar din film spelas upp i Spelaren. Läs in din berättartext och klicka på Stopp-knappen när du är klar.

Nu blir du tillfrågad om du vill spara inspelningen. Om du svarar ja kommer berättarröstklippet att läggas till i Biblioteket, och det placeras också automatiskt på berättarröstspåret på tidslinjen.



Verktyget Berättarröst, redo att användas. Klicka bara på Spela in, räkna till tre tillsammans med programvaran och börja sedan prata.

Extra kontroller

Berättarröstnivå: Medan du spelar in ska du titta på toppnivåerna i mätaren för att se till att signalen är stark men samtidigt inte överstyrd. Håll ett öga på mätaren för att försäkra dig om att din inspelningsnivå varken blir för hög eller för låg. Indikatorn ändrar färg från grön (0–70 % modulering), till gul och sedan röd.

Filnamn: Med detta textfält kan du ange det filnamn som ska användas för berättarröstfiler. Den första filen får det namn du anger. Om du inte ändrar det får ytterligare filer efter den numeriska ändelser – till exempel Berättarröst (1) – som ökar för varje tagning.

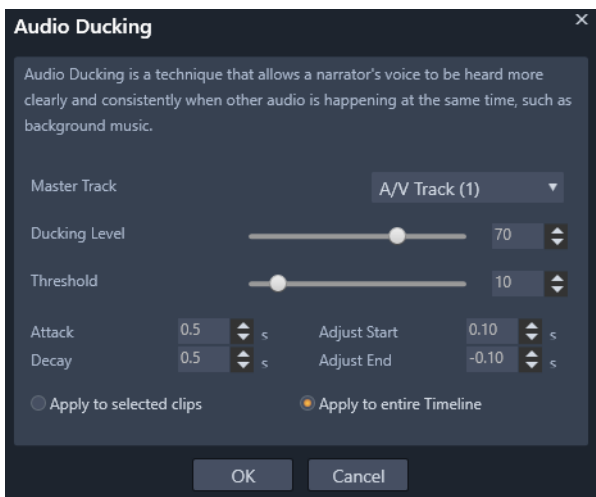
Placering: Om du klickar på mappikonen kan du navigera till en ny filmapp där berättarröstklipp ska sparas.

Justera inspelningsnivån med skjutreglaget för att vara inom rätt intervall. Skjutreglaget sitter direkt under nivåmätaren. Du bör generellt sett försöka hålla ljudtopparna inom det gula området (71–90 %) och utanför det röda området (91–100 %).

Stäng av allt ljud: Ibland är ljuden i din film distraherande när du försöker spela in en berättarröst. Med den här kryssrutan kan du stänga av ljudet på tidslinjen helt under inspelning.

Använda duckning för att justera ljudvolym automatiskt

Duckning används för att automatiskt sänka volymen på ett spår så att ett annat spår hörs bättre. Om du t.ex. har ett videoprojekt som innehåller musik och en berättarröst, kan du använda duckning för att automatiskt sänka musiken när berättaren talar. Du kan justera den tröskelvolym som utlöser duckning, och du kan justera hur mycket volymen ska sänkas på bakgrundsspåret.

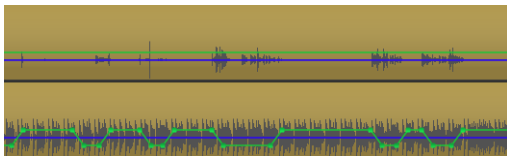


Använda duckning

- 1 I tidslinjen markerar du det spår du vill ducka (sänka ljudnivån på selektivt). Klicka sedan på knappen **Duckning**  i verktygsfältet.
- 2 I dialogrutan **Duckning** väljer du det huvudspår du vill höra i rutan **Masterspår**.
- 3 Justera följande kontroller:

- **Duckningsnivå** – bestämmer minskningen i ljudvolym. Högre siffror ger lägre volym.
- **Tröskelvärde** – bestämmer vilken volym på masterspåret som ska utlösa minskad volym för andra spår. Du kommer antagligen att behöva experimentera med olika inställningar för att få det resultat du vill ha.
- **Attack** – ställer in den tid det tar att sänka volymen till **Duckningsnivå** från **Tröskelvärdet**.
- **Decay** – ställer in den tid det tar att återkomma till klippets normala volym från **Duckningsnivå**

Om du vill ställa in duckning för alla icke-Masterljudspår ska du aktivera alternativet **Använd på hela tidslinjen**. Önskar du däremot bara ställa in duckning för det valda spåret ska du aktivera **Använd på markerade klipp**.



I det här exemplet är det översta spåret en berättarröst som angetts som masterspår. Duckning har använts på musikspåret längst ned, för att selektivt sänka volymen på musiken varje gång berättaren talade på berättarspåret. Detta syns på den blå vågformen. Den gröna linjen visar ljudvolymen, och man kan se var ändringarna inträffade.

Ta bort duckning

- I tidslinjen högerklickar du på det spår där **Duckning** använts. Välj **Ta bort duckning**.

Kapitel 9: Skivprojekt

I ett skivprojekt kan du göra mer än att skapa en traditionell film, som är tänkt att bli sedd från början till slut. Nu kan publiken själv bestämma vilka delar av produktionen de vill se och i vilken ordning.

Att skapa skivor är hela processen att utforma och skapa den struktur som möjliggör denna interaktion. Pinnacle Studio erbjuder automatiserade funktioner som gör skapandet enkelt medan det fortfarande ger dig full kontroll.

MyDVD skivprojekt

Du kan exportera dina Pinnacle Studio-projekt till skiva genom att exportera till MyDVD. MyDVD är ett enkelt program för att skapa DVD-skivor som använder mallar för att hjälpa dig att skapa proffsiga skivprojekt med menyer och musik. Mer information finns i "Export till MyDVD" på sidan 333.

Du kan lägga till kapitelmarkörer i Pinnacle Studio, och de kommer att visas i ditt MyDVD-projekt.

Skapa ett skivprojekt

1 Gör något av följande:

- Välj **Fil > Nytt > Skiva** för att börja på ett nytt skivprojekt.
- Gäller det ett befintligt filmprojekt som är öppet i tidslinjen, ska du i tidslinjens verktygsfält klicka på knappen **Öppna**

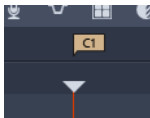
verktygsfältet **Skapa** 

- 2 Använd samma kontroller och tekniker vid ditt skivprojekt som du använder i ett filmprojekt.
- 3 Klicka på knappen **Exportera till MyDVD** under tidslinjens verktygsfält för att exportera ditt skivprojekt.

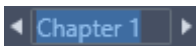
Lägga till kapitelmarkörer i et skivprojekt

- 1 Kontrollera att ditt projekt är öppet i tidslinjen och att knappen **Öppna verktygsfältet Skapa**  är aktiv.
- 2 Använd indikatorn för att gå till den ruta där du vill lägga till en kapitelmarkör.
- 3 Klicka på knappen **Skapa kapitelmarkering** i tidslinjens verktygsfält. 

En markör visas i fältet under tidslinjens verktygsfält, ovanför tidslinjens indikatorposition.



Vill du ge kapitlet ett nytt namn ska du skriva in det nya namnet i kapitelfältet på tidslinjens verktygsfält.

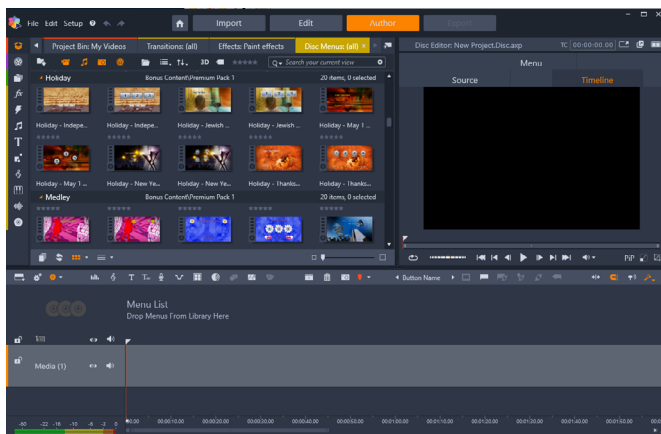


Vill du radera en kapitelmarkör ska du navigera till markören med piltangenterna bredvid kapitelnamnet och klicka på knappen **Ta bort kapitelmarkören** .

Fliken Skapa DVD (äldre)

Det rekommenderas att du exporterar dina skivprojekt till MyDVD, men om du har använt **Skapa DVD**-fliken i tidigare utgåvor av Pinnacle Studio, och du vill återaktivera denna äldre funktion, ska du välja

Inställning > Kontrollpanel > Äldre alternativ. Längst ner på sidan ska du klicka på knappen **Aktivera** för Äldre inställningar i läget Skapa.



Fliken Skapa DVD i Pinnacle Studio.

Menymallar (äldre fliken Skapa)

Du kan välja menymallar på panelen Bibliotek (endast på fliken **Skapa DVD**) genom att välja kategorin **Diskmenyer** i navigeringsfältet i Biblioteket. Du kan förhandsgranska menyer och andra media i panelen Spelaren och redigera menyfunktionerna.

Nedanför dessa följer tidslinjens verktygsfält med alla kontroller från tidslinjen på fliken Redigera, samt de extra kontroller som behövs för att skapa skivmenyer. Området under tidslinjens verktygsfält delas av tre olika navigeringsverktyg: menylistan, där projektets menyer lagras, Navigatorn och Storyboard.

Du kan endast visa en i taget av Navigatorn, Storyboard och menylistan. Detta område kan även döljas helt. Verktygsväljaren för navigering, som finns nästan längst till vänster i tidslinjens verktygsfält,

styr området. Under navigeringsområdet finns tidslinjen för de media som kommer att vara det primära innehållet på din skiva. Alla använder fönstrets hela bredd.



Skivmenyer (äldre fliken Skapa)

Den viktigaste funktionen som gör det möjligt att skapa skivor är menyn. Varje skiva kan ha en, några få eller många menyer, som var och en består av en stillbild eller en kort videoloop. Områden inom menyerna kallas knappar, och de kan väljas av tittaren för att aktivera länkar till annat innehåll på skivan.

Vissa knappar ser till att uppspelning startar från särskilda platser, kallade kapitel, i ditt projekts tidslinje. Dessa kapitelknappar markeras ofta med en miniatyrbild eller videoloop som en ledtråd till deras innehåll. Om en returmarkör påträffas under uppspelningen skickas tittaren tillbaka till menyn.

Andra knappar skapar en övergång till en annan meny eller till en annan sida av samma meny. Flersidiga menyer, där varje sida visar flera kapitelknappar tillsammans med automatiskt hanterade navigationsknappar, underlättar produktioner av nästan alla storlekar. Det totala antalet kapitel och returmarkörer i en enda produktion får emellertid inte överstiga 99.

Menylistan

Till skillnad från tidslinjeklipp är menyerna i din produktion inte bundna till en särskild tidsförskjutning. Istället kommer spelaren att loopa menyn tills användaren har reagerat.

Eftersom menyer i någon mening existerar utanför tiden förser Pinnacle Studio dig med en menylista, ett särskilt område ovanför Diskredigerarens tidslinje för menyerna i ditt projekt. Drar du en meny från Biblioteket till Menylistan gör du den tillgänglig för användning i ditt projekt.

Utforma menyinteraktivitet

En skivproduktion kan innehålla en enda meny eller många menyer. Varje meny innehåller grafiskt distinkta områden, normalt kallade "knappar", som kan aktiveras av tittaren, kanske genom att använda navigeringsknapparna på en DVD-fjärrkontroll.

Skivmenyernas beteende kan ställas in med kontrollerna i Diskredigerarens fönster. Alternativt kan du öppna Kapitelguiden för att skapa och konfigurera en uppsättning knappar automatiskt efter dina inställningar.

Aktivering av en knapp startar antingen din film från en vald punkt, eller flyttar kontrollen till en annan meny med egna knappar. De möjliga målen för menyknappar är:

- **En plats på tidslinjen:** Efter att den aktiverats fortsätter uppspelningen från en vald bildruta. Platsen, och det innehåll du finner där, kallas "kapitel" i din film.
- **En annan meny:** Knappar kan länkas till alla menyer i menylistan.

- **En annan sida inom samma meny:** Flersidiga menyer innehåller alltid nästa- och föregående-knappar för navigering mellan sidorna.

Skapa sidor automatiskt

När du lägger till nya kapitellänkar till en flersidig meny, skapas ytterligare sidor automatiskt när de behövs. Dessa dyker upp i Menylistan bredvid dem som redan finns i projektet. En grafisk knutpunkt länkar de sidor som hör till samma meny. För att infoga länkade kapitel använder du antingen knappen Infoga Länk i verktygsfältet, eller Kapitelguiden.



En huvudmeny och dess matchande flersidiga menyer i Bibliotekets spelare.

Nästa och Föregående: Det är de särskilda nästa- och föregående-knapparna som gör att menyn stöder det flersidiga beteendet. För att skapa en flersidig meny från en befintlig huvudmeny lägger du till knappar av båda dessa typer. På samma sätt tas funktionen för flersidiga menyer automatiskt bort om antingen nästa- eller föregående-knappen raderas.

Flersidiga menyer i Menylistan

Ikonerna för flersidiga menyer kopplas samman genom en särskild grafik i menylistan. Det visar att menyerna är länkade, vilket betyder att du kan navigera från en sida till en annan inom menyn med nästa- och föregående-knapparna.

Dela och sammanfoga: För att koppla bort grannliggande menyer från varandra klickar du på den grafiska kopplingen mellan dem. Grafiken tas bort. Sidorna till vänster om musen stannar med originalmenyn, medan de till höger formar en ny, separat meny (med en ny bakgrundsfärg för dess menyikoner). Klicka på mellanrummet mellan närliggande flersidiga menyer för att omgruppera dem till en enda meny.

Sortera kapitel: Knappen Sortera är ett tidssparande verktyg, främst avsett för flersidiga menyer, som syns med knappen Kapitelguiden till höger om menyns sista sida. När du jobbat med en meny ett tag –med att lägga till, radera och arrangera om kapitel, kanske till och med medan du redigerar själva filmen parallellt – kommer du förmodligen att märka att kapitelknapparna längs sidorna inte längre stämmer överens med tidslinjens ordning. Om du inte av någon anledning vill ha en anpassad ordning, är lösningen ett klick på knappen Sortera.



Sidor från en flersidig meny. Den grafiska kopplingen visar att navigeringen mellan dessa sidor sker genom Nästa- och Föregående-knapparna. Knappen Sortera (överst till höger, under pekaren) arrangerar kapitelknapparna efter tidslinjens sekvenser.

Lägga till skivmenyer (äldre fliken Skapa)

Sektionen för skivmenyerna i Biblioteket innehåller en samling av menyer för en rad olika tillfällen och i ett spektrum av olika visuella stilar. Varje meny omfattar en bakgrundsbild, en texttitel och en uppsättning navigeringsknappar som passar menyens syfte.

För att lägga till en skivmeny till din produktion går du till Biblioteket, väljer kategorin **Diskmenyer** och drar en meny till Menylistan. För att redigera menyknapparnas funktioner kan du använda de verktyg som finns på tidslinjen i samband med Spelaren, eller få automatiserad hjälp från Kapitelguiden. För att anpassa en menys utseende (eller skapa en från början) använder du Menyredigeraren.

Menytyper

Varje menyutformning i Biblioteket har två varianter: **huvudmeny** och **flersidig meny**.

Huvudmeny: I de flesta produktioner är detta den första typ av meny man ser som åskådare. Huvudmenyer innehåller normalt knappar med standardtexterna Spela film och Välj scen. Du kan ändra dessa om du vill. Även om det är upp till dig att bestämma knapparnas destination hjälper det publiken om du håller dig till det vedertagna. Till exempel är knappen Spela film normalt inställd på att starta uppspelningen av din film från början och Välj scen växlar vanligtvis till en underordnad meny med länkar till kapitlen i din film.

Flersidig meny: En scenvalsmeny behöver ofta ha tillgång till flera av dessa kapitelknappar än vad som får plats på en enda skärm. Pinnacle Studio stöder flersidiga menyer som har ytterligare knappar för navigering mellan menyerna, för att lösa problemet. Dessa knappars beteende är inbyggt. Ett par nästa- och föregående-knappar låter vyn

växla mellan sidorna inom samma meny medan en hem-knapp tar publiken tillbaka till projektets första meny.

Tips: För att visa huvudmenyerna sida vid sida med motsvarande flersidiga menyer i Biblioteket högerklickar du på det grå området bredvid en meny och väljer **Sortera efter > Namn**.

Menyknappar

Antalet kapitelknappar per sida varierar från en menydesign till en annan, så ett kriterium när du väljer meny gäller hur många klipp du vill att den ska hantera. Men vill du ha ett annat antal knappar på en särskild meny kan du lägga till eller radera knappar i Menyredigeraren, som startas genom att du klickar på knappen Redigera i Spelaren. Mer information finns i "Menyredigerare (äldre fliken Skapa)" på sidan 278.

Menyer med färre knappar har vanligtvis mer plats över till rubriker. Menyer med många knappar får nöja sig med förkortade rubriker eller inga alls. Oavsett om du behöver rubriker, och om de i så fall ska vara enkla (Kapitel 1) eller beskrivande (Skära tårtan) beror på din skaparstil och innehållet i din film.

Menyer och knappar som inte är länkade

Det är bara den första menyn i menylistan som automatiskt är tillgänglig för användaren (och då enbart om det finns något innehåll på tidslinjen som kan fungera som första kapitel). Menyer som läggs till senare blir inte del av menysystemet i din produktion förrän du länkar dem till den första menyn. Länken behöver inte vara direkt, och den kan innehålla en eller flera mellanliggande menyer, men tills den existerar är menyn en isolerad ö. En sådan meny indikeras av symbolen  längst ner i höger hörn på miniatyrbilden i Menylistan.



I Spelaren ges även en särskild indikation för menyknappar som inte har länkats till vare sig en punkt på tidslinjen (ett kapitel) eller till en annan meny. En länkad knapp visar vilket kapitel (t.ex. C1) eller vilken meny (t.ex. M1) den kopplas till. En knapp som inte länkats visar en ikon i form av ett frågetecken istället. (Ser du inga knappindikatorer, klickar du på kryssrutan Visa/dölj kapitelnummer nedanför spelaren.)



Förhandsgranskning av skivmenyer (äldre fliken Skapa)

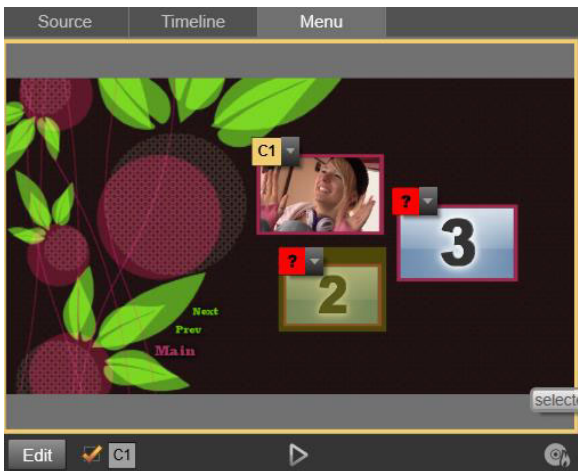
Diskredigeraren, liksom Filmredigeraren, innehåller en spelare för förhandsvisning av bibliotekstillgångar och tidslinjeklipp. En allmän introduktion till Spelaren finns i "Förhandsgranska redigeringar i Spelaren" på sidan 62.

Här beskrivs de särskilda funktionerna i Spelaren när du granskar menyer i Menylistan. När du klickar på en meny i Menylistan övergår Spelaren till Meny-indataläge och förhandsgranskar den markerade menyn. Du kan även växla direkt till det läget när någon meny är markerad genom att klicka på fliken Meny ovanför spelarskärmen i Diskredigeraren.

Specialkontroller visas också längst ned i Diskredigerarens spelare.



Knappen **Redigera** för menyer: Skivmenyers design och layout skapas eller ändras i Menyredigeraren.



Med Meny vald som spelarens indataläge (överst) tillhandahåller spelaren interaktiva zoner i förhandsgranskningsfönstret för koppling av kapitellänkar. Här visar "C1" en kapitellänk som har kopplats till knappen Spela upp film. "?" ovanför knappen Scenurval visar att den inte är kopplad för tillfället.

Kryssrutan Visa länknnummer  : När du kryssar i denna ruta visas länknnumren ovanför varje knapp i menyn i förhandsgranskningen. Länknnumren matchar kapitelflaggornas format och färg på tidslinjen.

Knappen Disksimulator  : Denna knapp öppnar Disksimulatoren, där du kan förhandsgranska dina projekt med full interaktivitet för att se till att dina menyer beter sig som de förväntas göra.

Knappen Bränn skiva  : När du är redo att testa ditt projekt på en fysisk skiva, klickar du på denna knapp (eller Exportera högst upp på skärmen) för att starta Exporteraren. Den kommer att guida dig genom processen för att bränna din film till en optisk skiva.

Länkindikatorer

Som visas i illustrationen ovan är knapparna markerade med röda frågetecken istället för kapitelnummer när en meny med olänkade kapitelknappar förhandsgranskas. Alla kapitelknappar i dina menyer bör länka till din film, förutom möjligen en oanvänd undergrupp på sista sidan i en flersidig meny.

Menyredigering på tidslinjen

Att skapa ett projekt för en optisk skiva, som en DVD, i Diskredigeraren i Pinnacle Studio ger dig mängder av möjligheter att lämna ditt kreativa avtryck i produktionen.

Varje aspekt av en skivmeny – det visuella utseendets detaljer, länkarna till knappar på skärmen, den precisa timingen av dess kapitel – kan redigeras i Pinnacle Studio. För den visuella biten kommer du att använda dig av Menyredigeraren, men när det handlar om att länka knappar och timing för kapitel kontrolleras de båda inuti själva Diskredigeraren.

En överblick över Diskredigerarens gränssnitt finns i "Kapitel 9: Skivprojekt" på sidan 259.

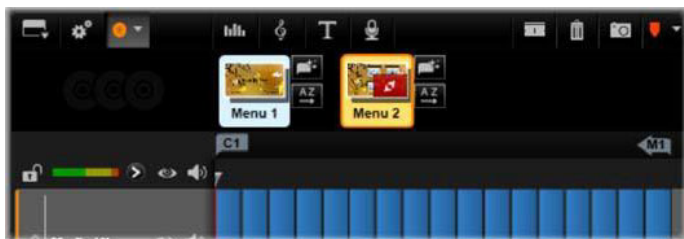
Tidslinjemenyumarkörer (äldre fliken Skapa)

Kapitelknappar i en skivmeny kan kopplas individuellt till en punkt på tidslinjen i din film. I Diskredigeraren är dessa punkter markerade på tidslinjen genom kapitelmarkörer på kapitelspåret, som är ett specialiserat tidslinjespår som dyker upp ovanför andra spår när en första meny läggs till i din film. (Spåret raderas igen om alla menyer tas bort.) En kapitelmarkörs text består av bokstaven C följt av kapitlets sekvensnummer i sin meny.

En returmarkör, som markerar ett avslut och retur tillbaka till skivmenyn, visas även i kapitelspåret. En returmarkörs text består av bokstaven M följt av målmenyns sekvensnummer.

Du får högst ha 99 kapitelknappar och returmarkörer sammanlagt, oavsett hur lång produktionen är.

Kapitel- och returmarkörernas färger matchar färgmässigt den ikon markören tilldelats i menylistan. Markörer kan flyttas längs tidslinjen genom att man drar i dem. Mer information finns i "Tidslinjeredigering av kapitel- och returmarkörer" på sidan 274.



Att släppa en meny ovanpå en tom Menylista gör att en kapitelmarkör infogas vid starten av din films första klipp (förutsatt att den har ett) som mål för menyens knapp Spela film. Returmarkörer, som markerar automatiska stoppunkter från tidslinjen tillbaka till skivmenyn, placeras i slutet av filmen.

Författarverktyg (äldre fliken Skapa)

I Diskredigeraren ger tidslinjens verktygsfält dig ett antal verktyg för att skapa skivor som du kan använda direkt utan att växla fönster eller vyer.



Verktyg i Diskredigerarens verktygsfält.



Skapa länk: Denna knapp länkar den markerade kapitelknappen i Spelaren till platsen för tidslinjens indikatorposition.



Infoga länk: Denna knapp underlättar arbetet med flersidiga menyer genom att flytta alla befintliga knapplänkar (med start vid den markerade kapitelknappen i Spelaren) en position närmare slutet.

I en flersidig meny kan infogning av en länk starta en kedjereaktion genom att tvinga en befintlig länk till nästa sida, en länk därifrån till sidan därpå och så vidare till den sista sidan, som i sin tur kommer att skapas om nödvändigt.



Ta bort länk: Om du klickar på denna knapp kommer länken mellan knappen på menyn och kapitelmarkören på Kapitelspåret att tas bort. En olänkad kapitelmarkör kommer att ligga kvar på Kapitelspåret. Detta ej kopplade kapitel kan kopplas manuellt genom att du drar och släpper till en annan knapp på förhandsgranskningen av menyn, eller också kan den fortsätta att vara ett olänkat kapitel. Då kommer du att kunna hoppa i filmen via kapitlet under uppspelningen genom att använda hopp-knappen på din fjärrkontroll. Du kan även högerklicka på en eller flera kapitelmarkörer och välja Ta bort markerad länk.



Knappcykel: Genom att klicka på kontrollens vänster- och högerpilar kan du bläddra genom tillgängliga knappar och aktivera dem för redigering. Klicka på knappens bildtext för att redigera den. Knappar kan även markeras genom att man klickar på knappens länkar i Spelaren när en meny förhandsgranskas.



Ställ in miniatyrbild: Om du klickar på denna knapp genereras en miniatyrbild av bildrutan vid tidslinjens indikatorposition, och visar den på den markerade menyknappen i kontrollen för knappcykel

om den är av typen Miniatyrbild. Mer information om typer av menyknappar finns i "Menyknappar (äldre fliken Skapa)" på sidan 279.



Skapa olänkat kapitel: Om tidslinjens indikator inte är placerad exakt vid ett kapitel eller en returmarkör och du klickar på den här knappen, kommer en kapitelmarkör att läggas till Kapitelspåret utan att den länkas till någon meny. Du kan även skapa ett olänkat kapitel genom att dubbelklicka i kapitelspårsområdet precis ovanför de andra tidslinjespåren.

De olänkade kapitlen kan senare om du vill länkas manuellt med dra-och-släpp till en knapp på förhandsgranskningen av menyn. Däremot är ett olänkat kapitel också användbart: under uppspelningen är det en av de punkter det går att pausa vid när du bläddrar igenom DVD-skivan med hopp-knappen på fjärrkontrollen.



Ta bort kapitel: När en tidslinjes scrubbningskontroll är placerad vid ett kapitel får knappen Skapa olänkat kapitel en motsatt funktion, och en förändrad symbol. Om du klickar på den kommer både kapitelmarkören och den länk som kopplar ihop den med en meny, om den har en, att raderas. Du kan även ta bort kapitel med snabbmenykommandot Radera markerade kapitel när en eller flera kapitelmarkörer är markerade. Om du vill ta bort länkar från kapitelmarkörer och lämna dem olänkade, men fortfarande låta dem vara kvar på Kapitelspåret, använder du Ta bort markerade länkar på samma meny.



Skapa retur: Om det inte redan finns en markör vid tidslinjens indikatorposition kommer denna knapp att lägga till en returmarkör till Kapitelspåret.

En returmarkör är enbart aktiv medan man tittar på filmen om uppspelningen började från samma meny som markören är kopplad till. (På tidslinjen bör markörens färg matcha färgen på den menyikon

i Menylistan som är kopplad till den.) När uppspelningen når den bildruta som är kopplad till en aktiv returmarkör kommer den att hoppa tillbaka till dess tillhörande meny.



Radera retur: Om det finns en returmarkör vid indikatorpositionen kommer knappen Skapa retur att omvandlas till Radera retur, med en ny symbol.

Knappen Ta bort kapitel och snabbmenykommandot Radera markerade kapitel kan båda även användas för att radera returmarkörer.

Tidslinjeredigering av kapitel- och returmarkörer

Kapitel- och returmarkörer är knutna till särskilda bildrutor på din tidslinje. Härifrån kommer uppspelningen antingen att starta från en skivmeny (kapitel) eller också kommer uppspelningen här att avbrytas för att återvända till originalmenyn (retur). Båda markörtyperna kan dras med musen för att ändra den plats där de får effekt i filmen.

När du förhandsgranskar en meny kan du dra en kapitelmarkör från Kapitelspåret till en knapp på Spelaren för att länka om knappen. Den motsatta operationen, att dra en knapp från Spelaren till en punkt på Kapitelspåret, är en alternativ metod för att skapa nya kapitelmarkörer.

Ett projekt som innehåller en eller flera skivmenyer måste ha en returmarkör permanent placerad vid slutet av Kapitelspåret. Detta garanterar att vilket av skivans kapitel du än spelar kommer det att ha en fungerande retur. Den sista returmarkören kan därför inte raderas.

Kapitelguiden (äldre fliken Skapa)

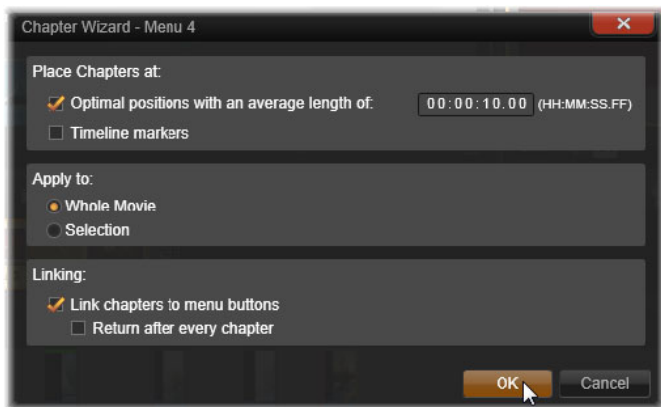
När en flersidig skivmeny har dragits från Biblioteket till menylistan visas knappen Kapitelguiden uppe i menyikonens högra hörn. Klicka på denna knapp för att öppna fönstret Kapitelguiden.

Varför använda Kapitelguiden?

Kapitelguiden erbjuder ett snabbt sätt att skapa kapitel till din film. Kapitelmarkörer kommer att läggas till i Kapitelspåret på Diskredigerarens tidslinje för att visa var varje kapitel börjar. Med alternativet Länka kapitel till menyknappar (se nedan) kommer varje kapitel att representeras av en kapitelknapp på en rad automatiskt genererade menysidor. Dessa sidor länkas ihop i en serie av nästa- och föregående-knappar.



Genom att aktivera kapitelknapparna när menyn visas kan tittaren spela upp filmen från vilken av de tillhandahållna startpunkterna som helst.



Kapitelguiden är perfekt för att sätta upp bildspel och scenvalmenyer. Om du arkiverar video på skivor kan du använda funktionen för att skapa menyer som fungerar som en katalog för dina scener. Serien med skapade menysidor kan vara hur lång som helst. Dess längd beror på hur många kapitel som skapas och hur många kapitelknappar som finns till förfogande i menyens sidutformning.

Dessutom gör Kapitelguiden ingenting som du inte själv skulle kunna göra genom att använda de tillgängliga verktygen för att skapa skivor i Diskredigeraren (och de förblir tillgängliga så att du kan anpassa de genererade menyerna efteråt). Dess syfte är att skynda på din kreativa process genom att ta över så mycket som möjligt av det rutinarbete som skapandet av flersidiga menyer innebär.

Använda Kapitelguiden

Kontrollerna i Kapitelguiden är ordnade i tre vågräta paneler. När du har konfigurerat kontrollerna som du vill ha dem klickar du på OK. Kapitelguiden arbetar med att skapa nya kapitel till din produktion, kompletta med markörer på tidslinjen och (som standard) en

automatiskt genererad uppsättning menysidor med det nödvändiga antalet kapitelknappar.

Placera kapitel i

Detta är Kapitelguidens översta panel. De två alternativen här kan användas separat eller tillsammans.

Optimala positioner: När denna ruta är markerad skapar Kapitelguiden kapitel vid valda intervall längs tidslinjen. Den kommer att anpassa kapitlet till en närliggande klippgräns när det finns en tillgänglig. Den önskade längden på kapitlet anges i sekunder. Startvärdet baseras på din films längd. För att ändra det klickar du antingen direkt på antal och typ eller också drar du vågrätt inom textrutan.

Tidslinjemarkörer: Detta alternativ antar att du har förberett markörer på tidslinjen för att tala om för Kapitelguiden var i din film kapitellänkar ska skapas.

Lägg till på

Den andra panelen i Kapitelguiden innehåller alternativ som styr omfattningen av guidens funktioner.

Hela filmen: Kapitelmarkörer kommer att skapas genomgående i hela filmen.

Urval: Kapitelmarkörer kommer bara att placeras inom intervallet från starten av det första markerade klippet till slutet av det sista.

Alternativ

Den tredje panelen innehåller två alternativ som kan ställas in oberoende av varandra.

Länka kapitel till menyknappar: När det här alternativet är valt kan så många sidor som behövs läggas till i menyn. Alla knappar för de skapade kapitlen får plats. Utan det här alternativet skapas kapitelmarkörerna på tidslinjen i olänkat läge. Inga menysidor skapas.

Om du vill länka en olänkad markör till en menyknapp drar du den till knappen medan du förhandsgranskar menyn i spelaren. Även om du lämnar den olänkad fungerar kapitelmarkören som tillgänglig fortsättningspunkt när åskådaren bläddrar igenom skivan med hoppa-knappen på fjärrkontrollen.

Retur efter varje kapitel: Om du kryssar för detta alternativ kommer en returmarkör att läggas till i slutet av varje kapitel. Markörerna är som standard placerade så att varje kapitel spelar upp till starten av det följande kapitlet innan det återvänder till ursprungsmenyn. För att ändra vilken meny som en returmarkör är länkad till drar du markören till menyns ikon i Menylistan. Kom dock ihåg att returmarkören enbart kommer att vara aktiv när uppspelningen startas från den meny som markören är länkad till.

Menyredigerare (äldre fliken Skapa)

Menyredigeraren delar de flesta av sina kontroller och användningsområden med titelredigeraren. Mer information finns i "Kapitel 7: Titelredigeraren" på sidan 195. Det här avsnittet fokuserar på funktioner som är speciella för Menyredigeraren.

Starta redigeraren

För att öppna en meny i menyredigeraren kan du antingen klicka på knappen **redigera** i spelaren medan du förhandsgranskar menyn, eller dubbelklicka på den i menylistan.

Precis som med Titelredigeraren är en textrad redan markerad när Menyredigeraren öppnas. Börja skriva för att redigera den. För att börja redigera en annan rad klickar du inuti textrutan och markerar de tecken du vill ändra. För att sluta redigera text klickar du på ett tomt område i fönstret.

Knappcykeln

En av de funktioner som skiljer Menyredigeraren från Titelredigeraren är knappcykeln, ett verktyg som även finns i Diskredigeraren. I båda fallen finns den på höger sida om verktygsfältet, precis ovanför tidslinjen. Klicka på kontrollens vänster- och högerpilar för att gå igenom menyens aktiva knappar och göra en tillgänglig för redigering.

Obs! Om du bara vill redigera texten på knapparna i din meny behöver du inte öppna Menyredigeraren. Istället redigerar du knappnamnet direkt i kontrollen Knappcykel i Diskredigeraren.

Menyknappar (äldre fliken Skapa)

Alla visuella element på din skiva kan användas som knappar som länkar till annat innehåll i din film. Element som märkts som Inte en knapp har å andra sidan inga länkfunktioner.

Knapptyper

En menyknapps typ är den enda faktor som bestämmer dess beteende. I en väl designad skivproduktion bör text och utseende stämma överens med det beteendet, men de påverkar det inte. Det finns fem knapptyper tillgängliga.

Normal: Denna typ av knapp låter din text, bild eller form fungera som länk till en kapitelmarkör i skivprojektets tidslinje, eller till en meny i din Menylista.

Miniatyrbild: Denna variant av knappen Normal låter knapparna visa miniatyrbilder från din tidslinje.

Föregående och **Nästa:** Dessa knapp typer hanterar automatiskt navigationen mellan sidorna i flersidiga menyer i menylistan. Under uppspelningen göms knapparna automatiskt när deras mål inte finns (på de första och sista sidorna av den flersidiga menyn). Eftersom deras beteende inte går att ändra är det inte möjligt att länka dessa knappar till kapitelmarkörer.

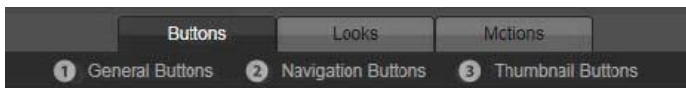
Rot: En knapp av denna typ länkar till den första menyn i Menylistan. Dess beteende kan inte ändras.

Knappar för flersidiga menyer

Om du lägger till både en **Nästa**- och en **Föregående**-knapp till en meny kan den fungera som en flersidig meny. Om någon av knapparna saknas kan menyn inte användas i det flersidiga läget.

Förhandsvalda inställningar för knappar

Klicka på fliken Knappar högst upp i Menyredigeraren för att granska de tillgängliga kategorierna av förinställda menyknappar. Välj en knapp, så visas den i mitten av förhandsgranskningsområdet, där den kan dras till önskad position.



De tre kategorierna motsvarar de knapp typer som beskrivs ovan. Navigationskategorin innehåller alla knappar av typerna Föregående, Nästa och Rot.

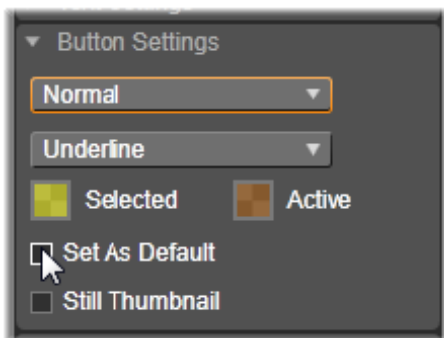
Allmänna knappar: Dessa bilder är avsedda att användas med Normal-knappar som kan länkas till alla kapitelmarkörer på din tidslinje.

Navigeringsknappar: Dessa utformningar är avsedda för Nästa-, Föregående-, och Rot-knappar med inbyggd navigering.

Miniatyrbildknappar: Dessa innehåller ett miniatyrbildsområde där ett tidslinjeklipp förhandsgranskas.

Knappinställningar

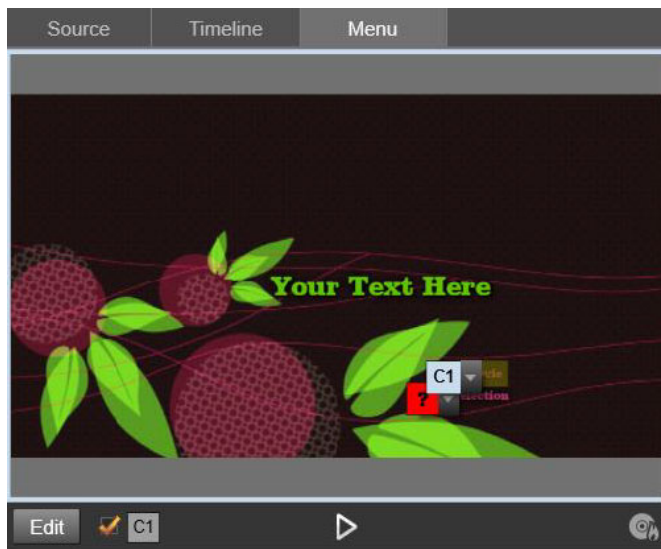
Panelen Knappinställningar finns till höger om Menyredigerarens förhandsgranskning.



Panelen Knappinställningar är del av Menyredigeraren.

Disksimulator (äldre fliken Skapa)

Klicka uppspelningsknappen längst ned i spelaren för att förhandsgranska ditt projekt efter att du lagt upp dess menyer. Detta startar Disksimulatorens.

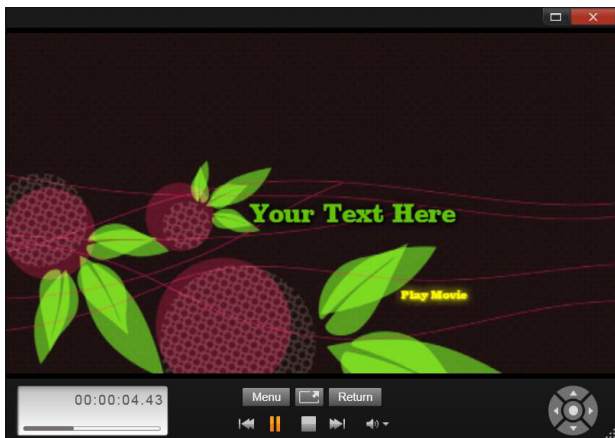


När Diskredigerarens spelare förhandsgranskar en meny i projektets Menylista ställs en knapp (nederst i mitten) till förfogande för att testa ditt projekt i Disksimulatorn.

Förutsatt att projektet har byggts på ett korrekt sätt ska simulatorn öppnas vid huvudmenyn med länkar för Spela film och Välj scen redo för användning.

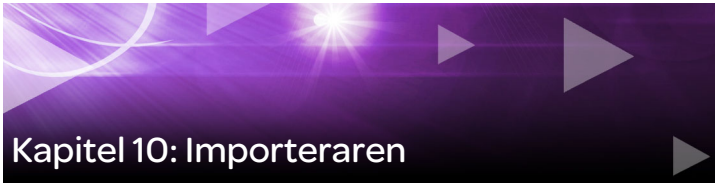
Använd DVD-skivans navigeringsknappar nederst till höger för att flytta från länk till länk inom förhandsvisningen.

Ta dig tid att kontrollera alla de kapitel- och menylänkar din produktion innehåller. Varje önskad användarinteraktion bör kollas upp: småfel är frustrerande för publiken och dessutom lätta för dig att undvika.



I Disksimulatorn kan du använda en uppsättning kontroller som liknar dem du kan hitta på en DVD-fjärrkontroll. Interaktion med menyer och uppspelning kan finjusteras och testas fullt ut innan du bränner projektet till skiva.

När du är nöjd med projektet kan det exporteras som en filmfil, sparas till en skivbild eller brännas till en skiva. Mer information finns i "Kapitel 11: Exporteraren" på sidan 321.



Kapitel 10: Importeraren

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

Denna överföringsprocess kallas för "inspelning", "import" eller "nedladdning", beroende på vilka media som berörs och överföringsmetoden. Eftersom de flesta audiovisuella inspelningar nu lagras i digital form från början kan överföringar vanligtvis ske utan att kvaliteten försämras. Det är enbart när man ska föra över material från en analog källa (som till exempel VHS eller Hi8) som man egentligen spelar in och ofta konverterar materialet till digital lagring. Vi använder termerna import och importerar som ett samlingsnamn för alla metoder att föra in bild och ljud in i Biblioteket för användning i dina produktioner.

De filbaserade tillgångar som du kan använda i Pinnacle Studio – bland annat video-, foto- och ljudmedia samt själva Pinnacle Studio-projekten – måste importeras från en källa, till exempel en lokal hårddisk, till Biblioteket innan de kan användas.

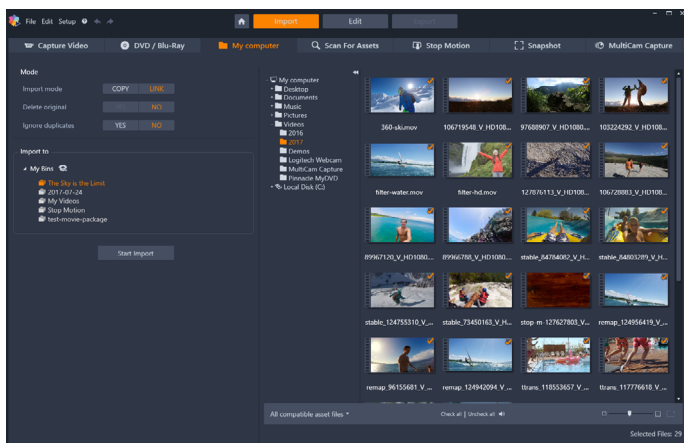
Nästa steg

Efter att Studio har importerat dina tillgångar har du åtkomst till dina importerade filer, och du kan nu använda dem i dina produktioner. Mer information finns i "Kapitel 2: Biblioteket" på sidan 17.

Använda Importeraren

Det allra första steget för att importera är att öppna Importören i Studio genom att klicka på knappen Importera uppe till höger på skärmen.

Importeraren består av ett stort huvudområde som har källflikar längs Importerarens överkant och ett antal mindre områden. Ditt val av inspelningskälla avgör i sin tur hur resten av Importörens fönster kommer att se ut. Vilka kontroller för förhandsgranskning, bläddring och val av material som visas i huvudområdet beror på vilken typ av import som valts.



Importeraren

Att importera kan delas upp i fyra steg:

- 1 Välj importkälla från flikarna längs sidans överkant.
- 2 Bekräfta eller justera importinställningarna.
- 3 Välj det material du vill importera från den källa du har valt.

4 Starta importen.

Studio påbörjar sedan (ifall det skulle behövas) överföringen av det ljud-, video- och bildmaterial du har valt från källan till din hårddisk, till den plats som du har ställt in i området **Importera till**. Materialet läggs då automatiskt till i Biblioteket. Mer information finns i "Kapitel 2: Biblioteket" på sidan 17.

Importera stereoskopiskt 3D-innehåll

Pinnacle Studio känner igen innehåll som stereoskopiskt 3D och markerar det som sådant för filer med följande egenskaper:

- **MTS:** MVC, SBS50, SBS100 (om det finns H264-strömmarkörer)
- **WMV:** Multistream, SBS50, SBS100, TAB50, TAB100 (om det finns metadatataggar)
- **MP4, MOV med H264:** SBS50, SBS100 (om det finns H264-strömmarkörer)
- **MPO:** Multistream
- **JPS, PNS:** SBS50, SBS100

Om Studio inte har identifierat dina 3D-media korrekt väljer du rätt inställning i listrutan Stereoskopisk 3D i gruppen Justeringar i korrigeringsverktygen. Mer information finns i "Justeringar" på sidan 147.

Importkällor

Urvalet av det material som ska importeras sker i huvudområdet i Importeraren. Huvudområdet varierar något i utseende beroende på typ av importkälla.

De bilder, de videoklipp, de projekt och den musik du vill importera kan finnas lagrade på en mängd olika enheter med olika teknik. Det finns stöd för import från bland annat följande källor:

- Alla typer av extra filbaserade lagringsmedia som optiska enheter, minneskort och USB-minnen. Mer information finns i "Importera från fil" på sidan 297. Klicka på fliken **Min dator** och markera enskilda filer för att importera dem från enheter som kopplats till datorn.
- Klicka på **Sök efter tillgångar** för att importera alla filer av en särskild sort från en eller flera kataloger.
- DV- och HDV-videokameror som anslutits via en IEEE-1394-kontakt (FireWire). Mer information finns i "Importera från DV- eller HDV-kamera (spela in video)" på sidan 303. Enheterna är listade efter sina enhetsnamn (t.ex. "DV-enhet") på sidan Importera. Markera den enhet som skall användas.
- Analoga videokameror och bandspelare. Mer information finns i "Import från analoga källor" på sidan 307. Systemets hårdvara för analog inspelning visas sorterat efter namn (t.ex. Pinnacle Systems 710-USB).
- DVD- och Blu-ray-skivor. Mer information finns i "Import från DVD- eller Blu-ray-skiva" på sidan 309.
- Digitala stillbildskameror. Mer information finns i "Import från digitalkameror" på sidan 310.

Vissa källor väljs från en underlista med de aktuella enheterna som visas när du klickar på huvudkällans namn.

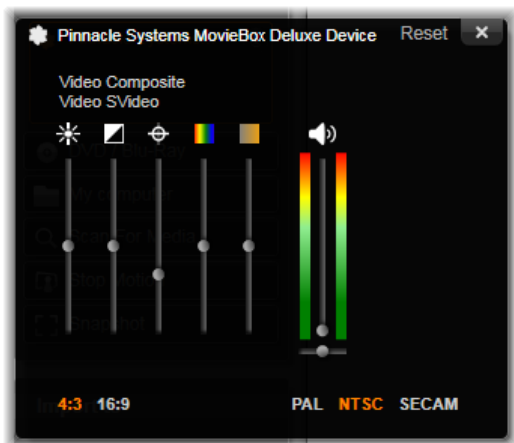
Import av enskild bildruta

Studio har två speciallägen för import av enskilda bildrutor istället för kontinuerliga filmsekvenser. Dessa lägen är:

- **Stop motion:** Skapa en animerad film genom att importera en bildruta i taget från en videokälla. Mer information finns i "Stop motion" på sidan 310.
- **Stillbild:** Importera enskilda bilder från videoband eller en livekälla som exempelvis en webbkamera. Mer information finns i "Stillbild" på sidan 317.

Ställa in nivåer för ljud och video

Markera källan och klicka sedan på knappen **mer** ➤ bredvid källans namn för att få åtkomst till kontrollerna. Detta öppnar fönstret Ingångsnivåer.



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

Du kan förstås justera nivåerna med lämplig korrigering från **Redigeraren**, men ställer du in allt korrekt vid inspelning behöver du inte oroa dig för att behöva göra färgkorrigering senare.

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

Vissa inspelningsenheter kan visa färre inställningsmöjligheter än vad som visas och gås igenom här. Hårdvara som saknar stöd för stereoljud visar t.ex. ingen inställning för ljudbalans.

Video: Välj vilken typ av video du vill digitalisera genom att klicka på motsvarande knapp för källa (Komposit eller S-video). De fem nivåreglagen gör det möjligt att kontrollera ljusstyrkan (videoförstärkning), kontrasten (nivåskillnader ljus till svart), skärpa, nyans samt färgmättnaden på den inkommande videosignalen.

- Färgtonsreglaget kan vara användbart för att ta bort oönskade skiftningar i färgtonen på material i NTSC-format. Reglaget visas inte när man importerar från en PAL-källa.
- Färgmättnadsreglaget reglerar färgmättnaden – mängden färg – i bilden. (En bild med färgmättnaden noll har endast svarta, vita och grå toner.)

Ljud: Med skjutreglagen till höger i panelen kan du ställa in ljudstyrkan och stereobalansen för inkommande ljud.

Arbeta med importmappar och undermappar

Importeraren använder standarddokumentmappar för video, musik och bilder på ditt Windows-användarkonto och en standardmapp för dina Pinnacle Studio-projekt tills du anger något annat.

De mappar du väljer för varje typ av tillgång, oavsett om de är standardmappar eller anpassade mappar, blir basplats för dina importerade filer. Du kan även ange anpassade undermappar eller en metod för automatisk namngivning för att organisera dina filbaserade

tillgångar effektivt. Denna namngivning baseras antingen på aktuellt datum eller det datum då det importerade materialet skapades.

Om du till exempel anger att huvudvideomappen ska vara "c:\vid" och namngivningsmetoden för undermappar ska vara Denna månad överförs alla videor som du importerar till en mapp med ett namn som "c:\vid\2017-10".

Utrymmesindikatorn: Detta diagram visar hur mycket utrymme det återstår på varje importplats. Den första delen av diagrammet visar hur mycket data som redan finns på enheten. Den färgade förlängningen visar hur mycket plats den nuvarande importen kommer att ta upp.

Obs! Om en målenhet blir 98 % full under en import stoppas importen.

Välja en importmapp och undermapp

- 1 Från **Importera**-fönstrets **Spara till**-område ska du klicka på mappikonen bredvid **Spara till**-fältet.
- 2 Navigera i **Välj mapp**-fönstret till den mapp du vill använda och klicka på **OK**.
- 3 Välj i fältet Undermapp en av följande möjligheter:
 - **Ingen undermapp:** Om detta är valt sparas alla importerade filer i basmappen.
 - **Anpassad:** Om du väljer detta alternativ öppnas en ruta. Skriv in namnet på den undermapp där du vill spara din nästa import eller importerade filer av denna typ av tillgång.
 - **Idag:** Dina importerade filer sparas i en undermapp som namnges efter aktuellt datum i formatet "2017-10-25".
 - **Skapat den:** Varje importerad fil sparas i en undermapp som namnges efter det datum då filen skapades, i samma format som ovan. Om du importerar flera tillgångar som är skapade på

olika datum samtidigt kan ett flertal undermappar komma att skapas eller uppdateras.

- **Denna månad:** Detta alternativ är samma som Idag-alternativet med den skillnaden att enbart år och månad anges, t.ex. "2017-10".

Obs! Om du vill återställa din mapp och undermapp till standardinställningarna ska du klicka på knappen **Återställ till standard**.

Området Läge

I området Läge i Importören kan du anpassa alternativen från ett antal importkällor.

DV/HDV-importalternativ

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

Förinställningar: Gruppen för förhandsvalda inställningar erbjuder två standardkonfigurationer för video- och ljudkomprimering och en anpassad inställning där du kan finjustera komprimeringsparametrar. Mer information finns i "Komprimeringsinställningar för Spela in video." på sidan 294.

Standardinställningarna är:

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

Scenavkänning: När scenavkänning är aktiverat delas det inspelade materialet upp i "scener" som kan visas och bearbetas separat i

Biblioteket. Detta gör arbetet att hitta intressant material vid redigering mycket enklare. Mer information finns i "Inställningar för scenidentifiering i Spela in video" på sidan 295.

Stoppa vid bandslut: Detta alternativ i Pinnacle Studio anger om inspelningen automatiskt ska stoppas om ett tomt område på bandet påträffas. Ett tomt område – ett område utan tidskod – visar att inget spelats in på bandet tidigare. Detta alternativ möjliggör inspelning utan tillsyn, förutsatt att du inte har lämnat några tomma luckor när du har spelat in ditt material.

Importinställningar för analoga källor

Alternativen för analog import liknar de som vi just tog upp för digitala källor.

Importalternativ för filbaserade tillgångar

Importläge: Detta alternativ bestämmer om mediefilen eller projektfilen fysiskt kopieras från källan till målmappen på din hårddisk (som anges i området **Importera till**). Om Kopiera är markerat, kopieras filen. Om Länk är markerat kopieras filen inte, utan en länk skapas i Biblioteket till filens ursprungsplats.

Vi rekommenderar starkt att filer på nätverksenheter kopieras till den lokala hårddisken.

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

Ignorera dublett: Detta alternativ är användbart för att undvika att skapa filer eller projektfiler som du redan har. Detta alternativ säger till

Importören att inte importera kopior av filer som verkar vara identiska även om de kanske har ett annat namn.

Importinställningar för stop motion-inspelning

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

Komprimeringsinställningar för Spela in video.

De alternativ som visas för både DV/HDV och analog import innefattar inställningar för komprimering. Om du väljer en förhandsvald inställning för DV eller MPEG kan du se vilka inställningar som används. Om du ändrar i dessa inställningar väljs automatiskt den förvalda inställningen "Anpassad".

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

Att välja komprimeringsinställningar för Spela in video

- 1 I **Importera**-fliken ska du klicka på **Spela in video**.
- 2 I **Inställningar** väljer du ett alternativ i listan **Förhandsvalda inställningar**.
- 3 Klicka på pilen till vänster om **Förhandsvalda inställningar** för att utvidga inställningarnas område.
- 4 Välj en av följande **Videoinställningar**:
 - **Kompressionskodek**: Använd denna lista för att välja den kodek du vill använda.
 - **Bildrutorstorlek**: Denna rad visar dimensionerna för det inspelade videomaterialet.

- **Kvalitet, datahastighet:** Vissa kodekar visar kvalitetsalternativ som antal procent komprimering (kvalitet), och andra som den överföringshastighet i KB per sekund som krävs (Datahastighet).
- 5 Välj en av följande **Audioinställningar**:
- **Spela in ljud:** Avmarkera denna kryssruta om du inte tänker använda det inspelade ljudet i din produktion.
 - **Komprimering:** Denna lista visar den kodek som kommer att användas för att komprimera inkommande ljuddata.

Inställningar för scenidentifiering i Spela in video

De alternativ som visas för både DV/HDV och analog import ger även tillgång till detta fönster där du kan göra inställningar för scenavkänning.

Automatisk scenavkänning är en nyckelfunktion i Studio när du arbetar med DV- och HDV-källor. Under inspelningen av video kan Studio urskilja naturliga avbrott i videomaterialet och delar upp detta i scener.

Scener kan visas och hanteras var för sig under Scener i Biblioteket.

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

Välja inställningar för scenidentifiering

- 1 I **Importera**-fliken ska du klicka på **Spela in video**.
- 2 I rutan **Scenidentifiering** ska du klicka på **PÅ** för att använda scenidentifiering.
- 3 Klicka på pilen till vänster om **Scenidentifiering** för att utvidga inställningsområdet och välj sedan en av följande möjligheter:

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

Filnamn för importerade filer

I rutan **Filnamn** anger du under vilka namn dina importerade mediefiler ska sparas.

Varje typ av källa har standardfilnamn som är förbestämda av Studio. Till exempel så är det förbestämda namnet för en importerad bild "Stillbild". För att ändra detta kan du klicka och skriva in det namn du önskar.

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

När du importerar från filbaserade tillgångar är ytterligare funktioner för filnamngivning tillgängliga. Namngivningsformeln för en filbaserad inmatning är [original].[ext], vilket betyder att originalfilnamnet med filändelse används.

Välja tillgångar som ska importeras

Varje källa som stöds av Importören har en egen uppsättning kontroller för val av material för import. När du klickar på källans typ konfigurerar Importörens huvudområde sig självt med de kontroller du behöver.

Importera från fil

Det finns två metoder för att importera mediefiler från filbaserade enheter som hårddiskar, optiska enheter, minneskort och USB- minnen:

- Välj fliken **Min dator** för att välja särskilda tillgångsfiler eller filgrupper för import.
- Välj fliken **Sök efter tillgångar** från för att markera en eller flera mappar och importera alla tillgångar som hittas i de mapparna.

Markera filer för import

När du väljer **Min dator** är det filbläddraren för mappar och tillgångar i skärmens huvudområde som väljer de filer som ska importeras.

Mapp- och filbläddraren

Den vänstra kolumnen i bläddraren är en hierarkisk visning av alla mappar på alla fillagringsenheter som är anslutna till din dator. Dessa enheter innefattar hårddiskar, minneskort och USB-minnen.

Du navigerar i mappträdet på samma sätt som i Utforskaren i Windows och andra program. Enbart en post åt gången kan väljas i mappträdet.

Alla mediefiler eller projekt i den mappen listas i den större, högra delen av bläddraren. Du kan förhandsvisa filer direkt och öronmärka de du önskar importera genom att kryssa i rutan uppe i övre högra hörnet på varje filikon.

Förhandsgranska media och projektfiler

Förhandsgranska ljud och video: Filbläddraren innehåller inbyggd förhandsgranskning för alla tillgångstyper som stöds. Klicka på knappen Spela upp i mitten av video-, ljud- och projektfilikonerna för att förhandsgranska de tillgångar de representerar. För snabb förhandsgranskning spelas innehållet i videofiler upp i själva ikonen för filen. För att stoppa uppspelningen är det bara att klicka någonstans i ikonen. Annars spelas hela filen upp.



Fotoförhandsgranskning i helskärmsläge: Dubbelklicka på ikonen för ett digitalt foto eller någon annan bildfil för att se den i helskärmsläge, eller klicka på knappen Helskärmsläge i verktygsfältet under bläddraren.

Scrubbningsförhandsgranskning: Ljud-, video- och projektfilikonerna har en scrubbningskontroll direkt under filikonerna. Klicka på och dra scrubbningskontrollen för att förhandsgranska någon del av filen manuellt. Musmarkören ändras till två horisontella pilar när den är korrekt placerad på indikatorn.



Markera filer för import

Klicka på kryssrutan i det övre högra hörnet av filikonerna för att markera en tillgångsfil åt gången för import. Den här rutan kryssas i automatiskt när du bläddrar fram en ny mapp.



Klicka på kryssrutan för att markera eller avmarkera filen.

Markera flera filer: Bläddraren erbjuder en metod för att markera eller avmarkera en grupp markerade filer samtidigt. För att markera en individuell fil kan du klicka på dess namn eller dess ikon. En markering anges av en orange kant. För att markera ytterligare filer kan du klicka på ikonerna samtidigt som du använder tangenterna **Skift** och **Ctrl** enligt följande:

- Klicka medan du trycker på Ctrl för att lägga till eller ta bort markeringen från en fil utan att påverka de andra i gruppen.
- Klicka medan du trycker på Skift för att markera den ikon du klickar på och alla ikoner mellan denna och den ikon du senast

klickade på. All markering av filer som inte ligger mellan dessa filer försvinner.



En grupp med fyra markerade bildfilsikoner. Att markera eller avmarkera en av dem kommer att påverka hela gruppen.

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

När du har markerat de ikoner du vill importera, kan du klicka på kryssrutan i någon av dem för att markera eller avmarkera hela gruppen på en gång.

Markera alla och Avmarkera alla: Klicka på de här knapparna längs den nedre kanten av filbläddraren för att markera alla eller ingen av de tillgångsfilerna som listas i den aktuella mappen för import. Notera att detta inte påverkar filer som är markerade i andra mappar.



Använd knappen Markera alla för att markera alla tillgångar i den aktuella mappen.

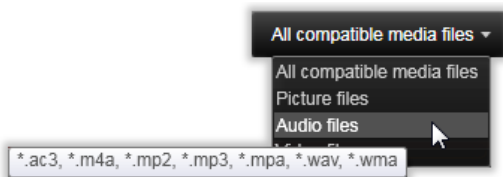
Varje gång du lägger till eller tar bort en fil från listan över de filer som skall importeras, uppdaterar filbläddraren räknaren i indikatorn Markerade filer nedtill i vyn.

Anpassa filbläddraren

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

Stäng mappträdet: För att göra det fält där du kan se filerna så stort som möjligt kan du klicka på ikonen som ser ut som två pilar som pekar åt vänster ◀◀ ovanför mappträdets rullningslist. Detta stänger mappträdet till en tunn vertikal panel på vänster sida. Längst upp i denna panel finns nu ikonen med de dubbla pilarna, som nu pekar åt höger. I denna panel visas dessutom namnet på aktuell mapp.

Filtrera fillistan: Ett annat sätt att optimera användningen av filfältet är att begränsa vilka filtyper som visas till enbart en tillgångstyp. Detta kan du göra med listan över mediefilter som finns nere till vänster i filbläddraren. Standard är att alla typer av mediefiler och projektfiltyper visas i bläddraren, men du kan välja att enbart visa bild-, ljud- eller videofiler. Håll musmarkören över ett val i listan en sekund eller två för att se exakt vilka filtyper som ingår.



Håll musmarkören över alternativet Ljudfiler för att se exakt vilka filtyper som stöds av ljudimport.

Zoomningsreglaget: Ett ytterligare verktyg för att reglera skärmutrymme är zoomningsreglaget nedtill på höger sida av filbläddraren. Flytta reglaget till vänster eller höger för att göra förhandsgranskningsbilderna mindre respektive större.



Foto i helskrämsläge: Klicka på knappen **Helskärm** för att förhandsgranska en markerad bild i helskärm .

Ställa in volym för förhandsgranskning: För att ställa in volymen på förhandsgranskning av ljud- och videoklipp kan du hålla musmarkören i området vid volymknappen nedtill i filbläddraren. Ett ljudreglage visas nu bredvid knappen. Dra reglaget upp eller ned för att höja respektive sänka volymen. Klicka på volymknappen för att stänga av och sätta på ljudet.



Sök efter tillgångar

När du väljer **Sök efter tillgångar** öppnas en hierarkisk visning av mappar, ungefär som den som visas för Min dator.

Eftersom du markerar mappar istället för filer att söka igenom, visas inte mediefilerna och projektfilerna i mapparna. En kryssruta visas bredvid varje namn i mappträdet och fyra listor visas i verktygsfältet.

Listorna innehåller en meny av filtyper som kan importeras i varje kategori: **Video**, **Foto**, **Ljud** och **Projekt**. Menyns alla filändelser är markerade som standard, vilket betyder att alla de filtyper som syns

kommer att tas med i importen. Avmarkera filändelserna för de typer du inte vill importera.

Markera alla mappar som du vill importera filer från för att börja importera. Använd filtypslistan för att begränsa antalet inkommande filtyper.

När du har valt filer och mappar ska du klicka på knappen **Sök & importera**. Nu kommer alla filer som tillhör de valda typerna att importeras till de valda mapparna.

Importera från DV- eller HDV-kamera (spela in video)

För att förbereda för import av digital video måste du sätta din DV- eller HDV-enhet i uppspelningsläge, klicka på **Spela in video** och välja enheten i kombinationsrutan Källa ovanför förhandsgranskningsfältet.

Du måste också se till att din målmapp, komprimering och andra alternativ är korrekt inställda i de andra panelerna. Mer information finns i "Importkällor" på sidan 287.

Förhandsgranska video

Den video som nu spelas upp i källanheten skall nu även synas i förhandsgranskningsfältet på skärmen. Precis till höger om videovyn finns en ljudmätare som visar ljudstyrkan i realtid.



När en DV- eller HDV-källa är vald visas kontroller för att förhandsgranska och importera det inspelade materialet mitt i Importören.

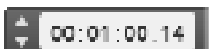
Under förhandsbilden finns ett antal kontroller för automatisering av inspelning genom att ange in-markör och ut-markör. Mer information finns i "Spela in video och ljud" på sidan 305.

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



Transportpanel för DV- och HDV-import. Från vänster: stegningsknappar och tidskodräknare, snabbspolningshjul samt en ljudknapp med ett reglage där du kan ställa in ljudnivån för förhandsgranskningen.

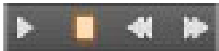
Indikatorn för aktuell tidskod



visar

uppspelningspositionen enligt bandets tidskod vid inspelning. De fyra fälten visar timme, minut, sekund respektive bildruta. Till vänster om

indikatorn finns två pilar. Med dessa kan du stega dig framåt eller bakåt en bildruta i taget.

Transportknapparna , från vänster till höger, är **spela upp/paus**, **stopp**, **spola tillbaka** och **spola framåt**. Dessa knappar skickar kommandon vidare till din kamera. Att använda dem är detsamma som att använda din kameras inbyggda kontroller, men oftast lite bekvämare.

Drag den orange markören på **snabbspolningshjulet**

 till vänster eller höger för att ändra uppspelningen framåt respektive bakåt. Uppspelningen blir snabbare ju längre från mitten du drar markören. När du släpper markören flyttas den automatiskt tillbaks till mitten och uppspelningen pausas.

Ställa in volym för förhandsgranskning: Håll musmarkören över volymknappen nedtill i filutforskaren för att ställa in volymen för förhandsgranskning. Ett ljudreglage visas nu bredvid knappen. Dra reglaget upp eller ned för att höja respektive sänka volymen. Klicka på **volymknappen** för att stänga av och sätta på ljudet.



In- och utmarkör: In- och utmarkörerna i tidskodfälten ovanför transportpanelens ändar anger videoinspelningens planerade start- och slutpunkter.

Obs! DV- och HDV-källor är också lämpade för stillbilder.

Spela in video och ljud

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

Du kan bestämma vad du vill spela in manuellt genom att förhandsvisa materialet och sedan klicka på **Starta inspelning** i början av källmaterialet. När du kommer till slutet av det du vill spela in klickar du på **Stoppa inspelning**. Om ditt källmaterial har en kontinuerlig tidskod och Stoppa vid bandslut angetts till "Ja" i panelen Läge kan du låta Importören själv avsluta inspelningen när materialet tar slut.

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

I vissa fall kanske du vill ange starttiden för inspelningen men låta stopptiden vara obestämd. När du klickar på **Starta inspelning** läser Importören in din starttid, och materialet spelas in tills du själv stoppar (eller bandet tar slut).

Du kan även sätta en utmarkör och låta starttiden vara obestämd. När du klickar på **Starta inspelning** startar inspelningen omedelbart, och den stoppas automatiskt vid utmarkören. Det spelar ingen roll om du anger tiden för klippets varaktighet eller om du anger en utmarkör. Vilket du än väljer att ange kommer Importören att räkna ut och visa den andra automatiskt.

Obs! Innan du startar importen ska du verifiera att inställningarna i Inställningar-fältet och andra inställningar (se "Importkällor" på sidan 287) har konfigurerats korrekt.

Spela in manuellt med knapparna Starta inspelning och Stoppa inspelning:

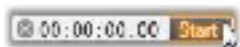
- 1 Kontrollera att in- och utmarkörerna inte är satta. Vid behov kan du rensa alla inställningar för ett fält genom att klicka på dess knapp.

- 2 Starta uppspelningen av källmaterialet manuellt, en tid innan den tidpunkt du vill att inspelningen ska påbörjas.
- 3 Klicka på **Starta inspelning** vid den tidpunkt du önskar påbörja inspelningen. Texten på knappen ändras nu till Stoppa inspelning.
- 4 Vid slutet av sekvensen klickar du på knappen igen. Ditt inspelade material är nu sparat i Biblioteket.
- 5 Stoppa uppspelningen manuellt (om inte automatiskt stopp ställts in, enligt ovan).

Spela in automatiskt genom att sätta in- och utmarkörer:

- 1 Använd tidräknarens kontroller för att ange värden för in- och utmarkörerna, alltså start- och sluttiden för ditt material.

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



- 2 Klicka på Starta inspelning. Studio positionerar källenheten på inmarkören och påbörjar inspelningen.
- 3 När utmarkören nås, stoppas inspelningen samt källenheten.
- 4 Ditt inspelade material är nu sparat i Biblioteket.

Import från analoga källor

För att spela in analog video (t.ex. VHS eller Hi8) behöver du en adapter som kan anslutas till din dator och som har rätt video- och ljudanslutningar. Samma sak gäller för inspelning från analoga ljudkällor som skivspelare. Exempel på apparater som stöds är produkter från Pinnacle som USB 500/510, USB 700/710 och DVC 100, samt webbkameror baserade på DirectShow- teknik.

Börja importen från en analog källa med att sätta igång dess enhet och markera dess namn i panelen Importera från i Importören. Välj också lämpligt format (t.ex. "Videokomposit" eller "Video SVideo"). Om du vill justera den inkommande analoga signalen innan den digitaliseras klickar du på knappen Mer  bredvid kombinationsrutan Källa. Därmed får du tillgång till fönstret Ingångsnivåer. Mer information finns i "Ställa in nivåer för ljud och video" på sidan 289.

Innan du startar inspelningen bör du kontrollera att målmapp, komprimering och andra tillval är korrekt inställda i de andra panelerna. Mer information finns i "Importkällor" på sidan 287.

Inspelning från en analog källa:

- 1 Kontrollera att inmatningsenheten är ansluten (t.ex. "Video S-Video").
- 2 Starta uppspelningsenheten precis innan den tidpunkt från vilken du vill börja spela in.
Förhandsgranskning av video och ljud skall nu vara aktiv.
(Kontrollera annars kablar och installationen av konverterare.)
- 3 Klicka på knappen **Starta inspelning** för att börja spela in.
Texten på knappen ändras nu till **Stoppa inspelning**.
- 4 Vid slutet av sekvensen klickar du på knappen igen. Ditt inspelade material är nu sparad i Biblioteket.
- 5 Stoppa källanheten.

Spela in under en specifik varaktighet:

- 1 Kontrollera att korrekt ingång är ansluten (t.ex. "Video S-Video").
- 2 Ange den önskade inspelningstiden i räknaren Varaktighet nedanför förhandsgranskningen av videon.
- 3 Starta uppspelningsenheten precis innan den tidpunkt från vilken du vill börja spela in.

Förhandsgranskning av video och ljud skall nu vara aktiv.
(Kontrollera annars kablar och installationen av konverterare.)

- 4 Klicka på knappen Starta inspelning för att börja spela in.
Texten på knappen ändras nu till Stoppa inspelning.
- 5 Inspelningen avslutas så fort den önskade varaktigheten spelats in.
Du kan även stoppa inspelningen manuellt genom att klicka på knappen Stoppa inspelning.

Import från DVD- eller Blu-ray-skiva

Importören kan importera video- och ljuddata från DVD och BD (Blu-ray-skivor).

Obs! Att skapa Blu-ray-skivor ingår inte som standard. Om du vill lägga till detta väljer du **Hjälp > Köp Blu-ray** och följer de tre stegen för att slutföra köpet. Om du redan har köpt möjligheten att skapa Blu-ray-skivor, men måste aktivera den igen, finns mer information i "Återställa inköp" på sidan 345.

Importera från en skiva

- 1 I fliken **Importera** ska du klicka på **DVD**.
- 2 Sätt först in källdisken i sin enhet, och markera den sedan i kombinationsrutan Källa ovanför förhandsgranskningsfältet.
Om du har mer än en optisk enhet, väljer du den rätta bland alternativen i listan.

Obs! Det går inte att importera media som kopieringsskyddats.

- 3 Kontrollera att målmapp och filnamn är inställda som du vill ha dem innan du påbörjar importen. Mer information finns i "Importkällor" på sidan 287.

Obs! Det är viktigt att välja rätt importmapp, då det ofta handlar om stora filer när man importerar från optiska enheter. Var speciellt noga med att se till att den plats där filerna skall lagras

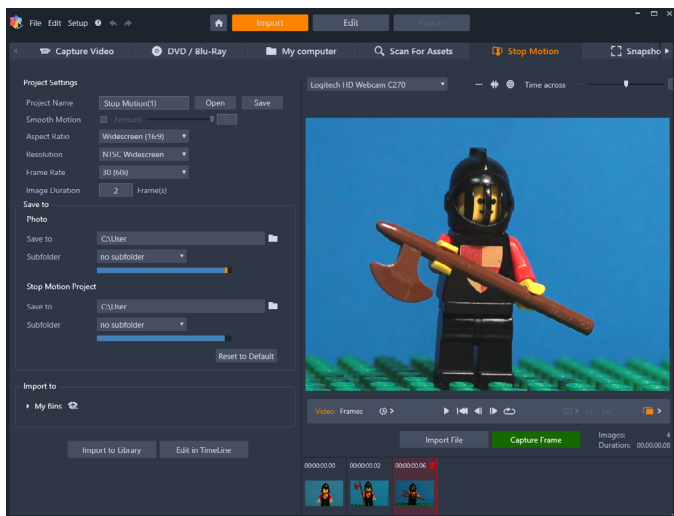
har tillräckligt med ledigt utrymme (se "Importkällor" på sidan 287).

Import från digitalkameror

Innehåll från digitalkameror hämtas, precis som med optiska diskenheter, via datorns filsystem. Kameran kan visas i källistan som en flyttbar diskenhet. Förhandsgranskning, markering och import är desamma som för vanliga filbaserade media (med skillnaden att mappen först visas som stängd).

Stop motion

Stop Motion-funktionen i Importören i Studio låter dig skapa animerade filmer genom att sätta ihop individuella bildrutor från en direktkälla, t.ex. en videokamera, webbkamera eller DSLR. Resultatet av Stop Motion-importen kommer att vara en samling inlästa bilder och en projektfil som skapats utifrån bilderna.



Innan du påbörjar en Stop Motion-import ser du till att kameran är påslagen och ansluten till datorn. Markera sedan fliken **Stop-motion** på fliken **Importera** i Importören i Studio. Mer information finns i "Importkällor" på sidan 287. Kontrollera att målmapp, filnamn och alternativ är inställda som du vill ha dem i de andra panelerna innan du påbörjar importen.

Om din källanhet fungerar som den skall så bör du nu se en live-förhandsvisning i mittfältet i Importören.

När du vill ta en bild klickar du på knappen **Läs in bildruta**. En miniatyr av den inlästa bilden läggs nu till i bildfacket nedtill i fönstret. Då detta är en stop motion-sekvens gör du i vanliga fall en liten förändring i scenen efter att du har tagit en bild för att skapa illusionen av rörelse från bildruta till bildruta.

För att göra arbetet med att mäta rörelsen enklare kan du använda olika justeringsverktyg (linjer, rutnät eller cirklar). Du kan också använda Lökskalsläget, ett läge som skapar en skuggeffekt där efter varandra följande bildrutor visas simultant i transparenta lager så att skillnaderna blir tydliga.

Det antal bilder som tagits hittills och videons varaktighet (baserat på antalet bilder, avrundat) visas till höger nedanför kontrollfältet.

Du kan också importera bilder som redan har lästs in för stop motion genom att klicka på knappen Importera fil nedanför kontrollfältet.

Projektingställningar

Du kan välja bland följande inställningar för ditt stop motion-projekt:

- **Höjd-breddförhållande** Ställ in **Standard** (4:3) eller **Bredbild** (16:9)
- **Upplösning**: Ställ in **NTSC Standard** eller **PAL Standard**
- **Bildfrekvens**: Högre bildfrekvenser ger bättre kvalitet, men kräver fler inlästa bilder.
- **Bildvaraktighet**: Ställ in varaktigheten för varje inläst bild genom antal bildrutor. Ju högre siffra, desto färre bilder behöver du ta, men resultatet kan se mindre jämnt ut

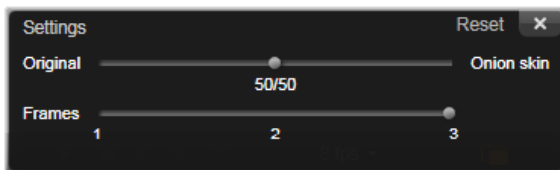
Stop motion-kontrollfältet

I denna panel finns navigeringskontroller och andra funktioner för stop motion-import. Från vänster till höger:



- **Video** och **blid**-indikatorer: Med dessa kan du växla mellan förhandsgranskning av livevideo och de tagna bilderna i bildfacket. Du kan förhandsgranska – och om nödvändigt byta ut – enstaka bildrutor, utan att behöva ta bort annat material.

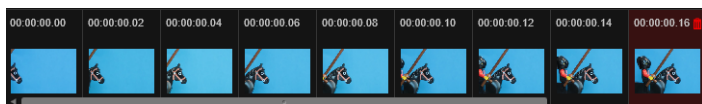
- **Automatisk tagning:** Med knappen **Automatisk tagning** slår man av (orange ikon) eller på (vit ikon) funktionen. Klicka på pilen för **Automatisk tagning** för att ange inställningar (**Tagningsintervall** och **Varaktighet**).
- **Navigeringsknappar:** Dessa knappar är för förhandsgranskningen av din animation. Med dem kan du spela upp, gå till början, gå bakåt en bildruta eller gå framåt en bildruta. En **loop-knapp** låter dig loopa animationen när du spelar upp den.
- **DSLR-tagning:** Dessa valfria kontroller kan användas om du har en kompatibel DSLR ansluten till datorn (för närvarande stöds de flesta DSLR-kameror från Canon). Ikonen **DSLR-tagning** är orange när en DSLR-kamera är ansluten. Med pilknappen kan du öppna dialogrutan **DSLR-inställningar**. Här kan du styra DSLR-kameran. Detta säkerställer ett konsekvent resultat för alla bildrutor. Inställningarna varierar något beroende på kamera och kameraläge. Det rekommenderas att kameran ställs in på manuellt läge.
- **Autofokus (AF), Manuell fokus (MF) och Visa fokus:** Dessa valfria kontroller kan användas för att justera fokus på kameran i Pinnacle Studio när en kompatibel DSLR är ansluten till datorn (för närvarande stöds de flesta DSLR-kameror från Canon). Kamerans lins behöver ställas in på AF för att kunna använda skärmens fokuskontroller.
- **Löskalsläge:** Med knappen **Löskal** slår man av (orange ikon) eller på (vit ikon) funktionen. Klicka på pilen för **Löskalsläge** för att ange inställningar. Det första reglaget (**Ursprunglig löskal**) visar skillnaden i transparens mellan den ursprungliga bilden och efterföljande bildrutor. Reglaget för **Bildrutor** bestämmer hur många bildrutor, utöver den aktuella, som ska visas på skärmen. Experimentera med inställningarna för att se vad som fungerar bäst för din film.



Det antal bilder som tagits hittills och filmens varaktighet (baserat på antalet bilder, avrundat) visas till höger nedanför kontrollfältet.

Använda bildfacket med stop motion

När du klickar på Läs in bildruta (knappen finns nedanför kontrollfältet för stop motion) öppnas bildfacket och visar de bilder som du har tagit. Du kan se starttid för varje bild (tiden visas ovanför miniatyrbilden). Du kan klicka på en miniatyrbild för att välja den bildrutan. Du kan ta bort bildrutan genom att klicka på den röda papperskorgen ovanför miniatyrbilden. Du kan också infoga en bildruta till höger om den valda miniatyrbilden genom att klicka på Läs in bildruta. Obs! Du måste vara i Video-läget för att ta bildrutor (klicka på Video till vänster om kontrollfältet).

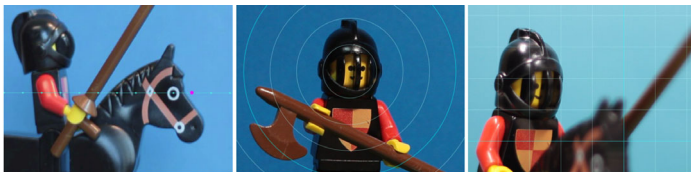


Justeringsverktyg

Det kan vara svårt att mäta rörelsen i stop motion-projekt. Utöver Lökskalsläget som beskrivs ovan kan du använda följande verktyg:

- **Linje:** Dra över skärmen för att göra en linje med noder som markerar intervaller. Titta efter den rosa noden för att hitta föreslagen justering för nästa inlästa bild.
- **Rutnät:** Visar ett rutnät över skärmen

- **Cirklar:** Visar ett cirkelmönster på skärmen



Intervallen för noder, linjer i rutnätet eller cirkklarna bestäms genom inställningen Korsningstid. Värdet (sekunder) avgör hur många bilder man föreslås ta, så som indikeras av avståndet mellan intervallen. Du kan använda justeringsverktygen för att skapa en jämn rörelse, eller för att göra det enklare att mäta hur mycket du måste flytta objektet för att öka eller minska rörelsens hastighet.

Exportera animationen

När du har lagt in alla de bildrutor du vill ha i din animation så klickar du på ett av följande alternativ:

- **Exportera till bibliotek:** Konverterar bildrutorna till en fil av formatet .axps och importerar denna fil samt bildsamlingen till biblioteket. På liknande sätt som formatet .axp, är en fil av formatet .axps en projektfil som du enkelt kan öppna projektet med på nytt i **Stop Motion**-läget i Importören så att du kan fortsätta att arbeta på projektet vid ett senare tillfälle. Det refererar till projektfilerna.
- **Redigera i tidslinjen** Importerar bildrutorna från biblioteket och lägger till projektet i tidslinjen (Redigera-läge) för ytterligare redigering.

Skapa ett stop motion-projekt i Pinnacle Studio

Här följer instruktioner som visar det grundläggande arbetsflödet för ett stop motion-projekt. Innan du börjar är det bäst att ha allt materiel

redo och det område som ska filmas bör vara iordningställt med lämplig belysning. Om du använder en DSLR-kamera som stöds av Pinnacle Studio ska du ställa in kameran på **manuellt** läge. Det är lämpligt att använda stativ.

Skapa ett stop motion-projekt

- 1 Om du använder en extern kamera för att läsa in ditt stop motion-projekt måste du se till att kameran är ansluten till datorn och att den är påslagen och redo att ta bilder. Ställ in manuellt läge i kameran.
- 2 I Pinnacle Studio klickar du på knappen **Importera** (till höger om knappen **Skapa DVD**). Fönstret Importören i Studio öppnas.
- 3 Klicka på **Stop-motion**.

Kameror som stöds, och som ansluts till datorn och slås på visas under **Stop Motion**. Klicka på en kameras namn och gör något av följande:

- Välj i kameran manuellt den bästa inställningen för din stop motion-scen och justera fokus (linsen kan ställas in på **MF** för manuellt fokus).
- Om du har en kompatibel kamera (de flesta DSLR-kameror från Canon och Nikon stöds), klicka på pilen bredvid knappen **Kamera** i kontrollfältet nedanför förhandsgranskningsområdet. I dialogrutan **DSLR-inställningar** väljer du din kamera i listan och väljer inställningar för kameran med förhandsgransknings-skärmen som guide. Gör de justeringar du vill och klicka sedan på **OK**. Du kan sedan ställa in kamerans fokus manuellt eller ställa in AF-läge för linsen och aktivera **Visa fokus** i Pinnacle Studio. Klicka på **Autofokus** eller **Manuell fokus**. För **Autofokus** dras rektangeln till det område som ska ligga i fokus. Kameran kommer automatiskt att justera fokus. För **Manuell fokus** klickar du på plus- eller minustecknen på förhandsgransknings-skärmen tills objektet är i fokus.

- 4 Välj **Projekinställningar**, och om du vill ändra standarddestinationen för dina projektfiler ska du i fältet **Importera till** navigera till önskad plats.
- 5 När du vet vilken typ av rörelse du vill göra kan du välja mellan olika justeringsverktyg och ställa in **Korsningstid** (värdet är tid räknat i sekunder).
- 6 När du har ställt iordning objektet klickar du på **Läs in bildruta**.
- 7 Flytta objektet som du vill och försätt ta bilder efter varje förflyttning. Om du gör en serie enkla förflyttningar kan du ställa in **Automatisk tagning**.
- 8 När du är redo att granska bildrutorna klickar du på knappen **Spela** i kontrollfältet för att titta på filmen. Om du vill lägga till fler bildrutor aktiverar du knappen **Läs in bildruta** igen genom att klicka på **Video** i kontrollfältet.
- 9 När du är klar klickar du på **Importera till bibliotek** eller **Redigera i tidslinjen**.
Om du vill spara projektet utan att exportera till biblioteket klickar du på knappen **Spara** bredvid **Projektnamn**. Du kan klicka på knappen **Öppna** (bredvid **Spara**) för att få åtkomst till det sparade projektet.

Stillbild

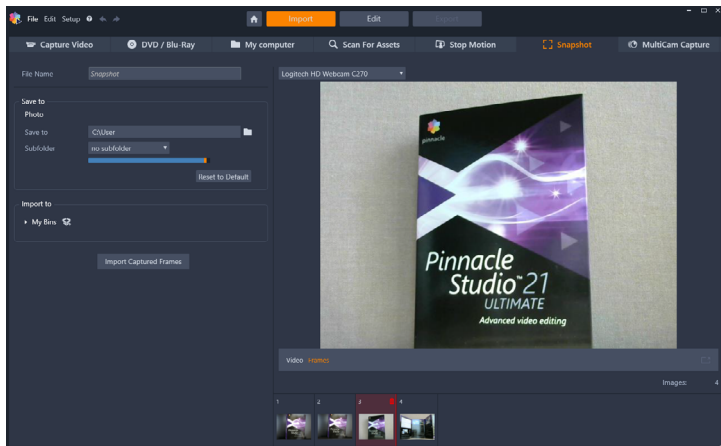
Stillbildsfunktionen i fliken **Importera** används för att registrera enstaka bildrutor (stillbilder) från kameror eller spelare som är anslutna till datorn. Se först till att källenheten är påslagen, och välj då – på fliken **Snapshot** – enheten i kombinationsrutan Källa ovanför förhandsgranskningsfältet.

Kontrollera att målmapp och filnamn är inställda som du vill ha dem i de andra panelerna innan du påbörjar importen. Mer information finns i "Importkällor" på sidan 287. Starta nu din kamera eller ditt band och

materialet visas i den inbyggda förhandsgranskningsvyn i det centrala fältet i Importören. Klicka på knappen Helskärm till höger om transportpanelen för att förhandsgranska i helskärm.

När du vill ta en bild klickar du på knappen **Läs in bildruta**.

En miniatyr av den inlästa bilden läggs nu till i bildfacket nedtill i fönstret.

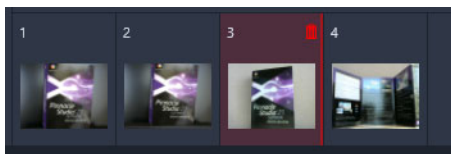


Läsa in stillbilder i Importören. När du förhandsgranskar video, live eller inspelad, kan du spara stillbilder genom att klicka på knappen Läs in bild. Inlästa bilder läggs in i bildfacket nedtill i fönstret tills du klickar på knappen Importera fångade bildrutor, då de förs över till Biblioteket.

Läs in så många ytterligare bilder som krävs. Importören lägger till var och en till den växande samlingen i bildfacket. Du kan byta band, rikta om din kamera och så vidare under tiden som du läser in bilder. Det är inget krav att källvideon inte får avbrytas, så länge som det finns en signal när du klickar på knappen Läs in bild.

Använda bildfacket

Du kan förhandsgranska en bildruta som du har läst in genom att klicka på dess miniatyrbild i bildfacket. Notera att du inte kan förhandsgranska den senaste bildrutan du läst in. Detta byter förhandsgranskningsvy från videokällan till den inlästa bilden, samtidigt som filindikatorn aktiveras. Du kan även aktivera indikatorn genom att klicka på den direkt.



Klicka på en miniatyrbild i bildfacket för att förhandsgranska dina inlästa bildrutor.

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

För att växla tillbaks till förhandsgranskning av videokällan efter att du har förhandsgranskat bilder från bildfacket, är det bara att klicka på Live-indikatorn under förhandsgranskningsvy.

Importera bildrutor

När du har läst in alla de bildrutor du vill ha från videokällan så är det bara att klicka på knappen **Importera fångade bildrutor**. Importören lägger nu till dina inlästa bilder till stillbildsavsnittet i Biblioteket.

MultiCam Capture

MultiCam Capture är ett videoinspelningsprogram som gör det enkelt att spela in dig själv, göra en skärminspelning och presentera

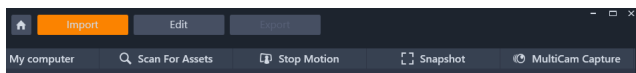
demonstrationer eller produkter – allt på en och samma gång. Anslut dina kameror, tryck på inspelningsknappen och låt MultiCam Capture förvandla din dator till ett inspelningsnav som synkroniserar alla källor automatiskt och ger resultat i proffsklass.

Använda MultiCam Capture i Pinnacle Studio

1 Klicka på fliken **Importera** i Pinnacle Studio.

2 Klicka på **MultiCam Capture**.

Obs! Du kanske behöver bläddra för att hitta funktionen **MultiCam Capture** om fönstret inte är tillräckligt brett för att visa alla funktionerna.



Programmet **MultiCam Capture** startas.

3 Följ instruktionerna för **MultiCam Capture**-programmet för att förbereda ditt projekt (klicka på frågetecken-ikonen, sedan på fliken **Hjälp** för att få fram användarhandboken).

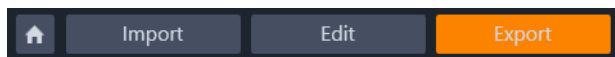
4 Kontrollera i **Spara som**-fältet att du har markerat kryssrutan **Pinnacle Studio-projekt** och läs in ditt projekt.

5 I Pinnacle Studio ska du gå till kategorin **Projektfack** i Biblioteket för att hitta ditt projekt.

6 Högerklicka på projektet och välj **Öppna i flerkameraredigerare**. Mer information om **Flerkameraredigeraren** finns i "Kapitel 14: Flerkameraredigering" på sidan 353.

Kapitel 11: Exporteraren

En av fördelarna med digitalvideo är det stora och växande antal enheter som kan användas till det. I Studio kan du skapa versioner av din film oavsett vilken video dina tittare använder sig av, från bärbara DivX-spelare och mobiltelefoner till hemmabio i HDTV-format.

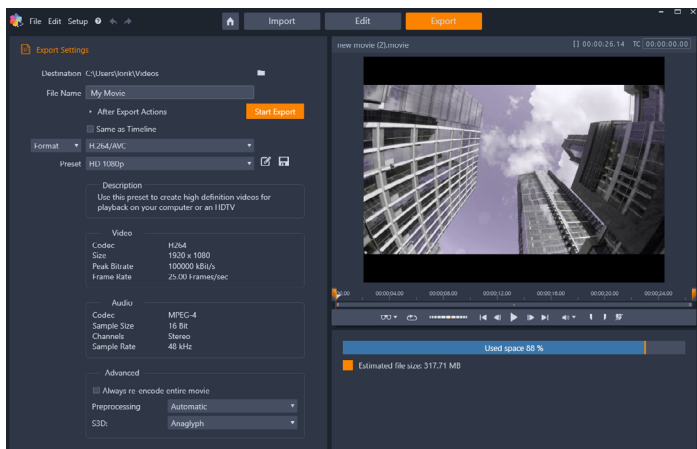


Exportera projekt

När du redigerat klart ditt projekt öppnar du Exporteraren genom att klicka på fliken **Exportera** överst på skärmen. Med ett par klick kan du tala om för Exporteraren allt den behöver veta för att exportera din film till det format som bäst passar dina behov.

Obs! Om du vill exportera direkt från Biblioteket utan att använda Exportören finns mer information i "Exportera direkt från biblioteket" på sidan 29.

Exporteraren ser till ditt projekt är klart innan det exporteras. Om media saknas kan ditt projekt inte exporteras innan dessa media länkas om eller tas bort från projektet. Mer information finns i "Saknad media" på sidan 21.



På fliken Export kan du ställa in överföringsinställningar för vald medietyp. Projektets namn visas ovanför Spelaren. Uppskattad filstorlek och återstående utrymme anges under förhandsgranskningen.

Exportera från fliken Export

- 1 Ange **Mål** för de exporterade filerna genom att klicka på bläddringsknappen och välja en plats.
- 2 Ange ett filnamn i rutan **Filnamn**.
Om du vill ange automatiska åtgärder efter export klickar du på **Åtgärder efter export** och väljer önskade alternativ.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill exportera projektet med inställningarna på tidslinjen markerar du kryssrutan **Samma som tidslinjen**.
 - Om du vill välja nya inställningar för export går du till kombinationsrutan till vänster och väljer **Format**, **Tillägg**, **Enhet** eller **Webb**.

- 4 Välj de alternativ du vill ha i de kombinationsrutor som visas för ditt exportprojekt. **Förinställningar** är tillgängliga i de flesta fall. Du kan också anpassa inställningarna genom att klicka på knappen **Redigera förinställning** . Du kan sedan klicka på knappen **Spara förinställning**  för att spara dina anpassade inställningar som en ny förinställning.
- 5 Om du bara vill exportera ett avsnitt av filmen använder du trimkontrollerna i området med uppspelningskontroller i uppspelningsfönstret.
- 6 Klicka på **Påbörja exportering** för att exportera projektet.

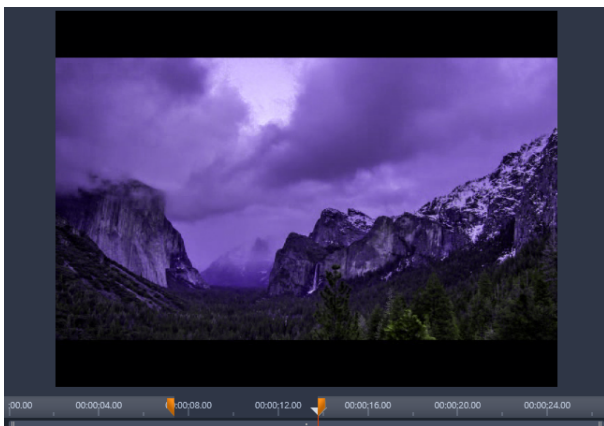
Alternativ och inställningar för export

Förbereda din film för överföring

Innan din film är helt redo för överföring krävs i regel viss förbehandling. I regel behöver Pinnacle Studio "rendera" (skapa videobilder i överföringsformatet) alla övergångar, titlar, skivmenyer och videoeffekter som du lagt till på din film. Filer som genererats under renderingsprocessen sparas i mappen för tilläggsfiler, vars plats du kan bestämma i fönstret för programinställningar.

Skapa mellan-markörer

För överföring till fil eller molnet har du möjligheten att exportera enbart en utvald del av din film. Ställ in trimningsmarkörerna i Exporteraren i Spelaren för att ange vilken del av filmen du vill exportera.



Ställ in ikonerna för in- och utgångsmärke för att exportera en del av tidslinjen.

Exportera till skiva eller minneskort

Mer information om att skapa skivor finns i "Kapitel 9: Skivprojekt" på sidan 259. Vare sig du har en brännare eller inte, gör Studio det också möjligt att spara en "skivavbild" – en uppsättning filer som innehåller samma information som skulle lagras på en DVD-skiva – i en mapp på din hårddisk. Avbilden kan senare brännas till skiva eller överföras till ett flashminneskort. Observera att om du aktiverar fliken **Skapa DVD** Pinnacle Studio läggs sidan **Skiva** till på fliken **Export**.

Obs! Att skapa Blu-ray-skivor ingår inte som standard. Du aktiverar det genom att välja **Hjälp > Köp Blu-ray**.

SD-kort, minneskort och inbyggd media

AVCHD 2.0-skivstrukturer kan skrivas till flashminneskort som SD-kort eller minneskort, eller t.o.m. till enheter med inbyggt mediestöd (t.ex. videokameror med AVCHD 2.0-stöd).

Exportera till fil (format eller filtillägg)

Välj det format som passar bäst för de behov och den typ av uppspelningsenhet din publik har.

Den färdiga filens storlek beror både på filens format och vilka komprimeringsparametrar som använts inom formatet. De olika alternativen för komprimering kan ställas in för att skapa små filer, men hårt komprimerade filer får lägre kvalitet.

De detaljerade inställningarna för de flesta format kan justeras genom att välja inställningen Anpassat och klicka på knappen **Avancerat**. Andra förinställningar laddar inställningar utformade för typiska situationer.

Om du överför till ett stereoskopiskt 3D-projekt, kommer en S3D-meny att visas och erbjuda olika 3D-format, eller möjligheten att exportera ditt projekt i 2D.

Som en bekvämlighet efter att överföringen avslutats erbjuder Exportören genvägar för att öppna Windows Media Player och Quicktime Player. För att granska din överförd fil så snart du skapat den klickar du på den ikon som representerar den spelare du vill använda.

Nedan finns en lista med några av formaten

3GP

Pinnacle Studio kan skapa filmer i detta vanliga filformat med antingen MPEG-4- eller H.263-videokomprimering, samt AMR-ljudkomprimering. Formatet är anpassat till de relativt små process- och förvaringsmöjligheter som finns på mobiltelefoner.

Listan över förinställningar för denna filtyp har två skärmstorlekar i varje kodare. Välj Liten, 176 x 144 eller Mycket liten, 128x96.

Enbart ljud

Ibland står sig en films ljudspår utan bilder. Levande bilder av underhållning samt videoinspelningar av intervjuer och tal är exempel på tillfällen där det kan vara önskvärt med enbart ljud.

Pinnacle Studio låter dig spara ditt soundtrack i wav- (PCM), mp3- eller mp2-format.

Klicka på den förinställning som bäst passar dina behov eller välj **Anpassat** och klicka sedan på knappen **Avancerat** för att öppna panelen Avancerade Inställningar.

Transport Stream (MTS)

Transport Stream (MTS) kan innehålla video i MPEG-2 eller H264/AVC-komprimering. Tillämpningar är till exempel HD-uppspelning på AVCHD-baserade videokameror, AVCHD-skiva eller Blu-ray-skiva.

Klicka på den förinställning som bäst passar dina behov eller välj Anpassat och klicka sedan på knappen **Avancerat** för att öppna panelen Avancerade Inställningar.

AVI

Trots att AVI-filformatet för digital video stöds av de flesta program, utförs själva kodningen och avkodningen av video- och ljuddata av ett separat kodekprogram.

Studio är försett med en DV- och en MJPEG-kodek. Om du vill spara din AVI-formaterade film i något annat format, kan du använda någon av de DirectShow-kompatibla kodekar som finns installerade på din

dator, så länge samma kodek också är installerad på den dator där du ska spela upp din film.

Klicka på den förinställning som bäst passar dina behov eller välj **Anpassat** och klicka sedan på knappen **Avancerat** för att öppna panelen **Avancerade Inställningar**.

DivX

Detta filformat, som är baserat på komprimeringstekniken MPEG-4, är populärt att använda för filer som ska spridas på Internet. Det stöds också av ett stort antal DivX-kompatibla drivrutiner, från DVD-spelare till bärbara och handhållna enheter.

Klicka på den förinställning som bäst passar dina behov eller välj **Anpassat** och klicka sedan på knappen **Avancerat** för att öppna panelen **Avancerade Inställningar**.

DivX Plus HD

Detta filformat, som är baserat på komprimeringstekniken H264, är populärt att använda för HD-videofiler som ska spridas på Internet.

Klicka på den kvalitetsinställning som bäst passar dina behov, eller välj **Anpassat** och klicka sedan på knappen **Avancerat** för att öppna panelen **Avancerade Inställningar**.

Flash Video

Studio stöder överföring till Flash Video-format (flv), version 7. I stort sett samtliga moderna webbläsare kan spela upp detta populära format, och det används även i hög utsträckning av sociala nätverkssidor och nyhetsportaler.

Klicka på den förinställning som bäst passar dina behov, eller välj Anpassat och klicka sedan på knappen Avancerat för att öppna panelen Avancerade Inställningar.

Bild

En bildruta av ditt videoprojekt kan överföras till en bild, i JPG-format, TIF-format eller anpassat format. Om du väljer **Anpassat** använder du knappen Avancerat för att öppna panelen Avancerade Inställningar.

Bildsekvens

En sektion av ditt videoprojekt kan överföras till en bildsekvens, en per bildruta. Den video som är markerad måste vara minst en sekund lång. Varje sekund video kommer att skapa mellan 25 och 60 bilder, beroende på bildfrekvensinställningen.

Bilderna kan vara TIF, JPG, TGA, eller BMP i en mängd olika storlekar. Om projektet är i stereoskopisk 3D, kommer du att kunna välja S3D-format för överföring.

QuickTime-film (MOV)

Detta är QuickTimes filformat. Det är särskilt lämpat för filmer som ska spelas i QuickTime-spelaren.

Förinställningarna har flera olika alternativ för storlek och kodning.

MPEG

MPEG-1 är det ursprungliga MPEG-filformatet. MPEG-1-videokomprimering används på VideoCD, men i andra sammanhang har den bytts ut mot nyare standarder.

MPEG-2 är efterföljaren till MPEG-1-filformatet. Medan MPEG-1-filformatet stöds av alla datorer med Windows 95 eller senare versioner, kan MPEG-2 och MPEG-4 endast spelas på datorer med passande avkodarprogram installerade. Flera av MPEG-2-förinställningarna stöder HD-uppspelningsenheter (High Definition).

MPEG-4 är ännu en medlem i MPEG-familjen. Den ger liknande bildkvalitet som MPEG-2, men med ännu större komprimering. Den passar särskilt bra för användning på Internet. Två av MPEG-4-förinställningarna (QCIF och QSIF) skapar s.k. "quarter-frame"-video, dimensionerad för mobiltelefoner. Två andra (CIF och SIF) skapar fullskärmsvideo anpassad för handhållna spelare.

Anpassade förvalda inställningar: Alla MPEG-varianter låter dig, genom inställningarna under Anpassat, konfigurera din filmöverföring i detalj genom att klicka på knappen Avancerat för att öppna panelen Avancerade inställningar.

Real Media

Real Media-filmfiler är anpassade för att spelas upp på Internet. Real Media-filmer kan spelas upp av alla över hela världen, som har RealNetworks RealPlayer-programvaran, som kan laddas ner gratis på www.real.com.

Klicka på knappen **Avancerat** för att konfigurera din överföring med panelen Avancerade Inställningar.

Windows Media

Windows Media-formatet är också anpassat för strömmande medieuppspelning på Internet. Filerna kan spelas upp på alla datorer som har Windows Media Player – ett gratisprogram från Microsoft.

Klicka på knappen **Avancerat** för att konfigurera din överföring med panelen Avancerade Inställningar.

Webb

Exportören i Pinnacle Studio låter dig dela dina filmskapelser med ditt sociala nätverk på Facebook, med dina professionella kontakter på Vimeo samt potentiellt med hela världen på YouTube.

Att lagra dina media och dina projekt i molnet innebär även att du har åtkomst till dem från din mobiltelefon eller handdator, och de kan enkelt överföras mellan datorer för samarbete och bekväm åtkomst.

Om du inte redan är inloggad på leverantörens webbplats, kommer en inloggningssida att visas.

Facebook

Efter att du loggat in på ditt Facebook-konto kan du ange en ny Titel eller Beskrivning för din film, och välja inställningar för Format och Sekretess i listorna.

Vimeo

Efter att du loggat in på ditt Vimeo-konto kan du ändra filmens Titel, Beskrivning och Etiketter. Välj det format du föredrar i listan.

YouTube

Efter att du loggat in på ditt YouTube-konto kan du skriva in en ny Titel, en ny Beskrivning eller nya Etiketter. Välj inställningar för Format och Sekretess i listorna.

Efter uppladdning

När uppladdningen är klar kan du öppna en ny webbläsare för att se din skapelse, eller återgå till Studio. För Facebook, YouTube och Vimeo måste din fil behandlas innan den kan ses online, vilket gör att den kanske inte är tillgänglig direkt.

Överföra till en enhet

Studio kan skapa filmfiler som är kompatibla med många olika enheter, inklusive de som finns i listan nedan.

- Apple
- Microsoft Xbox och Xbox One
- Nintendo Wii
- Sony PS3 och PS4
- Sony PSP

Om du överför ett stereoskopiskt 3D-projekt, kommer du att få välja på de 3D-format som är kompatibla med den valda enheten.

Apple

Studio stöder överföring av filer som är kompatibla med populära Apple-enheter som iPod, iPhone och iPad, och även Apple TV.

Det filformat som används för iPod- och iPhone-kompatibla enheter baseras på MPEG-4-videokomprimeringsteknik. Kombinationen av kraftfull komprimering med en liten 320x240-bildstorlek ger väldigt små filer i relation till de större formaten. De tre förinställningarna för kvalitet väljer olika datafrekvenser, som var och en ger en speciell balans mellan kvalitet och filstorlek.

Apple TV- och iPad-kompatibla filer baseras på videokomprimeringsstandarden H.264. Bildrutestorlek för överföringen är antingen 960x540 för Apple TV (första generationen) eller 720p (senare generationer).

Microsoft Xbox och Xbox One

Microsoft Xbox-förinställningar låter dig skapa filer för uppspelning i helskrämsstorlek på din Xbox. Två format finns tillgängliga: DivX SD baserat på MPEG-4-videokomprimeringsteknik och WMV HD.

Nintendo Wii

Pinnacle Studio kan generera filer för uppspelning på ditt Nintendo Wii med stöd för både AVI- och FLV-överföringsformat.

Sony PS3 och PS4

Du kan exportera filer till din PlayStation genom att välja exporttypen Sony PS3 eller Sony PS4. Studio stöder följande filformat för överföring: Fullstorlek, vilket är 720x400 för DivX och 1080/60i för HD.

Sony PSP

Studio låter dig exportera filer som är kompatibla med de populära Sony PlayStation Portable-enheterna. Överföringsfilerna är baserade på MPEG-4-videokomprimeringsteknik.

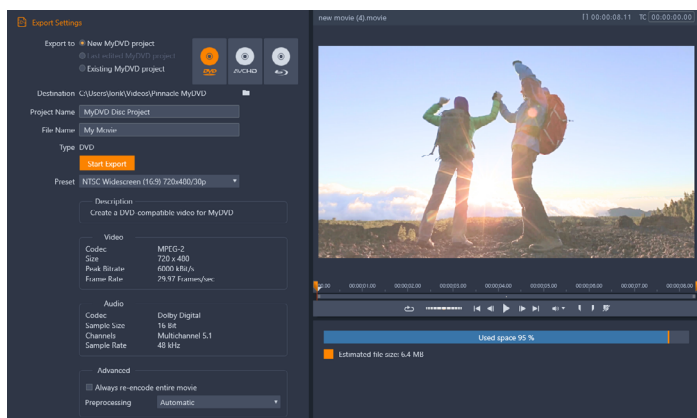
Som med den iPod-kompatibla typen, så skapar kombinationen av kraftfull komprimering med en liten 320x240-bildrutestorlek väldigt små överföringsfiler relativt andra format.

Export till MyDVD

MyDVD är ett enkelt program för att skapa DVD-skivor som använder mallar för att hjälpa dig att skapa proffsiga skivprojekt med menyer och musik. Mer information om MyDVD finns i Hjälpen för programmet MyDVD.

MyDVD öppnas automatiskt när du exporterar till ett MyDVD-projekt. Du kan också öppna MyDVD genom att klicka på genvägen **Pinnacle MyDVD** på skrivbordet eller genom att söka efter **Pinnacle MyDVD** på din **Start-skärm** eller **Start-menü**.

För att se exportalternativen för MyDVD-projekt ska du välja **Exportera till MyDVD** från tidslinjen **Redigera**.



Exportinställningarna för MyDVD-projekt.

Exportera till en MyDVD-fil

- 1 När du har skapat och redigerat projektet i tidslinjen på fliken **Redigera** klickar du på knappen **Öppna verktygsfältet Skapa** i tidslinjens verktygsfält.

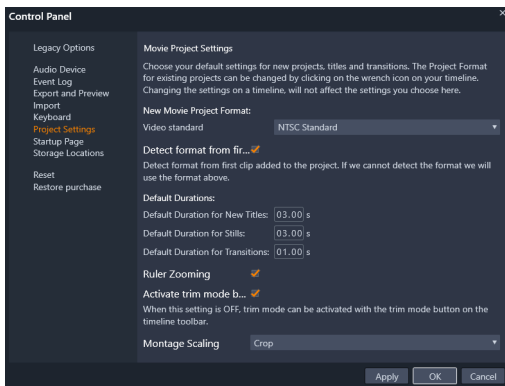
Vill du lägga till kapitel innan du exporterar ska du använda kapitelkontrollerna i tidslinjens verktygsfält. Mer information finns i "Lägga till kapitelmarkörer i et skivprojekt" på sidan 260.

- 2 Klicka på knappen **Exportera till MyDVD** ovanför spårrubrikerna. Fliken **Export** blir aktiv.
- 3 I området **Exportinställningar** väljer du de inställningar du vill ha och klickar på **Påbörja exportering**. Projektet renderas och **Pinnacle MyDVD** öppnar projektfilen.

Kapitel 12: Inställningar

Pinnacle Studios centrala konfigureringsfönster kallas Kontrollpanelen.

På huvudmenyn i Pinnacle Studio väljer du **Inställning > Kontrollpanel**. När Kontrollpanelen visas, väljer du en sida från katalogen till vänster i fönstret.



Kontrollpanelen i Pinnacle Studio är ett centralt konfigureringsfönster för programmet.

Sidorna med inställningar i Kontrollpanelen beskrivs här i tur och ordning:

Äldre alternativ

Sidan Äldre alternativ omfattar Bevakade mappar och äldre inställningar i läget Skapa.

Bevakade mappar

Bevakade mappar är mappar på en hårddisk eller annat lagringsmedium som bevakas av Pinnacle Studio. När innehållet i de bevakade mapparna ändras uppdateras Biblioteket automatiskt.

När du använder bevakade mappar läggs grenen **Biblioteksmedia** till i tillgångarna i Biblioteket. Du ser även grenen **Biblioteksmedia** om Pinnacle Studio upptäcker ett bibliotek från en tidigare version av Pinnacle Studio (du måste aktivera bevakade mappar om du vill att tillgångar ska läggas till i grenen automatiskt).

Du kan skapa så många bevakade mappar du vill och ställa in dem för att bevaka bara en typ av media (video, bilder eller ljud) istället för alla tre, vilket är standard.

För att utse en mapp i din dator till bevakad mapp klickar du på **Aktivera**, och sedan på knappen **Lägg till mapp** under listan för bevakade mappar. Navigera till mappen du vill lägga till. För att avbryta bevakningen av en mapp väljer du mappen i listan och trycker på knappen **Ta bort mapp**.

Välj **Använd** för att få Biblioteket att uppdatera sin katalog efter att du ändrat de bevakade mapparna.

Äldre inställningar i läget Skapa

Du kan aktivera eller deaktivera fliken äldre **Skapa DVD** för Pinnacle Studio. Under fliken **Skapa DVD** hittar du funktioner för arbetet med att skapa skivor och du har tillgång till innehåll i Bibliotek **Diskmenyer**. Klicka på **Aktivera**-knappen för att återställa fliken **Skapa DVD** tab.

Ljudenhet

På denna inställningssida hittar du de parametrar som finns för inspelningsenheter (t.ex. mikrofoner) som är anslutna till datorn. Klicka på enhetens namn för att öppna Windows dialogruta för inställningar.

Händelselogg

Under särskilda operationer, som import av ett antal filer, registreras meddelanden i detta fönster. Du kan leta här efter detaljer om problem som kan ha uppstått under dessa operationer.

Export, förhandsgranskning

Dessa inställningar påverkar hur video visas.

Kvalitet: Dessa inställningar bestämmer kvaliteten på videoförhandsgranskningen genomgående i hela programmet.

- **Bästa kvalitet:** Ger förhandsgranskning i full upplösning – den upplösning som projektet slutligen kommer att exporteras i. Med denna inställning kan det förekomma att enstaka bildrutor inte visas vid uppspelning på långsamma datorer.
- **Balanserad:** Med denna inställning, som rekommenderas för vardagsbruk, kan vissa kvalitetsoptimeringar uteslutas för en snabbare förhandsgranskning. I de flesta fall är skillnaden knappt märkbar.
- **Snabbaste uppspelning:** Denna förhandsgranskning är anpassad för uppspelning på långsammare datorer.

Visa förhandsgranskning i helskärm på: Välj den datorskärm (om det finns fler än en) du vill se helskärmsvisningen på.

Visa extern förhandsgranskning på: Gör ditt val i listan över tillgängliga enheter och signalutgångar (om det finns några).

Standard för extern förhandsgranskning: Välj TV-standarderna för den anslutna videoskärmen.

Optimering av uppspelning

Optimeringströskelvärde: Optimeringströskelvärdet bestämmer hur mycket rendering som görs när du förhandsgranskar ditt projekt. Det kan ställas in från **Av** (0) till **Aggressivt** (100). Om en specifik punkt på tidslinjen renderas beror på den mängd data som måste beräknas för att förbereda de effekter och övergångar som används, och på **optimeringströskelvärdet**. Om det här värdet är satt hela vägen till **Aggressivt**, kommer Pinnacle Studio att förrendera alla övergångar, titlar, skivmenyer och effekter även när överföringen kunde ha förhandsgranskats. Detta kan fördröja uppspelning avsevärt.

Om **Optimeringströskelvärde** angetts till **Av** (noll), kommer de gula och gröna markeringar som anger renderingsprocessen inte att visas. Istället kommer alla effekter att spelas upp i realtid. Detta kan dock resultera i reducerad uppspelningskvalitet (förlorade bildrutor, 'skakig' uppspelning) om antalet och komplexiteten för effekterna överträffar datorns tillgängliga kapacitet.

Rendera under uppspelning: När inställningen **Automatisk** används, bestämmer programmet om realtidsrendering kan göras under uppspelning med hjälp av systeminformationen. Om inställningen **Av** används är rendering inaktiverad under uppspelning, men fortsätter när uppspelningen avslutas.

Kodek från tredje part: Gör att Pinnacle Studio kan använda tredjepartskodek som installerats på din dator, så att du kan arbeta

med fler videoformat. Obs! Vissa kodepaket från tredje part kan orsaka krascher eller fel i Pinnacle Studio.

Maskinvaruacceleration:

När den aktiverats växlar den här funktionen en del av arbetsbelastningen från CPU:n till tilläggsmaskinvara, som GPU:n (grafikprocessorn) på ditt grafikkort. Stödet för maskinvaruaccelerationen beror på vilken sorts CPU och grafikkort du har i din dator.

- De flesta NVidia-kort stöder CUDA-arkitekturen. När denna finns tillgänglig, används GPU:n för att hjälpa till med H.264-avkodning.
- Datorer som är utrustade med en ny Intel CPU som har Intel Quick Sync Video-funktionen kan använda den för snabb avkodning och kodning av H.264- och H.264 MVC-material.

Välja typ av maskinvaruacceleration

- 1 Välj **Inställning** > **Kontrollpanel** > **Exporterar och förhandsvisning**.
- 2 I **Maskinvaruacceleration** väljer du ett alternativ i listan **Typ**.

Stereoskopisk

Standardläge för 3D-visning: Den här inställningen väljer standard för stereoskopiskt 3D-innehåll i hela Pinnacle Studio. Mer information finns i Växlaren för 3D-visningsläge. Mer information finns i "Välja vad som ska visas i Biblioteket" på sidan 41.

- **Vänster öga och Höger öga:** Förhandsgranskning av stereoskopiskt innehåll kan ställas in för att bara visa vyn för vänster eller höger öga.
- **Sida vid sida:** I förhandsgranskningsläget för Sida vid sida kan du bevaka de individuella 2D-bilderna för båda sidorna samtidigt.

- **Differentiellt:** Istället för att visa själva bildinnehållet, visas skillnaderna mellan vänster och höger bildruta. Identiska områden visas som neutralt gråa.
- **Schackbräde:** Visning för höger och vänster öga växlar i angränsande celler i ett 16x9 rutnät.
- **Anaglyfiskt:** En Anaglyfisk stereoskopisk förhandsvisning är lämplig för att titta på med stereoskopiska glasögon i rött-cyan.
- **3D TV (sida vid sida):** Det här läget skall användas med en 3D-kabel andra bildskärm eller projektor.
- **3D Vision** Om ditt system är har kapacitet för 3D Vision och stereoskopisk 3D aktiverats i dina drivrutinsinställningar, kommer allt stereoskopiskt material som standard att förhandsvisas i 3D.

Inget stopp vid aktivering av 3D Vision: Den här inställningen är tillgänglig när Studio körs på en dator med kapacitet för 3D Vision som har stereoskopisk 3D aktiverat i drivrutinsinställningen. Standard är att inställningen Inget stopp vid aktivering av 3D Vision är av. När den är på, kommer uppspelning automatiskt att stanna när en 3D Vision-förhandsgranskning aktiveras eller inaktiveras under uppspelning.

Importera

Standardinställningarna för Importören i Pinnacle Studio kan göras här, men du kan justera eller hoppa över dem i Importören när du importerar.

Mappalternativ: Visa eller ställ in standardlagringsplatser för media och projekt som fysiskt kopieras under import, till skillnad från länkade importer, och Bibliotekets funktion Snabbimport som länkar till det befintliga materialet utan att omplacera det. Mapparna ställs först in till användarens kataloger för musik, video och bilder som de är

konfigurerade i Windows, samt till standardmappen för att spara Studio-projekt.

När du har letat upp och valt den mapp du vill använda som basmapp kan du välja att skapa en undermapp:

- **Ingen undermapp:** Om detta är valt sparas alla importerade filer i basmappen.
- **Anpassad:** När du väljer detta alternativ kommer en ruta för Anpassad undermapp att visas. Klicka på den för att skriva in ett namn för undermappen för motsvarande medietyp.
- **Idag:** Dina importerade filer sparas i en undermapp som namnges efter aktuellt datum i formatet "2017-10-25".
- **Skapat den:** Varje importerad fil sparas i en undermapp som namnges efter det datum då filen skapades, i samma format som ovan. Om du importerar flera medieobjekt samtidigt så kan detta innebära att ett antal mappar skapas eller uppdateras.
- **Denna månad:** Detta alternativ är samma som Idag-alternativet med den skillnaden att enbart år och månad anges, t.ex. "2017-10".
- **Scenavkänning:** Detta bestämmer standardmetoden för scenavkänning. "Inställningar för scenidentifiering i Spela in video" på sidan 295.
- **Stop motion:** Detta bestämmer standardimportmetoden för de bildrutor du fångar med funktionen Stop motion. Mer information finns i "Stop motion" på sidan 310.

Tangentbord

Studio erbjuder både en omfattande standarduppsättning med kortkommandon och ett sätt att anpassa dem. Sidan Tangentbord i Kontrollpanelen listar alla kommandon som kortkommandon kan

användas till, tillsammans med de aktuella kortkommandona. Kommandona är grupperade sektionsvis.

Lägga till ett kortkommando:

- 1 Välj målkommandot.
- 2 Klicka i textrutan **Tryck på kortkommandon**.
- 3 Tryck på tangenterna för det önskade kortkommandot. Om kortkommandot används, kommer listan **Genvägen används för närvarande av** att visa de kommandon som är i konflikt.
- 4 Klicka på knappen **Koppla** för att tilldela kortkommandot till det valda kommandot.

Att lägga till ett kortkommando kommer inte att radera associationer mellan en specifik tangentbordssekvens och de andra kommandon som den ger tillgång till. Det är faktiskt möjligt för olika kommandon att använda samma kortkommando, under förutsättning att de inträffar i olika sammanhang. Till exempel är **Ctrl+L** standardkortkommandot för två kommandon, **Tidslinje > Lås spår** och **Medieredigeraren > Roter vänster**. Vilket som är aktiverat beror på vilken del av Pinnacle Studio som du använder för tillfället.

Radera ett kortkommando:

- 1 Välj målkommandot.
- 2 Välj det kortkommando som skall raderas i listan Kortkommandon för det valda kommandot.
- 3 Klicka på knappen Ta bort.

Återställa standardvärden

Det finns även kontroller som låter dig återställa tangentbordets standardinställningar, antingen för det markerade kommandot

(knappen **Återställ aktuell**) eller för alla kommandon på en gång (knappen **Återställ allt**).

Projektkonfigurationer

På den här sidan av Kontrollpanelen i Pinnacle Studio kan du välja standardkonfigurationer för nya projekt, titlar och övergångar.

Format för nya filmprojekt: Välj en upplösning (t.ex. PAL eller HD 1920x1080i) som standard för varje ny tidslinje som skapas. Ett annat alternativ är att det första klippet som läggs på tidslinjen avgör formatet genom valet Känn av format från första klippet. Formatet för den aktuella tidslinjen kan ändras när som helst under redigeringen genom konfigurationerna för tidslinjen, som finns i den vänstra delen av tidslinjens verktygsfält.

Känn av formatet från första klippet: Identifierar formatet från det första klipp som lagts till i projektet. Om det inte går att identifiera formatet används **Nytt format för filmprojekt**.

Standardvaraktighet: Ange standardvaraktighet för titlar, bilder och övergångar när de läggs på tidslinjen för första gången. (När de väl är där kan klipplängderna givetvis trimmas efter behov.)

Linjalzoom: När detta alternativ är markerat zoomas tidslinjen in och ut när tidslinjalen dras vågrätt fram och tillbaka. I detta läge måste du dra direkt i scrubbningskontrollens handtag för att flytta startmarkören. När linjalzoom är avstängd kan du klicka var du vill på linjalen för att flytta startmarkören. Hur som helst kan du även zooma med något av följande:

- Plus- och minustangenterna på det numeriska tangentbordet
- Navigator högst upp på tidslinjen

- Bläddringslisterna under förhandsgranskningen

Aktivera trimläget genom att klicka nära klippen: Aktivera detta för att starta trimläget genom att klicka. Om den här inställningen är av, kan trimläget aktiveras med knappen Trimläge i tidslinjens verktygsfält.

Montage skalering: Anger standardmetoden för att anpassa innehåll till montagemallarna: **Ingen** (ingen skalning), **Passa in** eller **Beskärning**.

Startsida

Du kan välja vilken flik som ska visas när programmet startas. Som standard öppnas **Välkommen**-fliken.

Lagringsplatser

På denna sida kan du ställa in var du vill spara media och projekt du skapar med Pinnacle Studio. Du kan separat specificera platserna för följande filtyper:

- **Studio-filmprojekt**
- **Studio-skivprojekt**
- **Titlar**
- **Menyer**
- **Mall**
- **Projektåterställning**

Den här mappen används både för projektpaket som har packats upp för ytterligare bearbetning och för projekt som importerats från Studio för iPad.

- **Renderingsfiler**

Den här mappen är för de tillfälliga filer som skapas när objekt som renderas kräver intensiv beräkning, som videoeffekter.

Ändringarna gäller endast de filer som skapas efter att lagringsplatsen ändrats. Befintliga filer stannar på sin nuvarande plats.

Radera renderingsfiler: Du kan radera renderingsfiler för att spara utrymme utan att behöva oroa dig för att förlora data permanent. Emellertid kommer filerna att återskapas igen nästa gång ditt projekt behöver renderas.

Återställ

Du kan återställa din version av Pinnacle Studio till standardinställningarna (kallas även "fabriksinställningar"). Alla anpassade inställningar går förlorade, men sparade projekt påverkas inte.

Återställa Pinnacle Studio till standardinställningarna

- 1 Spara alla öppna projekt som du vill behålla
- 2 Klicka på menyn **Inställning > Kontrollpanel**.
- 3 Klicka på **Återställ** i katalogen till vänster. Sidan **Återställ till standardinställningar** visas.
- 4 Klicka på knappen **Återställ**. Klicka sedan på **OK** och starta om programmet.

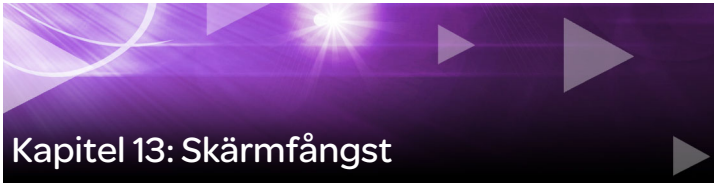
Återställa inköp

Du kan återställa inköp som du gjort via Pinnacle Studio. Du behöver t.ex. återställa inköp om du flyttar Pinnacle Studio till en annan dator.

Återställa inköp som gjorts i Pinnacle Studio

- 1 Klicka på menyn **Inställning > Kontrollpanel**.
- 2 Klicka på **Återställ köp** i katalogen till vänster. Sidan **Återställ köp** visas.

- 3 Klicka på knappen **Återställ** och sedan på **OK**.



Kapitel 13: Skärmfångst

Registrera vad som händer på datorn och musrörelser med funktionen för skärmfångst i Pinnacle Studio. Funktionen låter dig skapa video som kräver visualisering med några enkla steg. Du kan också definiera vilket område på skärmen som ska fångas, så att du kan framhäva detaljer och fokusera, och integrera berättarröster. Du kan spela in ljud från din dator, om du har en mikrofon, och fånga program som visas sida vid sida i vyn Fästa i Windows.

Det här avsnittet innehåller följande ämnen:

- Starta ett skärmfångstprojekt
- Spela in skärmen

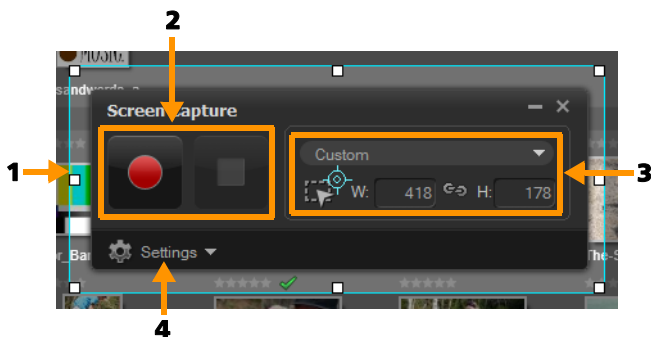
Starta ett skärmfångstprojekt

Öppna fönstret Skärmfångst

- Klicka på Live Screen Capturing-programikonen eller välj Live Screen Capturing i listan med program på **Start**-menyn.

Ramen för fångstområdet täcker som standard hela skärmen, och visas tillsammans med verktygsfältet **Skärmfångst**.

Grunderna i verktygsfältet Skärmfångst



Komponent	Beskrivning
1 Ram för fångstområdet	Anger det område på skärmen som du fångar. Täcker som standard hela skärmen.
2 Inspelningskontroller	Innehåller de knappar som styr skärmfångsten.
3 Ramstorlek för fångstområdet	Anger det aktiva program som ska fångas, och de exakta måtten på det område som ska fångas i rutorna Width (Bredd) och Height (Höjd).
4 Inställningar (standardvy)	Här kan du ange inställningar för fil, ljud, skärm och tangentbordsgenvägar.

Spela in skärmen

Innan du påbörjar skärmfångsten ska videon vara konfigurerad.

Konfigurera video

- 1 Klicka på **Settings (Inställningar)**.
- 2 I **File Settings (Filinställningar)** anger du följande information:
 - **Filename (Filnamn)** – ange ett filnamn för projektet.

- **Save to (Spara i)** – ange den plats där du vill spara videofilen.

Obs! Som standard sparas skärmfångst i mappen Dokument

(...Dokument/Pinnacle Studio Screen Capture/21.0). Klicka på  om du vill skapa en ny mapp och ändra den plats där filen sparas.

- **Format (Format)** – välj bland de tillgängliga formaten i listan.
- **Frame rate (Bildfrekvens)** – ange det antal bilder per sekund som ska användas vid inspelning.

Obs! En lägre bildfrekvens är idealiskt för video du tänker lägga upp på Internet, eftersom det ger en mindre filstorlek. Däremot avbildar den rörelser på skärmen på ett sämre sätt. En högre bildfrekvens ger en större filstorlek, och är mer användbar för detaljerade presentationer där du vill avbilda vad som händer på skärmen mycket exakt.

3 I Audio Settings (Ljudinställningar) väljer du något av följande alternativ för Voice (Röst):

- Klicka på **ON (PÅ)** om du vill spela in en berättarröst. Klicka på knappen **Sound Check (Soundcheck)** för att testa ljudet.
- Klicka på **OFF (AV)** om du vill stänga av inspelning av en berättarröst.

4 I Audio Settings (Ljudinställningar) väljer du något av följande alternativ för System (System):

- Klicka på **ON (PÅ)** om du vill ta med system- eller mikrofonljud. Justera skjutreglaget om det behövs.
- Klicka på **OFF (AV)** om du vill stänga av **System Audio (Systemljud)**.

5 I Control Settings (Kontrollinställningar) finns följande alternativ:

- **Mouse click animation (Musklicksanimering)** – aktivera att musklick tas med i skärmfångsten.
- **Enable F10/F11 shortcut key (Aktivera F10/F11 som genväg)** – aktiverar och inaktiverar tangentbordsgenvägarna för skärmfångst.

Obs! Om tangentbordsgenvägarna för skärmfångst krockar med genvägar i det program du vill fånga, rekommenderar vi att du inaktiverar den här funktionen för att undvika oönskade avbrott vid inspelning.

- 6 I **Monitor Settings (Skärminställningar)** väljer du en skärm.

Obs! Programmet känner automatiskt av hur många skärmar som finns tillgängliga i systemet. **Primary Monitor (Huvudskärm)** markeras som standard.

Spela in skärmfångsten

- 1 Välj något av följande:

- **Full screen (Helskärm)** – fångar hela skärmen. När du öppnar verktygsfältet **Screen Capture (Skärmfångst)** är detta aktiverat som standard.
- **Custom (Anpassat)** – här kan du ange vilket område som ska fångas. Måtten på fångstområdet visas enligt detta. Du kan också välja ett programfönster att fånga, genom att välja det i listan med aktiva program.

- 2 Klicka på **Settings (Inställningar)** om du vill se fler alternativ.

Obs! För att spela in berättarröst och systemljud måste du aktivera och konfigurera respektive inställningar innan du börjar spela in.

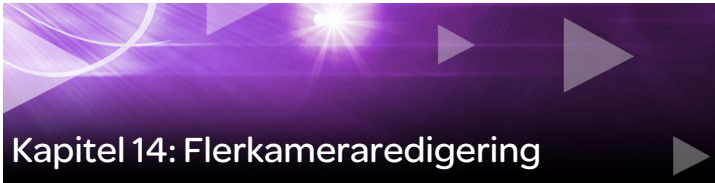
- 3 Klicka på **Start/Resume Recording (Starta / fortsätt inspelning)** för att starta skärmfångsten.

Alla aktiviteter inuti det angivna fångstområdet spelas in. Skärmfångsten startar efter nedräkningen.

Obs! Du kan trycka på **F10** för att stoppa och på **F11** för att pausa eller återuppta skärmfångsten.

- 4 Klicka på **Stop Recording (Stoppa inspelning)** för att avsluta skärmfångsten.

Obs! Obs! Skärmfångsten placeras i den anpassade mapp du har angett, och du ombeds att lägga till den i Pinnacle Studio-biblioteket.



Kapitel 14: Flerkameraredigering

Med **Flerkameraredigeringen** kan du skapa proffsiga videosammanställningar från video med händelser som spelats in på olika kameror från olika vinklar.

Den enkla arbetsytan med flera vyer låter dig redigera i farten, eftersom videoklippen spelas upp samtidigt – upp till sex* kameror. Med en enkel klickning kan du växla från ett videoklipp till ett annat på samma sätt som en studioproducent vid direktsändning byter från en kamera till nästa för att fånga en annan vinkel eller ett annat element i scenen.

Inspelningen kan läggas på många olika videoinspelare, t.ex. actionkameror, drönarkameror, DSLR-kameror eller smartphone. Du kan också ta med ljud som spelats in oberoende på en mikrofon.

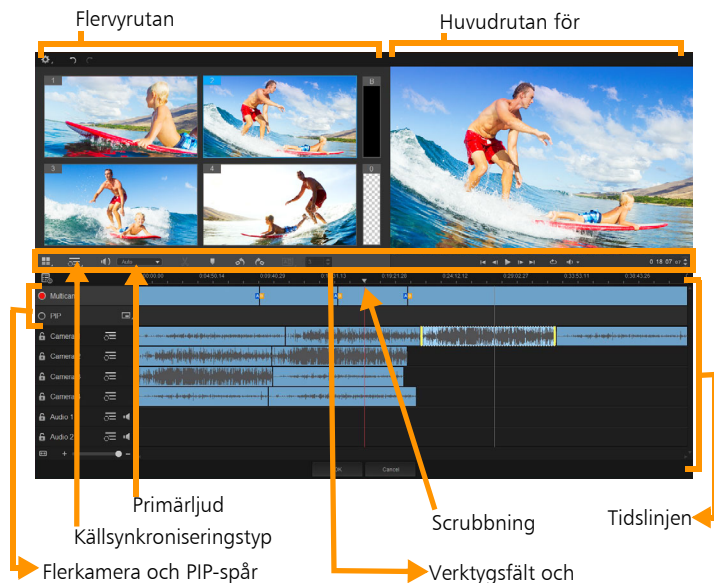
**Antalet kameror beror på vilken version av programmet du har.*

Det här avsnittet innehåller följande ämnen:

- Arbetsytan i Flerkameraredigeringen
- Grunderna i flerkameraredigering
- Importera video- och ljudklipp till Flerkameraredigeringen
- Synkronisera video- och ljudklipp i flerkameraprojekt
- Välja ljudkälla för flerkameraprojekt
- Redigera flera klipp för att skapa en flerkamerasammanställning
- Lägg till bild-i-bild (PIP) i Flerkameraredigeringen
- Hantera källfiler från flera kameror
- Spara och exportera flerkameraprojekt
- Använda Smartproxy för snabbare redigering

Arbetsytan i Flerkameraredigeraren

Bilden nedan visar huvudfunktionerna i Flerkameraredigeraren.



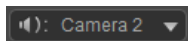
Verktysfält, uppspelning och andra kontroller

Kontrollerna i arbetsytan listas nedan.

Huvudverktysfältet innehåller följande kontroller:

 **Antal kameror** – här kan du ange om flervyrutan ska visa fyra eller sex kameror, beroende på din programversion.

 **Källsynkroniseringstyp** – här kan du synkronisera klippen. Mer information finns i "Synkronisera video- och ljudklipp i flerkameraprojekt" på sidan 358.



Huvudljud – här väljer du den primära ljudkällan. Mer information finns i "Välja ljudkälla för flerkameraprojekt" på sidan 360.



Dela klipp – här kan du dela upp ett klipp i segment. Mer information finns i "Dela upp klipp i Flerkameraredigeringen" på sidan 364.



Ställ in/ta bort markör – här kan du lägga till markörer på kameraspåren för redigering, t.ex. synkronisering av ljud.



Rotera vänster och **Rotera höger** – här kan du rotera klipp i kameraspåren innan du lägger till dem till ditt flerkameraspår eller ditt PIP-spår. Obs! Endast olåsta spår kan roteras.



Övergång och **Varaktighet** – här kan du använda en övergång mellan klipp i flerkameraspåret och ange övergångens varaktighet. Mer information finns i "Lägga till övergångar mellan flerkamerasegment" på sidan 363.

Huvudrutan för förhandsgranskning innehåller följande kontroller:



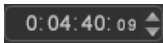
Uppspelningsfält med knapparna **Hem**, **Föregående bild**, **Spela upp**, **Nästa bild** och **Slut**.



Loopa – här kan du spela upp det markerade spåret kontinuerligt genom att gå tillbaka till början när det tar slut.



Ställ in volym – här kan du ställa in ljudvolymen för uppspelning.



Kontroll för **tidskod** – här kan du visa och ange den tid och bildruta som visas i huvudrutan för förhandsgranskning och scrubbingens position i tidslinjen. Klicka på pilarna eller klicka på ett siffervärde för att ange en tid och bildruta.

Tidslinjen innehåller följande kontroller:



Källhanteraren – här kan du lägga till och ta bort klipp. Mer information finns i "Hantera källfiler från flera kameror" på sidan 366.



Visa/dölj ljudvågformsvy – här kan du visa vågformer för kamera- och ljudspår.



Lås/lås upp – visas på enskilda spår. När du har synkroniserat spår rekommenderar vi att du låser dem.



Aktivera för synkronisering/Ta inte med i synkronisering – här kan du bestämma vilka spår som ska vara med i synkroniseringsprocessen.



Gör det här spåret ljudlöst/inte ljudlöst – här kan du stänga av eller sätta på ljudet för markerat ljudspår.



Zooma till tidslinje – den här kontrollen, längst ned till vänster bredvid tidslinjen, låter dig expandera eller förminska projektet så att du kan se hela projektet i tidslinjen.



Skjutreglaget **Zoomnivå** – dra i skjutreglaget eller klicka på **Zooma in** (plustecken) eller **Zooma ut** (minustecken) för att ändra zoomnivån för projektet. Detta är speciellt till hjälp när du redigerar enskilda segment i spåret **Multikamera**.

Följande allmänna kontroller finns längst upp till vänster i programfönstret



Inställningar – här kommer du åt Smartproxyhanteraren och Spara som. Mer information finns i "Använda Smartproxy för snabbare redigering" på sidan 367 och "Spara flerkameraprojekt" på sidan 367.



Ångra och Gör om – gör att du kan ångra eller göra om de flesta åtgärder.

Grunderna i flerkameraredigering

Följande steg ger en grundläggande översikt i multikameraredigering.

- 1 Importera de video- och ljudklipp som du vill använda till Biblioteket i Pinnacle Studio.
- 2 Markera klippen i Biblioteket och importera den till Flerkameraredigeraren med det speciella importfönstret där du kan tilldela klippen till "Kamera 1", "Kamera 2" osv.
- 3 Synkronisera klippen i tidslinjen. Du kan göra detta automatiskt om alla klippen har ljud, men det finns flera olika metoder du kan använda för synkronisering.
- 4 Välj det ljud du vill behålla (om du använder originalljudet). Du kan också välja ett separat ljudspår.
- 5 Börja bygga din flerkamerakompilering. Du kan spela upp alla klippen samtidigt, och i flervyrutan klickar du på den kamera du vill visa. Du kan byta klipp så många gånger du vill. Huvudrutan för förhandsgranskning visar det material som valts. Du kan sedan granska ditt projekt i spåret **Flerkamera** och finjustera det.
- 6 Avsluta **Flerkameraredigeraren** för att ytterligare finputs och överföra projektet med Pinnacle Studio.

***Viktigt!** Vi rekommenderar att du slutför flerkameraredigeringen innan du avslutar Flerkameraredigeraren. Ändringar som du gör i projektet i någon annan redigerare kanske inte stöds om du öppnar projektet igen i Flerkameraredigeraren. Detta betyder att vissa ändringar kan gå förlorade.*

Importera video- och ljudklipp till Flerkameraredigeraren

Det första steget i att skapa ett flerkameraprojekt är att importera dina klipp till **Flerkameraredigeraren**. I de flesta fall är detta ett urval klipp av samma händelse som importerats till Biblioteket i Pinnacle Studio.

Du kan arbeta med upp till sex videoklipp samtidigt, och ta med upp till två oberoende ljudklipp.

Importera videoklipp till Flerkameraredigeraren

1 Markera alla klipp du vill använda i Biblioteket i Pinnacle Studio.

2 Klicka på knappen **Flerkameraredigeraren**  i tidslinjens verktygsfält.

3 I fönstret **Flerkameraimport** skriver du ett namn i rutan **Projektnamn**.

4 Verifiera klippen i projektklipplistan i den högra rutan.

Om du vill ordna om klippen drar du ett klipp till en ny position i listan.

Om du vill lägga till fler video- eller ljudklipp markerar du det spår du vill använda i rutan Bibliotek och drar det till projektklipplistan.

Om du vill ta bort ett klipp högerklickar du på det och väljer **Ta bort**.

5 Klicka på **OK**.

Synkronisera video- och ljudklipp i flerkameraprojekt

Du kan synkronisera dina video- och ljudklipp så att alla är justerade mot samma tidpunkt. Det lättaste sättet att göra detta är att låta **Flerkameraredigeraren** analysera ljudet för vart och ett av klippen och synkronisera dem automatiskt. Om dina inspelningar är planerade kan du använda en speciell ljudsignal, t.ex. att klappa händerna (på ungefär samma sätt som klappan vid professionell filminspelning). Vissa händelser har naturliga ljudsignaler som hjälper synkroniseringen, t.ex. musikaliska framträdanden och sportevenemang med en startsignal.

Du kan också synkronisera klippen genom att använda markörer, inspelningstid eller manuell justering – att dra klippen i tidslinjen till lämplig tidskod. Du kan t.ex. använda ett gemensamt visuellt element, t.ex. en kamerablixt, för att synkronisera video manuellt. Dessa metoder är till hjälp om ditt videomaterial inte innehåller ljud eller om ljudvågformerna inom klippen är svåra att synkronisera, eller om du helt enkelt föredrar att synkronisera klippen manuellt.

I vissa fall kan du behöva använda en kombination av synkroniseringsmetoderna, beroende på källmaterialet.

Synkronisera video- och ljudklipp i Flerkameraredigeraren

1 När du har importerat dina klipp till **Flerkameraredigeraren** väljer du något av följande i listan **Källsynkroniseringstyp** i verktygsfältet:

- **Ljud** – klicka på knappen **Synkronisera**  bredvid listan för att synkronisera klippen på tidslinjen. Obs! Dina videoklipp måste innehålla ljud för att du ska kunna använda det här alternativet.
- **Markör** – välj ett klipp i tidslinjen, spela upp det eller använd scrubbing till den position du vill ha genom att använda en visuell signal och klicka sedan på knappen **Ställ in/ta bort markör**  i verktygsfältet för att lägga till en markör. När en markör har lagts till i varje klipp klickar du på knappen **Synkronisera**  i verktygsfältet för att synkronisera klippen enligt markörerna.
- **Filmades datum/tid** – klicka på knappen **Synkronisera**  för att synkronisera klippen efter det datum och klockslag de spelades in, enligt de metadata som kameran registrerar. Obs! Kamerornas klockor måste vara synkroniserade för att resultaten ska bli korrekta.
- **Manuellt** – dra varje klipp till rätt position i tidslinjen med hjälp av en visuell signal.

Obs! Om det finns klipp du inte vill ha med i synkroniseringen klickar du på knappen **Ta inte med i synkronisering**  för motsvarande spår. Klicka på knappen igen (**Aktivera för synkronisering** ) om du vill ha med spåret.

Tips: När du har synkroniserat klippen kan du använda knapparna **Lås**  på de enskilda spåren för att se till att de förblir synkroniserade under redigeringen.

Välja ljudkälla för flerkameraprojekt

När du har importerat och synkroniserat dina klipp i

Flerkameraredigeringen kan du börja fatta beslut om ljudet i projektet. Om du t.ex. har flera videoklipp som innehåller ljud, rekommenderar vi att du lyssnar på vart och ett och väljer det klipp som har bäst ljudkvalitet. Du kan också välja att ha ett separat ljudklipp.

Andra alternativ är att använda ljudet från alla klipp, eller att växla ljud när du byter kamera – en metod som kan vara lämplig för ljud som spelats in vid sportevenemang eller annat material med action.

Som standard är ljudet från **Kamera 1** valt.

Välja ljudkälla för flerkameraprojekt

- 1 När klippen finns i tidslinjen i **Flerkameraredigeringen** klickar du på rutan **Huvudljud** i verktygsfältet. Välj ett **Kamera-** eller **Ljud-**klipp. Klicka på **Spela upp**  och lyssna på ljudkvaliteten i varje klipp.
- 2 Välj det **Kamera-** eller **Ljud-**klipp som du vill använda. Ljudet från alla andra spår stängs av.

Andra alternativ är:

- **Auto** – byter ljud efter vilket klipp som spelas upp.

- **Ingen** – inget ljud ingår i flerkameraprojektet. Du kan lägga till ljud i Pinnacle Studio när du är klar med Flerkameraredigeraren.
- **Alla kameror** – spelar upp ljud från alla klipp samtidigt.

Tips: Om du planerar att redigera ljudet i Pinnacle Studio efter att du avslutat Flerkameraredigeraren bör du observera att den inställning du väljer i **Huvudljud** avgör vilka spår som kommer att vara tillgängliga som ljudspår i Pinnacle Studio.

Redigera flera klipp för att skapa en flerkamerasammanställning

När du har importerat och synkroniserat dina klipp i **Flerkameraredigeraren** och valt ljudinställningar kan du börja redigera klippen för att skapa en flerkamerasammanställning. Flervyrutan i **Flerkameraredigeraren** gör uppgiften enkel. Ungefär som en DJ byter och mixar spår för att skapa en ny musiksammanställning kan du med **Flerkameraredigeraren** växla mellan videospår och mixa ihop dem med övergångar.

Om du märker att uppspelningen är långsam eller ojämn kan du kontrollera inställningarna för **Smartproxy**. Mer information finns i "Använda Smartproxy för snabbare redigering" på sidan 367.

När du har byggt upp din grundläggande sammanställning med flervyrutan och huvudrutan för förhandsgranskning kan du finputsa projektet i spåret **Flerkamera** och utnyttja redigeringsfunktionerna, t.ex. övergångar och ett verktyg för att dela klipp. Observera att vissa typer av redigeringar, t.ex. att rotera ett klipp, måste göras på de enskilda spåren under **Kamera** innan du lägger in spåren i sammanställningen i spåret **Flerkamera**.

Skapa en flerkamerasammanställning

- 1 När klippen finns i tidslinjen i **Flerkameraredigeraren** klickar du på knappen **Spela upp**  under huvudrutan för förhandsgranskning.

I flervyrutan kan du visa material från alla kameror samtidigt.

- 2 Du börjar bygga upp ditt projekt genom att klicka på den kamera du vill visa i flervyrutan när videoklippen spelas upp.

Huvudrutan för förhandsgranskning visar materialet från den kamera som valts.

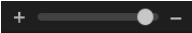


Flervyrutan visas till vänster om huvudrutan för förhandsgranskning. I flervyrutan kan du visa material från alla kameror samtidigt.

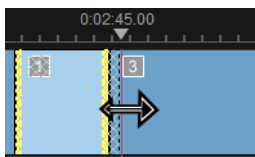
- 3 Du växlar kamera genom att klicka på en annan kameraförhandsgranskning i flervyrutan. Du kan byta kamera så många gånger du vill. Du granskar ditt projekt i spåret **Flerkamera**.



Spåret Flerkamera i tidslinjen visar kamerasegmenten i din sammanställning.

Om du vill ändra zoomnivån för spåret **Flerkamera** drar du skjutreglaget för zoomnivån  längst ned till vänster vid tidslinjen.

- 4 När du har gjort en första genomgång med flervyrutan kan du finjustera tiden för övergångarna i spåret **Flerkamera** genom att spela upp ditt projekt eller använda scrubbing till den position du vill redigera. Klicka på ett kamerasegment och dra kanten tills den bildruta där du vill att växlingen ska inträffa visas i huvudfönstret för förhandsgranskning.



Om du vill byta ut ett segment i spåret **Flerkamera** mot en annan **Kamera** högerklickar du på segmentet och väljer en annan **Kamera** på snabbmenyn, eller klickar på kamerans förhandsgranskning i flervyrutan.

Lägga till övergångar mellan flerkamerasegment

- 1 Klicka på ett segment i spåret **Multikamera**.
- 2 Klicka på knappen **Övergång**  i verktygsfältet. Knappen har en gul kontur när den är aktiv och en övergångsikon ("AB") visas i tidslinjen.

Om knappen är nedtonad kan du försiktigt dra kanten av ett segment lite grann för att återaktivera knappen.

Som standard används övergången **Övertoning**.

- 3 Skriv en tid för övergången i rutan **Varaktighet** i verktygsfältet.

Tips: Du kan lägga till svarta eller tomma segment i ditt projekt. Du kan ändra ett segment som redan finns i spåret **Flerkamera** till ett svart eller tomt segment genom att högerklicka på det och välja **Svart** eller **Tomt**. Du kan använda en övergång mellan ett videosegment och ett **Svart** segment. Du lägger till ett svart eller tomt segment medan projektet spelas upp genom att, istället för att klicka på en kameraförhandsgranskning i en flervyruta, klicka på **Svart (B)** eller **Tomt (0)** intill kamerornas förhandsgranskning.



Dela upp klipp i Flerkameraredigeraren

- 1 Markera ett klipp i spåret **Flerkamera** eller **PIP** i tidslinjen. Klicka på **Spela upp** eller dra scrubbningskontrollen till den position där du vill dela klippet.
- 2 Klicka på knappen **Dela klipp**.

Obs! Att dela ett klipp är användbart om du vill ersätta en del av ett segment med en annan kamera, dvs. i praktiken lägga till ännu ett kamerabyte.

Lägga till bild-i-bild (PIP) i Flerkameraredigeraren

Du kan lägga till en bild-i-bild -effekt (PIP, "picture-in-picture") i Flerkameraredigeraren. Med PIP kan du spela upp en video på en del av skärmen medan huvudvideon spelas upp i bakgrunden.



Bilden ovan illustrerar bild-i-bild (PIP).

Lägga till en bild-i-bild-effekt (PIP) i ett flerkameraprojekt

- 1 När du har skapat en flerkamerasammanställning i spåret **Flerkamera** klickar du på knappen **Spela upp**  eller använder scrubbing för att gå till den position i spåret **Flerkamera** där du vill lägga till en PIP-effekt.
- 2 Klicka på cirkeln på spåret **PIP** i tidslinjen så att spåret aktiveras.
Cirkeln har en röd fyllning när den är aktiv .
- 3 I flervyrutan klickar du på förhandsgranskningen för den **Kamera** du vill använda.
Segmentet läggs till i spåret **PIP**.
- 4 Du anger segmentets slutpunkt genom att klicka på dess slut i spåret **PIP** och dra det till den plats i tidslinjen där du vill ha det.
- 5 Du anger ett hörn för PIP-effekten genom att klicka på knappen **Ändra PIP-position**  på spåret **PIP** och välja den position du vill ha.
Huvudrutan för förhandsgranskning visar PIP-positionen.

Hantera källfiler från flera kameror

Du kan använda **Källhanteraren** för att lägga till och ta bort video-och ljudklipp från spårn i ditt flerkameraprojekt. Du kan också information om klippen, t.ex. deras varaktighet och placering, och du kan låsa och låsa upp spår.

Lägga till, ta bort och hantera klipp med Källhanteraren

- 1 Klicka på knappen **Källhanteraren**  i tidslinjens övre vänstra hörn.
- 2 I dialogrutan **Källhanteraren** gör du något av följande:
 - Klicka på knappen **Lås/lås upp** för ett spår för att låsa upp spåret för redigering, eller för att låsa det så att redigering förhindras.
 - Du lägger till ett klipp till ett spår genom att markera spåret och klicka på knappen **Lägg till klipp** . Gå till det klipp du vill lägga till och klicka på **Öppna**. Klippet visas i spårets numrerade lista.
 - Du tar bort ett klipp från ett spår genom att markera kryssrutan bredvid klippet i listan med klipp för spåret och klicka på knappen **Ta bort** .

Spara och exportera flerkameraprojekt

När du är klar med att konstruera flerkameraprojektet kan du spara det så att det går att redigera, exportera och dela från Pinnacle Studio.

Viktigt! Vi rekommenderar att du slutför flerkameraredigeringen innan du avslutar Flerkameraredigeringen. Ändringar som du gör i projektet i någon annan redigerare kanske inte stöds om du öppnar projektet igen i Flerkameraredigeringen. Detta betyder att vissa ändringar kan gå förlorade.

Spara flerkameraprojekt

- Klicka på knappen **OK** längst ner i fönstret för att spara projektet med aktuellt namn (som anges i fönstrets övre högra hörn). Detta stänger **Flerkameraredigeraren**.

Om du vill byta namn på projektet klickar du på knappen

Inställningar  innan du avslutar Flerkameraredigeraren. Välj **Spara som** och skriv ett namn i rutan **Projektnamn**.

Ditt flerkameraprojekt visas nu i Biblioteket i Pinnacle Studio.

Du öppnar ditt flerkameraprojekt (**.mcam**) i Pinnacle Studio genom att gå till arbetsytan **Redigera** och dra flerkameraprojektet från Biblioteket till tidslinjen. Som standard visas projektet som ett sammansatt klipp. Du kan utöka det och arbeta med enskilda spår genom att högerklicka på klippet i tidslinjen och välja **Redigera film**.

Använda Smartproxy för snabbare redigering

Huvudsyftet med **Smartproxy** är att ge en smidigare upplevelse vid redigering och förhandsgranskning av stora, högupplösta videofiler.

Smartproxy skapar arbetskopior i lägre upplösning av store källfiler. Dessa mindre filer kallas "proxyfiler". Proxyfiler gör att det går snabbare att redigera högupplösta projekt (t.ex. projekt med HDV- och AVCHD-källfiler).

Proxyfiler är knutna till källan, inte till projektet. Därför kan proxyfiler delas av flera projekt.

När du renderar ett videoprojekt används originalfilerna med högkvalitetsvideo.

Du kan använda **Smartproxyhanteraren** för att aktivera och inaktivera **Smartproxy**, ändra det standardtröskelvärde för upplösning som aktiverar **Smartproxy** samt öppna **Filhanteraren för smartproxy** och

Köhanteraren för smartproxy för att hantera befintliga och framtida proxyfiler.

Aktivera och inaktivera smartproxy

- Klicka på knappen **Inställningar**  > **Smartproxyhanterare** > **Aktivera smartproxy**.
Obs! Funktionen **Smartproxy** är aktiverad som standard om datorns maskinvara kan hantera funktionen.

Ange tröskelvärde för upplösning och plats för Smartproxy-filer

- 1 Välj **Inställningar** > **Smartproxyhanteraren** > **Inställningar**.
- 2 I dialogrutan **Smart Proxy** anger du ett tröskelvärde för upplösningen för att proxyfiler ska skapas. Välj också en proxy-mapp.

Hantera proxyfiler

- 1 Välj **Inställningar** > **Smartproxyhanteraren** och välj något av följande:
 - **Filhanterare för smartproxy** – listar käll- och proxyfiler. Du kan använda denna för att ta bort proxyfiler som du inte längre behöver.
 - **Köhanterare för smartproxy** – listar de källfiler som det kommer att skapas proxyfiler för (enligt aktuella inställningar).



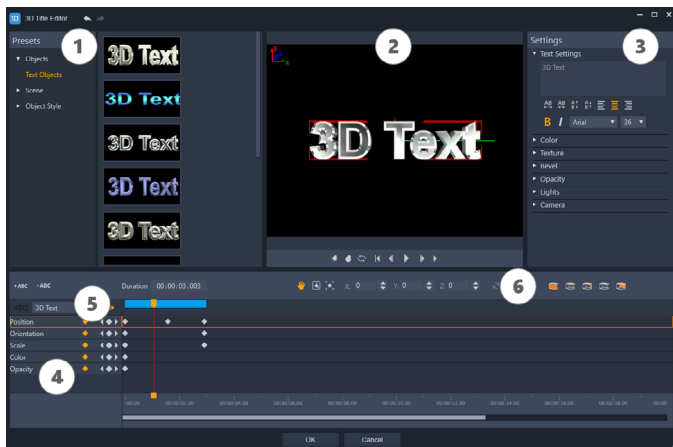
Kapitel 15: 3D Titelredigerare

Med **3D Titelredigerare** kan du skapa tredimensionella titlar till dina filmprojekt. Du kan hålla koll på hur texten ser ut och hur den rör sig på skärmen. Du kan till exempel skapa en titel i metallisk guldskrift som snurrar och rör sig in och ut ur bilden, eller du kan ge titeln en stenliknande textur där varje bokstav eller ord skalas eller rör sig oavhängigt.

Mer information om standardtitlar (2D-titlar) finns i "Kapitel 7: Titelredigeraren" på sidan 195.

Arbetsområde

3D Titelredigerare-fönstret består av följande delar:



3D Titelredigerarens ytor: 1. Panelen Förhandsvalda inställningar; 2. Panelen Spelare; 3. Panelen Inställningar; 4. Panelen Tidslinje; 5. Objektlista (Lager); 6. Tidslinjens verktygsfält

- 1 **Panelen Förhandsvalda inställningar:** Här kommer du snabbt igång med färdiga textobjekt och stilar, inklusive inställningar för belysning, kamera och material.
- 2 **Panelen Spelare:** Här kan du se din 3D-text och jobba interaktivt med den för att ställa in placering, orientering och mycket mera. Använd uppspelningskontrollerna när du vill förhandsgranska din 3D-titel.
- 3 **Panelen Inställningar:** Anpassa texten genom att välja inställningar för Text, Färg, Textur, Struktur, Slipning, Ogenomskinlighet, Belysning med mera.
- 4 **Panelen Tidslinje:** Här kan du lägga till, redigera och ta bort nyckelrutor för textobjektets egenskaper. Du kan även lägga till och ta bort lager för textobjekt, öppna **Objektlista** och använda verktyg och kontroller i Tidslinjens verktygsfält. Indikatorn i Tidslinjepanelen är synkroniserad med **panelen Spelare**.

- 5 **Objektlista:** När du har flera textobjekt i ditt projekt (till exempel separata ord eller bokstäver) kan du med kombinationsrutan **Objektlista** ovanför nyckelrutornas rubriker välja de objekt ska visas i tidslinjen. Lagrets namn kan du ange i fältet **Textinställningar**.
- 6 **Tidslinjens verktygsfält:** Här kan du ange specifika värden för nyckelrutor och du kan välja bland **Flytta**, **Rotera** och **Ändra storlek** och skapa interaktiva ändringar i panelen Spelare. Du kan även lägga till eller radera lager för textobjekt på tidslinjen.

Skapa och redigera 3D-titlar

Här är de grundläggande stegen för att skapa en 3D-titel:

- 7 Välj ett färdigt objekt eller arbeta med en standard-textobjektet.
- 8 Ändra textobjektets inställningar så det liknar det du vill ha.
- 9 I panelen Tidslinje börjar du ange nyckelrutor för att sedan kunna lägga till förändringar till textens stil och rörelse.
- 10 Förhandsgranska ditt projekt i Spelaren, och justera inställningarna och nyckelrutorna för att uppnå den önskade effekten.
- 11 Klicka på **OK** för att återgå till programmet där din 3D-titel nu visas på tidslinjen.

Att experimentera är ett bra sätt att lära sig vad som är möjligt när det gäller texters stilar och rörelser.

Skapa en 3D-titel

- 1 I Pinnacle Studio gör du något av följande:
 - Klicka på knappen **Skapa 3D-titel** i tidslinjens verktygsfält.
 - I panelen **Bibliotek** väljer du kategorin **Titel** > **3D-Titel** och drar titeln till tidslinjen. Sedan dubbelklickar du på den.
- 3D-titelredigeraren** öppnas.

- 2 Ersätt i panelen **Inställningar** standardtexten med den text som du matar in i fältet **Textinställningar**.

Om du vill ha flera olika textobjekt (och därmed lägga till olika egenskaper till bokstäver och ord) ska du i panelen **Förhandsvalda inställningar** välja **Objekt > Textobjekt** och klicka på en förhandsinställd miniatyr för varje objekt som du lägger till. I fältet **Textinställningar** skriver du varje objekts egen text. När du vill kan du välja ett specifikt textobjekt för att redigera det genom att klicka på objektet i panelen **Spelare**.

- 3 I rutan **Textinställningar** i panelen **Inställningar** väljer du egenskaper för texten bland möjligheterna för knipning/spärrning, justering, typsnitt och storlek.
- 4 Förr att justera en egenskap för titeln vid startpositionen klickar du i tidslinjepanelen på egenskapens namn, och sedan gör du något av följande:

- Med funktionerna **Position**, **Orientering (Roterar)** och **Skala (Ändra storlek)**, drar du i panelen **Spelare** i Tidslinjens verktygsfält, eller skriver in värden i **X**-, **Y**- och **Z**-fälten för att uppnå större precision.
- **Färg** och **Ogenomskinlighet** kan justeras i **Inställningar**-panelen. Justera inställningarna i fälten **Färg** och **Ogenomskinlighet**.

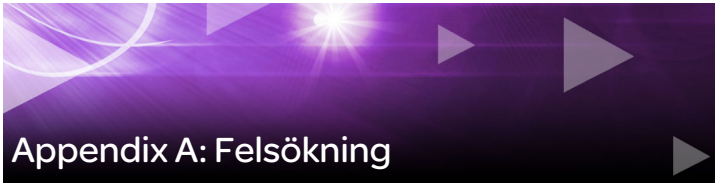
Önskar du att ställa in **Textur**, **Slipning**, **Belysning** eller **Kamera** för titeln ska du justera inställningarna i respektive område eller i panelen **Förhandsvalda inställningar** välja inställningar från **Scen** och **Objektstil**. Dessa inställningar har inga nyckelrutor.

- 5 I Tidslinjepanelen kan du ange ytterligare nyckelrutor (till exempel dina slutpunktsnyckelrutor) och välja de egenskaper du önskar för varje nyckelruta.

Har du helt enkelt en startnyckelruta och en slutnyckelruta, lägger du till en gradvis förändring mellan dessa två nyckelrutor. När

avståndet mellan två nyckelrutor är mindre uppnås snabbare förändring.

- 6 Använd avspelningskontrollerna i panelen Spela för att förhandsgranska 3D-titeln.
- 7 När du har redigerat klart 3D-titeln klickar du på **OK** för att stänga **3D-titelredigeraren**. Din titel infogas i Tidslinjen.



Appendix A: Felsökning

Innan du börjar felsökningen bör du kontrollera din maskinvara och programinstallation. Systemkraven finns i "Systemkrav" på sidan 420.

Uppdatera programvaran: Vi rekommenderar att du installerar de senaste uppdateringarna av operativsystemet Windows.

Ledigt diskutrymme: Se till att du har 10 GB eller mer ledigt utrymme på din startdisk för växlingsfilen.

Kontrollera din maskinvara: Se till att all installerad maskinvara fungerar normalt med de senaste drivrutinerna, och att inget i Enhetshanteraren har flaggats med symbolen för ett fel (se nedan). Om någon enhet är flaggad bör du lösa problemet innan du startar installationen.

Skaffa de senaste drivrutinerna: Vi rekommenderar även starkt att du installerar de senaste drivrutinerna för ditt grafikkort. Varje gång Pinnacle Studio startas kontrollerar programmet att korten stöder DirectX.

Öppna Enhetshanteraren: Enhetshanteraren i Windows, som du använder för att konfigurera datorns maskinvara, har en viktig roll i felsökningar.

Det första steget för att komma åt Enhetshanteraren är att högerklicka på **Min dator** och sedan välja **Egenskaper** på snabbmenyn. Detta öppnar dialogrutan **Systemegenskaper**. Knappen **Enhetshanteraren** visas i vänstra spalten.

Se till att all installerad maskinvara fungerar normalt med de senaste drivrutinerna, och att inget i Enhetshanteraren har flaggats med det gula utropstecknet som står för ett fel. Om det finns ett drivrutinproblem som du inte kan lösa på egen hand, kontaktar du enhetens tillverkare eller din datoråterförsäljare för att få hjälp.

Kontakta support

Läs om alla dina supportalternativ på vår webbplats:

www.pinnaclesys.com/support

De flesta vanliga problem finns redan dokumenterade i vår **kunskapsbas**, och vi rekommenderar dig att prova dessa alternativ först. För att effektivt söka igenom kunskapsbasen ska du ta med namnet på produkten i din sökning.

Forum

Besök våra diskussionsforum för att diskutera Pinnacle Studio. Bläddra nedåt för att hitta ett forum som är på ditt språk.

go.pinnaclesys.com/forums

Kompatibilitet med tidigare innehåll

Mycket, men inte allt, av det kreativa extrainnehållet från tidigare versioner av Pinnacle Studio kan användas direkt i den senaste versionen av Pinnacle Studio, liksom mycket av innehållet från tredje part. En del av detta ingår i produkten. En del av innehållspaketen från tredje part kräver en betald uppgradering för att fungera med Pinnacle Studio. För en del andra har det ännu inte släppts en kompatibel version. Mer information finns i kunskapsbasen på **www.pinnaclesys.com/support**.

Kompatibilitet med inspelningsmaskinvara

Pinnacle Studio har testats och befunnits fungera med ett brett utbud maskinvara för videoinspelning. Emellertid finns det en del äldre modeller som inte stöds.

Maskinvara som stöds

Följande inspelningsenheter fungerar med alla versioner av Pinnacle Studio.

USB-baserade

- 710-USB
- 510-USB
- 700-USB
- 500-USB
- MovieBox Deluxe
- DVC-90
- DVC-100
- DVC-101
- DVC-103
- DVC-107
- DVC-130 (inga 64-bitarsdrivrutiner är tillgängliga)
- DVC-170 (inga 64-bitarsdrivrutiner är tillgängliga)

PCI-baserade

- 700-PCI (Pinnacle Studio Deluxe 2)
- 500-PCI (Pinnacle AV/DV)
- Alla 1394-kort

Maskinvara som saknar stöd

Följande lista över maskinvara levererades med äldre versioner av Studio och saknar numera garanti eller stöd.

- DC10
- DC10 Plus
- MovieBox® DV
- Dazzle® DVC 80, 85
- Linx
- MP 10
- S400

Information om serienummer

För en produkt som du har laddat ner finns serienumret på den bekräftelsesidan som visas i slutet av beställningsprocessen, och i den bekräftelse som du fick via e-post vid det tillfället.

Om du äger ett fysiskt exemplar av produkten sitter serienumret antingen inne i eller utanpå DVD-asken, om det fanns en sådan, och annars utanpå pappersomslaget.

Om du har tappat bort serienumret och har registrerat ditt program går du till <http://apps.pinnaclesys.com/cdb/register/getserialnumbers.aspx>.

Allmän felsökning

Här följer några andra saker du kan prova om du har problem med att köra programmet.

- 1 **Starta om datorn:** Obestämbara fel kan oftast försvinna om datorn återställs. Det är bra att börja med en omstart vid problem.

- 2 **Vänta ett par minuter:** Om Pinnacle Studio fortfarande inte startar väntar du ett par minuter, så att det kan laddas färdigt. På vissa datorer kan det dröja en stund innan starten är klar.
- 3 **Uppdatera Studio:** Vid problem är det alltid bäst att använda den senaste versionen av programmet, om möjligt.
- 4 **Koppla ur inspelningsmaskinvara:** Koppla om möjligt ur maskinvara som för inspelning och starta Pinnacle Studio igen. Om du inte kan starta med din webbkamera inkopplad, kopplar du ur den, och tvärtom. Ibland måste du ha webbkameran inkopplad på exakt samma sätt varje gång du startar Studio.
- 5 **Ladda ner och installera om drivrutiner:** Under starten av Studio kontrolleras det att du har DirectX-kompatibla grafik- och ljudkort. Ladda ned och installera om den senaste versionen av drivrutinerna för det grafikkort som finns i din dator. Om du behöver hjälp med detta steg kontaktar du grafikkortets tillverkare.
- 6 **Avsluta bakgrundsprocesser:** Det finns några olika sätt att göra detta på. En är att använda starthanteringsprogram för att stänga av onödiga program som startar varje gång Windows startar. Det finns många olika gratisprogram som gör detta. Sök efter dem på Internet med sökorden 'startup managers'. Vi rekommenderar inte något speciellt program. Du kan prova några olika för att se vilket som fungerar bäst för dig.

Du kan även använda Microsofts Verktyg för systemkonfiguration (msconfig), som ingår i Windows, för att inaktivera program som körs vid start.

Vilken metod du än använder rekommenderar vi att du stänger av alla program och sätter igång dem ett i taget tills problemet har hittats.
- 7 **Ominstallera:** Om allt ovanstående misslyckas kan du försöka ominstallera Pinnacle Studio via alternativet "Program och

funktioner” i Kontrollpanelen. När Pinnacle Studio är avinstallerat, installerar du om det och försöker köra det på nytt.



Appendix B: Videografi

Att filma bra video och sedan skapa intressant, spännande eller informativ film, är något som alla med lite grundläggande kunskaper kan lära sig.

Med början i ett manus eller ett bildmanus är det första steget att filma din egen demovideo. Redan i det skedet bör du titta framåt, mot redigeringsfasen, genom att säkerställa att du då kommer att ha mycket och bra material att arbeta med.

Att redigera film innebär att klippa och klistra ihop sina filmsekvenser och på så sätt skapa någon form av harmonisk helhet. Det innebär att du måste bestämma dig för särskilda tekniker, övergångar och effekter som bäst uttrycker din avsikt.

En viktig del av redigeringen är att skapa ett soundtrack. Rätt ljud – dialog, musik, kommentar eller effekt – fungerar tillsammans med det visuella för att skapa en bättre helhet än summan av delarna.

Pinnacle Studio har de verktyg du behöver för att skapa videofilmer med professionell kvalitet hemma. Resten är upp till dig – videografen.

Skapa en inspelningsplan

Det är inte alltid nödvändigt att ha en inspelningsplan, men för större videoprojekt kan det vara till stor hjälp. Planen kan vara precis så enkel eller komplex som du själv önskar. Det kan räcka med en enkel lista över planerade scener, eller också kanske du vill inkludera lite anteckningar över detaljerade kamerariktningar eller förberedd dialog. Den som är

riktigt ambitiös kan löpa hela linan ut och skapa ett komplett manus, där varenda kameravinkel finns beskriven in i minsta detalj, tillsammans med anteckningar om varaktighet, ljussättning och rekvisita.

Titel: "Jack på gocartbanan"

Nr.	Kameravinkel	Text / ljud	Längd	Datum
1	Jacks ansikte med hjälm, kameran zoomar ut	"Jack kör sitt första lopp..." Motorljud i bakgrunden.	11 sek	Tis 22/6
2	På startlinjen, förarperspektiv, låg kameraposition.	Musik spelas i hallen, motorljud.	8 sek	Tis 22/6
3	En man med en startflagga följs in i scenen till startpositionen. Kameran stannar, mannen ut ur scen efter start.	"Då kör vi..." Genomför starten, lägg till startsignal.	12 sek	Tis 22/6
4	Jack på startlinjen framifrån, kameran följer, visar Jack mot kurvan, nu bakifrån.	Musik hörs inte längre, lägg till samma musik från CD, motorljud i bakgrunden.	9 sek	Tis 22/6
5	...			

Utkast till en enkel inspelningsplan

Använda olika perspektiv

Viktiga händelser bör alltid filmas ur ett flertal olika perspektiv och kamerapositioner. Senare vid redigering kan du välja och kombinera de bästa kameravinklarna. Gör en medveten ansträngning att filma händelser från mer än en kameravinkel (först clownen i cirkusringen men sedan även de skrattande åskådarna från clownens synvinkel). Intressanta händelser kan även äga rum bakom huvudpersonen, eller också kan huvudpersonen ses från en annan vinkel. Detta kan vara till hjälp senare när du försöker skapa balans i filmen.

Närbilder

Snåla inte med närbilder på viktiga saker och personer. Närbilder ser vanligtvis bättre och mer intressanta ut än översiktsbilder på en tv-skärm och de fungerar bra med efterbehandlingseffekter.

Miljö- och panoramabilder

Miljöbilder ger åskådaren en översikt samt etablerar den scen där handlingen äger rum. Dessa bilder kan även användas för att hålla samman längre scener. När du klipper från en närbild till en miljöbild ser tittaren inte detaljerna längre, och därför är det enklare att skapa ett kronologiskt hopp. Att visa en åskådare i en miljöbild kan även kortvarigt distrahera från huvudhändelsen, och dessutom ge en möjlighet att skapa en övergång från händelsen.

Kompletta händelser

Filma alltid kompletta händelser som har både början och slut. Detta underlättar redigeringen.

Övergångar

Cinematisk tidskänsla kräver viss övning. Det är inte alltid möjligt att filma långa händelser i sin helhet, och i filmer måste de ofta representeras i kraftigt förkortad form. Men handlingen bör förbli logisk och klipp bör som grundregel aldrig dra till sig uppmärksamhet i sig själva.

Det är här övergångar mellan scener är viktiga. Övergångar avleder tittarens uppmärksamhet från handlingen och gör det till exempel möjligt för filmskaparen att göra kronologiska hopp utan att tittaren är medveten om dem.

Hemligheten med en lyckad övergång är att etablera ett lättfattligt samband mellan de två scenerna. Vid handlingsrelaterade övergångar är sambandet händelser som följer efter varandra i berättelsen. Till exempel kan en bild av en ny bil användas för att introducera en dokumentär om dess design och produktion.

En neutral övergång signalerar inte i sig själv någon utveckling i handlingen eller någon förändring i tid eller rum, men kan användas för att på ett smidigt sätt sammankoppla olika utdrag ur en scen. Genom att t.ex. gå över till en intresserad åskådare under en paneldiskussion, kan du gå tillbaka till en senare del av samma diskussion utan att det blir ett tydligt hopp, och utelämna den mellanliggande delen.

Externa övergångar visar något utöver själva händelsen. Under en tagning vid ett bröllop kan du t.ex. klippa till en plats utanför vigsellokalen där en överraskning håller på att ställas fram.

Övergångar bör alltid understryka filmens budskap och måste alltid passa respektive situation för att undvika att förvirra tittarna eller distrahera från själva handlingen.

Logisk händelsesekvens

Vid redigering bör tagningarna passa ihop vad gäller handlingen. Tittarna kommer inte att kunna följa med i handlingen om den inte är logisk. Fånga tittarens intresse från första början med en snabbriktig eller spektakulär början och behåll intresset till slutet. Tittare kan tappa intresset eller bli förvirrade om scener sätts ihop på ett ologiskt eller kronologiskt oriktigt sätt, eller om scener är för hektiska eller korta (under 3 sekunder). Det måste finnas en kontinuitet i berättelsens motiv från scen till scen.

Överbrygga luckor

Försök överbrygga luckorna mellan de olika inspelningsplatserna. Du kan exempelvis använda närbilder för att överbrygga kronologiska hopp, zooma in på ansiktet och sedan, efter några sekunder, zooma ut mot en helt annan scen.

Bibehålla kontinuitet

Kontinuitet – konsekvens ifråga om detaljer mellan olika scener – är vitalt när det gäller att ge åskådaren en tillfredsställande upplevelse. Soligt väder och åskådare som öppnar paraplyn innebär en kollision.

Klipptempo

Det tempo med vilket en film går från en scen till nästa påverkar ofta filmens budskap och sinnesstämning. Avsaknaden av en förväntad tagning och längden på en tagning är två sätt att manipulera budskapet i filmen.

Undvik visuella disjunktioner

Att klippa samman liknande klipp i följd kan leda till visuella disjunktioner, bristande samband. En person kan befinna sig i bildens vänstra hälft i ena sekunden och i högra hälften i nästa, eller kan synas först med och sedan utan glasögon.

Klipp inte ihop panoreringssekvenser

Panoreringar bör inte klippas ihop om de inte har samma riktning och tempo.

Tumregler för videoredigering

Här är några råd som kan vara nyttiga när du ska redigera din film. Det finns naturligtvis inga fasta regler, särskilt om ditt arbete är komiskt eller experimentellt.

- Klipp inte ihop scener där kameran rör sig.
- Panoreringar, zoomningar och andra sekvenser i rörelse bör alltid separeras med statiska tagningar.
- På varandra följande sekvenser bör filmas ur olika kamerapositioner. Kameravinkeln bör variera med minst 45 grader.
- Ansiktssekvenser bör alltid filmas ur olika synvinklar.
- Ändra perspektiv när du filmar byggnader. När du har liknande tagningar av samma typ och storlek bör diagonalen i bilden växla mellan framifrån åt vänster till bakifrån åt höger och vice versa.
- Placera klipp när personer rör sig. Tittaren kommer att vara distraherad av den pågående rörelsen, och klippet kommer passera förbi näst intill obemärkt. Det kan vara speciellt lämpligt att klippa till en översiktsbild mitt i rörelsen.
- Gör harmoniska klipp och undvik visuella disjunktioner.

- Ju mindre rörelse ett klipp har, desto kortare bör det vara. Tagningar med snabba rörelser kan vara längre.
- Miljöbilder har mer innehåll och bör därför också visas under längre tid.

Att arrangera dina videosekvenser i en medveten ordning gör det inte bara möjligt att skapa vissa effekter, utan även att ge uttryck för budskap som inte kan eller inte bör visas i bild. Det finns sex grundläggande metoder för att förmedla budskap genom klipp. Vi tar oss en titt på dem i tur och ordning.

Associativa klipp

Klipp kopplas samman i en viss ordning i syfte att väcka vissa associationer hos åskådaren, men det verkliga budskapet visas inte. Exempel: En man satsar pengar på hästkapplöpning, och i nästa scen ser vi honom köpa en ny, dyr bil hos en bilhandlare.

Parallella klipp

Två skeenden visas parallellt. Filmen hoppar fram och tillbaka mellan två skeenden. Klippen blir kortare och kortare mot slutet. Detta är ett sätt att bygga upp en spänning som till slut når sitt klimax. Exempel: Två olika bilar kör i olika riktning mot samma korsning i hög hastighet.

Konstrastklipp

Filmen klipper avsiktligt helt plötsligt till en annan, helt annorlunda scen, i syfte att peka på kontrasten för åskådaren. Exempel: En turist ligger på stranden. I nästa klipp visas svältande barn.

Ersättningsklipp

Händelser som inte kan eller bör visas ersätts av andra händelser (ett barn föds, men istället för förlossningen visas en blomknopp som slår ut).

Orsak-och-verkan-klipp

Klippen sammanlänkas genom orsak och verkan. Utan det första klippet skulle det andra vara omöjligt att förstå. Exempel: En man bråkar med sin fru och syns i påföljande scen sova under en bro.

Formella klipp

Klipp som varierar i innehåll kan sammankopplas om de har något gemensamt – till exempel samma former, färger eller rörelser. Exempel: En kristallkula och Jorden, en gul regnrock och gula blommor, en fallande fallskärmshoppare och en fallande fjäder.

Ljudspårsproduktion

Att producera ljudspår är en konst, men en som alla kan lära sig. Det är givetvis inte helt enkelt att skapa ett bra berättande, men korta, informativa kommentarer är ofta till stor hjälp för tittaren. Det berättande som finns bör låta naturligt, uttrycksfullt och spontant, inte träigt eller stelt.

Håll kommentarer kortfattade

En generell regel som gäller för alla kommentarer är att enkelhet oftast är bäst. Bilderna bör tala för sig själva och saker som är uppenbara för tittaren i bild kräver inga kommentarer.

Bevara originalljud

Talade kommentarer bör blandas både med originalljuden och med musiken på ett sådant sätt att originalljuden fortfarande kan höras. Naturligt ljud är en del av ditt videomaterial och bör helst inte klippas bort, eftersom video utan naturligt ljud lätt kan verka sterilt och mindre äkta. Vanligtvis spelar inspelningsutrustningen tyvärr även in ljud från flygplan och bilar som senare inte visas i bild. Dessa ljud, och starka vindljud, som mest är distraherande, bör döljas eller bytas ut mot passande berättande eller musik.

Välj lämplig musik

Passande musik ger din film en professionell touch och kan göra mycket för att förstärka filmens budskap. Den valda musiken bör emellertid alltid passa filmens budskap. Detta kan ibland vara en tidskrävande process och en utmaning, men det uppskattas mycket av tittaren.

Titel

Titeln bör vara informativ, beskriva filmens innehåll samt väcka intresse. Om den dessutom utgör ett uttryck som sticker ut och är lätt att memorera, så mycket bättre.

När det gäller presentationen ger Titelredigeraren i princip obegränsade möjligheter för kreativt visuellt skapande. Det är en plats i produktionen där du inte är bunden till hur filmen i sig ser ut, så släpp fantasin lös.

Det slutgiltiga målet är givetvis att kommunicera, så vissa grundläggande principer gäller i stort sett alltid. Till exempel är det troligare att en kortfattad titel i ett stort, läsbart teckensnitt når igenom med sitt budskap än en titel som är överdrivet dekorerad eller för lång.

Titelfärger

Följande kombinationer av bakgrund och text är lätta att läsa: vitt och rött, gult och svart samt vitt och grönt. Var försiktig med vita titlar på svart bakgrund. Vissa videosystem kan inte hantera kontrastförhållanden som överstiger 1:40 och kan inte återge sådana titlar i detalj.

Tid i bild

Som regel bör titeln finnas i bild tillräckligt länge för att den ska kunna läsas två gånger. Beräkna omkring tre sekunder för en titel med tio bokstäver. Beräkna en ytterligare sekund för var femte extra bokstav.

“Funna” titlar

Förutom efterproducerade titlar kan även naturliga titlar som skyltar, vägmärken eller titelsidor i tidningar skapa intressanta möjligheter.



Appendix C: Ordlista

Multimediaterminologi innehåller dator- och videoterminologi. De viktigaste termerna definieras nedan.

4K: En videoupplösning som är cirka 4 000 bildpunkter bred. Den kallas även ultrahög definition eller Ultra HD. Termen används för alla skärmstandarder som är minst 3840 x 1080 bildpunkter.

360: 360 video är en interaktiv typ av video som låter tittaren titta i valfri riktning genom att byta synvinkel under en uppspelning. 360-gradersvideo spelas in på speciella kameror eller på kameror som monterats på stativ som kan ställas i olika riktningar.

720p: Ett HD-videoformat (högdefinition) med en upplösning på 1280x720 samt progressiva (icke sammanflätade) bildrutor.

1081i: Ett HD-videoformat (högdefinition) med en upplösning på 1440x1080 samt sammanflätade bildrutor.

ActiveMovie: Ett programvarugränssnitt från Microsoft för att styra multimediaenheter i Windows. Mer information finns i DirectShow och DirectMedia.

ADPCM: Förkortning för Adaptive Delta Pulse Code Modulation, en metod för att lagra ljudinformation i ett digitalt format. Detta är den ljudkodning och -komprimering som används inom CD-I- och CD-ROM- produktion.

Adress: Samtliga tillgängliga lagringspositioner i datorn är numrerade (adresserade). Genom dessa adresser kan varje lagringsposition

användas. Vissa adresser är reserverade för speciella maskinvarukomponenter. Om två komponenter använder samma adress, kallas detta "adresskonflikt".

Trappstegseffekt (aliasing): En bild visas inkorrekt på grund av utdataenhetens begränsningar. Trappstegseffekt syns oftast i form av tandade kanter på kurvor och vinklade former.

Kantutjämning (anti-aliasing): Ett sätt att jämna ut tandade kanter i bitmappsbilder. Detta uppnås vanligtvis genom att skugga kanterna med bildpunkter som färgmässigt befinner sig mellan kanten och bakgrunden och därigenom gör övergången mindre uppenbar. En annan form av kantutjämning involverar användning av utdataenheter med högre upplösning.

Höjd-/breddförhållande: Förhållandet mellan bredd och höjd i en bild eller ett grafiskt element. Att hålla höjd-/breddförhållandet fast betyder att alla förändringar på ett värde omedelbart påverkar det andra.

AVI: Audio Video Interleaved, ett standardformat för digital video (och Video för Windows).

Satsinfångning (batch capture): En automatisk process som använder en Redigeringslista (EDL) för att lokalisera och återinspela specifika klipp från ett videoband, vanligtvis med en högre datahastighet än den med vilken klippet ursprungligen spelades in.

BIOS: Förkortning för Basic Input Output System, vilket hänvisar grundläggande indata- och utdatakommandon som sparats i ett ROM, PROM eller EPROM. BIOS viktigaste uppgift är att hålla koll på indata och utdata. När systemet startas utför ROM-BIOS vissa tester. Mer information finns i Parallellport, IRQ och I/O.

Bit: Förkortning för "binary digit", det minsta elementet i datorns minne. Bland annat används bitar för att registrera färgvärdet på

bildpunkterna i en bild. Ju fler bitar som används för varje Bildpunkt (pixel), desto större blir antalet tillgängliga färger. Exempel:

- 1-bitars: varje bildpunkt är antingen svart eller vit.
- 4-bitars: möjliggör 16 färger eller gråtoner.
- 8-bitars: möjliggör 256 färger eller gråtoner.
- 16-bitars: möjliggör 65 536 färger.
- 24-bitars: tillåter omkring 16,7 miljoner färger.

Bitmapp: Ett bildformat som består av ett antal bildpunkter eller "pixlar" arrangerade i rader. Mer information finns i Bildpunkt (pixel).

Blacking: Processen att förbereda ett videokassett för infogningsredigering genom att spela in svart video och ett kontinuerligt kontrollspår på hela kassetten. Om inspelningsapparaturen stödjer tidskod, kommer tidskoden att spelas in samtidigt (så kallad "striping").

Ljusstyrka: Även "luminans". Anger videofilmens ljusstyrka.

Byte: En byte motsvarar åtta bitar. Med en byte kan exakt ett alfanumeriskt tecken visas (dvs. en bokstav eller en siffra).

CD-ROM: Ett masslagringsmedia för digitala data som till exempel digital video. CD-ROM-skivan kan läsas men inte skrivas (spelas in på): ROM är en förkortning för Read-Only Memory, skrivskyddat minne.

Kanal: Informationsklassifikationer inom en datafil för att isolera specifika filaspekter. Till exempel använder färgbilder olika kanaler i syfte att klassificera bildens färgkomponenter. Stereoljudfiler använder kanaler för att identifiera det ljud som är avsett för vänstra och högra högtalarna. Videofiler använder kombinationer av de kanaler som används för bild och ljudfiler.

Klipp: I Pinnacle Studio refererar detta till varje mediaelement som används på tidslinjen i en film eller ett skivprojekt. Klippmedia omfattar videor, ljudfiler, bilder, titlar och montage.

Urklipp: Ett tillfälligt lagringsområde som delas av samtliga Windows-program och som används för att lagra data i samband med klipp ut-, kopiera- och klistra in-operationer. Alla nya data du placerar i Urklipp ersätter befintliga data.

Stängd GOP: Mer information finns i GOP.

Kodek: Sammandrag av kompressor/dekompressor – en algoritm som komprimerar (packar) och dekomprimerar (packar upp) bilddata. Kodekar kan implementeras antingen i programvara eller i maskinvara.

Färgdjup: Antalet bitar som levererar färginformation till varje pixel. Ett 1-bits färgdjup medger $2^1 = 2$ färger, ett 8-bitars djup medger $2^8 = 256$ färger, och ett 24-bitars djup medger $2^{24} = 16\,777\,216$ färger.

Färgmodell: Ett sätt att matematiskt beskriva och definiera färger och hur de relaterar till varandra. Varje färgmodell har sina egna starka sidor. De två vanligaste färgmodellerna är RGB och YUV.

Färgmättnad (saturation): En färgs intensitet.

Komplementfärg: Komplementfärger har motsatt värde till primärfärger. Om du kombinerar en färg och dess komplementfärg blir resultatet vitt. Till exempel har röd, grön och blå komplementfärgerna cyan, magenta och gul.

COM-port: En serieport placerad på din dators baksida för att ansluta modem, plotter, skrivare eller mus till systemet.

Kompositvideo: Kompositvideo kodar ljus- och färgstyrkeinformation till en enda signal. VHS och 8 mm är format som spelar in och spelar upp kompositvideo.

Komprimering: Ett sätt att förminska filers storlek. Det finns två olika typer av komprimering: förlustfri och förlustgenererande. Filer som är komprimerade med förlustfri komprimering kan återställas till originalsckick. Förlustgenererande komprimering slopar vissa data vid komprimering, så filen får något lägre kvalitet. Förlusten av kvalitet kan vara obetydlig eller allvarlig beroende på graden av komprimering.

Beskrining: Att välja det område av en bild som ska visas.

Datafrekvens: Överförd datamängd per tidsenhet, t.ex. den mängd data som ett masslagringsmedium (t.ex. en hårddisk) sparar eller spelar upp per sekund, eller mängden data i en videosekvens per sekund.

Överföringshastighet för data: Måttet på den hastighet med vilken information förflyttas mellan lagringsenheten (t.ex. CD-ROM eller hårddisk) och skärmenheten (t.ex. skärm eller MCI-enhet). Vissa överföringshastigheter kan ge bättre prestanda än andra, beroende på vilka enheter som används.

DCT: Diskret cosinustransformering – en del av JPEG-bildkomprimeringen och relaterade algoritmer. Ljusstyrke- och färginformation sparas som en frekvenskoefficient.

DirectShow: Systemtillägg skapat av Microsoft för multimediatillämpningar i Windows. Mer information finns i ActiveMovie.

DirectMedia: Systemtillägg skapat av Microsoft för multimediatillämpningar i Windows. Mer information finns i ActiveMovie.

DirectX: En samling av flera systemtillägg utvecklade av Microsoft för Windows 95 och alla efterföljare för att göra video- och spelacceleration möjligt.

Lösa upp (dissolve): En övergångseffekt där videon tonas från en scen till en annan.

Rastrering (dithering): Öka det antal färger som ögat uppfattar i en bild genom att tillföra färgmönster.

Decibel (dB): En enhet som mäter ljudvolymen. En ökning med 3 dB fördubblar ljudvolymen.

Digital8: Digitalt videobandsformat som spelar in DV-kodade ljud- och bilddata på Hi8-band. Digital8-kameror och -videobandsspelare, som för tillfället endast säljs av Sony, kan spela både Hi8- och 8 mm-band.

Digital video: Digital video lagrar information bit för bit i en fil (i motsats till analoga lagringsmedia).

DMA: Förkortning för Direct Memory Access, direkt minnesåtkomst.

Drivrutin: En fil som innehåller information som behövs för att kunna använda kringutrustning. Till exempel sköter videoinspelningsdrivrutinen videoinspelningskortet.

DV: Digitalt videobandsformat för att spela in digitalt ljud och digital bild på 1/4-tums metallavaporerade magnetband. Mini-DV-kassetter rymmer upp till 60 minuters innehåll, medan standard-DV-kassetter rymmer upp till 270 minuter.

ECP: Förkortning för Enhanced Compatible Port, förbättrad kompatibel port. Möjliggör accelererad tvåvägsdataöverföring via parallellporten. Mer information finns i EPP.

Redigeringslista (EDL): En lista över klipp och effekter i en speciell ordning som kommer att spelas in på din exportskiva eller i din exportfil. Studio gör det möjligt att skapa och redigera dina egna listor genom att tillföra, radera och ändra sekvenser och effekter i Filmredigeraren och Diskredigeraren.

EPP: Förkortning för Enhanced Parallel Port, förbättrad parallellport. Möjliggör accelererad tvåvägsdataöverföring via parallellporten. Mer information finns i ECP.

EPROM: Förkortning för Erasable Programmable Read-Only Memory, raderbart, programmerbart skrivskyddat minne. Minneskort som behåller sina data efter programmering även utan ström. Minnesinnehållet kan raderas med ultraviolett ljus och kan skrivas om.

Övergång till/från svart (fade to/from black): En digital effekt som övergår ("fejdar") från svart i början av ett klipp eller till svart i slutet av ett klipp.

Fält: En videobildruta består av horisontella linjer och är uppdelad i två fält. Alla udda linjer i bildrutan ingår i Fält 1. Alla jämna linjer ingår i Fält 2.

Filformat: Hur information organiserats inom en datafil, t.ex. en bild eller ett ordbehandlingsdokument. Formatet på en fil anges vanligtvis av dess "filtillägg" (t.ex. doc, avi eller wmf).

Filter: Verktyg som förändrar data i syfte att generera specialeffekter.

FireWire: Apple Computers varumärkesskyddade namn för det seriella dataprotokollet IEEE-1394.

Fält: En bildruta med sammanflätad video består av horisontella linjer och är uppdelad i två fält. Alla udda linjer i bildrutan ingår i Fält 1. Alla jämna linjer ingår i Fält 2.

Bildfrekvens: Bildfrekvensen anger hur många bildrutor i en videosekvens som visas varje sekund. Bildfrekvensen för NTSC-video är 30 bildrutor per sekund. Bildfrekvensen för PAL-video är 25 bildrutor per sekund.

Bildstorlek: Den maximala storleken för att visa bilddata i en video- eller animationssekvens. Om en bild som är avsedd för sekvensen är större än bildstorleken, måste den beskäras eller skalas för att passa.

Frekvens: Antalet upprepningar per tidsenhet i en periodisk process (t.ex. en ljudvåg eller spänningsväxlingar). Mäts vanligtvis i upprepningar per sekund eller Hertz (Hz).

GOP: Vid MPEG-komprimering delas dataströmmen först upp i "bildgrupper" om flera bildrutor vardera. Varje GOP innehåller tre typer av bildrutor: "I-Frames", "P-Frames" samt "B-Frames".

GOP-storlek: GOP-storleken avgör hur många I-Frames, B-Frames och P-Frames som ingår i en GOP. Exempelvis är nuvarande GOP-storlekar 9 eller 12.

Maskinvarukodek: Komprimeringsmetod som skapar särskild maskinvara för att skapa och spela upp komprimerade digitala videosekvenser. En maskinvarukodek kan ge bättre kodningshastighet och bildkvalitet än en kodek som helt baseras på programvara. Mer information finns i Kodek och Mjukvarukodek.

HD: Förkortning för High Definition, hög definition. De flesta HD-format som används har en upplösning på antingen 1920x1080 eller 1280x720 bildpunkter. Det är en väsentlig skillnad mellan 1080-standard och 720-standard: det större formatet använder 2,25 gånger fler bildpunkter per bildruta. Denna skillnad ökar väsentligt kraven för att bearbeta 1080-innehåll i fråga om kodningstid, avkodningshastighet och hårddiskutrymme. Alla 720-format är

progressiva. 1080-formatet består av en blandning mellan progressiva och sammanflätade bildtyper. Datorer och deras skärmar är av naturen progressiva, medan TV-mediet baserats på sammanflätade tekniker och standarder. Inom HD-terminologin anges progressiv med bokstaven "p" och sammanflätad (eng. interlaced) med bokstaven "i".

HDV: Ett format för att spela in och spela upp HD-video på ett DV-kassetband. Istället för "DV"-kodek använder HDV en variant av MPEG-2. Det finns två varianter av HDV: HDV1 och HDV2. HDV1 innebär 1280x720-upplösning med progressiva bildrutor (720p). MPEG-transportflödet uppgår till 19,7 Mbps/s. HDV2 innebär 1440x1080-upplösning med sammanflätade bildrutor (1080i). MPEG-transportflödet uppgår till 25 Mbps/s.

Hi8: Förbättrad version av Video8 som använder S-Video som spelas in på metallpartikels- eller metallevaporerade magnetband. På grund av högre luminansupplösning och större bandbredd, är resultatet skarpare bilder än Video8.

HiColor: För bilder betyder detta vanligtvis en 16-bitars (5-6-5) datatyp som kan innehålla upp till 65 536 färger. TGA-filformatet stöder bilder av denna typ. Andra filformat kräver föregående konvertering av HiColor-bilder till TrueColor. För skärmar betyder HiColor vanligtvis 15-bitars (5-5-5) grafikkort som kan visa upp till 32 768 färger. Mer information finns i Bit.

Huffman-kodning: En teknik som används i JPEG och andra datakomprimeringsmetoder där sällan förekommande värden erhåller en lång kod, medan ofta förekommande värden erhåller en kort kod.

IDE: Förkortning för Integrated Device Electronics (integrerad enhetselektronik), ett gränssnitt för hårddiskar som kombinerar all kontrollelektronik på själva hårddisken, istället för på den adapter som ansluter hårddisken till expansionsbussen.

IEEE-1394: Detta är ett protokoll för seriell dataöverföring med hastigheter upp till 400 Mbit/sek som har utvecklats av Apple Computer och lanserats som FireWire. Sony erbjuder en lätt modifierad version för överföring av DV-signaler vid namn i.LINK med överföringshastigheter upp till 100 Mbits/sek.

Bild: En bild är en reproduktion eller avbild av något. Termen används ofta för digitaliserade bilder som består av bildpunkter (pixlar), vilka kan visas på en datorskärm och manipuleras i ett bildbehandlingsprogram.

Bildkomprimering: Metod för att reducera den mängd data som krävs för att lagra digitala bilder och videofiler.

Sammanflätad (interlaced): Den skärmuppdateringsmetod som används av TV-system. PAL-TV-bilden består av två sammanflätade bildhalvor (fält) bestående av $312\frac{1}{2}$ linjer vardera. NTSC-TV-bilden består av två bildhalvor med $242\frac{1}{2}$ linjer vardera. Fälten visas omväxlande för att skapa bilden.

Överlagring (interleave): En specifik kombination av ljud och bild i syfte att ge smidigare uppspelning, synkronisering eller komprimering. Standardformatet AVI delar upp ljud och bild i lika stora delar.

I/O: Indata/utdata, eng, Input/Output.

IRQ: Förkortning för Interrupt Request, avbrottsbegäran. "Avbrott" refererar till ett tillfälligt avbrott i datorns huvudsakliga bearbetningsprocedur så att underhålls- eller bakgrundsuppgifter kan utföras. Avbrott kan begäras av antingen maskinvara (t.ex. tangentbord, mus) eller programvara.

JPEG: Joint Photographic Experts Group, och den standard dessa utvecklat för komprimering av digitala bildrutor baserad på DCT.

Kbyte (även KB): En Kbyte (kibibyte) innehåller 1024 byte. K står här för talet 1024 (2^10), och inte för 1000 som i SI-prefixet k.

Nyckelfärg: En färg som inte visas utan låter bakgrundsbilden synas igenom. Oftast använt när man låter en videosekvens överlappa en annan så att den underliggande videon visas så fort nyckelfärgen uppträder.

Nyckelruta: En videobildruta för vilken värdet på en viss video- eller ljudeffektsparemeter anges. Vid uppspelning uppnås effektanimering genom att på parametrar justeras på ett jämnt sätt från ett nyckelrutevärde till nästa. Animeringseffekter genom nyckelbilder kallas ofta "keyframing" (efter engelskans key-frame för nyckelbildruta).

LPT: Mer information finns i Parallellport.

Luminans: Mer information finns i Ljusstyrka.

M1V: (Filtillägg för) en MPEG-fil som endast innehåller videodata.

Mbyte (även MB): En Mbyte (mebibyte) motsvarar 1024 Kbyte – 1024×1024 byte.

Markör In / Markör Ut: I video redigering syftar markör in- och markör ut-tiderna på de start- och sluttidskoder som identifierar de sekvenser som ska ingå i projektet.

MCI: Förkortning för Media Control Interface, mediastyrningsgränssnitt. Programmeringsgränssnitt utvecklat av Microsoft för att underlätta för uppspelning av ljud- och videodata. Det används även för att ansluta en dator till en extern videokälla som t.ex. en videobandspelare eller laserskiva.

Modulering: Kodningen av information på en tom bärsignal.

Motion-JPEG (M-JPEG): Ett Video for Windows-format utformat av Microsoft för att koda videosekvenser. JPEG-komprimering används för att komprimera varje bildruta individuellt.

MPA: (Filtillägg för) en MPEG-fil som endast innehåller ljuddata. M1V, MPEG, MPG

MPEG: Förkortning för Motion Pictures Experts Group och deras standard för komprimering av rörliga bilder. Jämfört med M-JPEG ger det 75-80 % datareduktion med samma visuella kvalitet.

MPG: (Filtillägg för) en MPEG-fil som både innehåller video- och ljuddata.

MPV: (Filtillägg för) en MPEG-fil som endast innehåller videodata.

Icke-sammanflätad (non-interlaced): Beskriver en bilduppdateringsmetod där hela bilden genereras som ett enda fält utan att hoppa över linjer. En icke-sammanflätad bild (gäller de flesta datorskärmar) flimrar mycket mindre än en sammanflätad bild (gäller de flesta TV-apparater).

NTSC: USA:s National Television Standards Committee och den färg-TV-standard de skapade år 1953. NTSC-video har 525 linjer per bild och 60 bildfält per sekund. Den används i Nord- och Sydamerika, i Japan och i andra länder. Mer information finns i PAL och SECAM.

PAL: "Phase Alternation Line" (fasalternerande linjer), en färg-TV-standard utvecklad i Tyskland som används i större delen av Europa. PAL-video har 625 linjer per bild och 50 bildfält per sekund. Mer information finns i NTSC och SECAM.

Parallellport: Parallellportsdata överförs via en 8-bitars datalinje. Detta betyder att åtta bits (en byte) kan överföras åt gången. Denna typ av överföring är mycket snabbare än seriell överföring, men är inte

lämplig vid långväga anslutningar. Parallellportar benämns ofta "LPTn", där n är en siffra (t.ex. "LPT1"). Mer information finns i Serieport.

Bildpunkt (pixel): Förkortning för "picture element" (bildelement). Bildpunkter är det minsta elementet i en skärmbild.

Port: Elektronisk överföringspunkt för överföring av ljud-, bild-, styr- eller andra data mellan två enheter. Mer information finns i Serieport och Parallellport.

Primärfärger: De färger som ligger till grund för RGB- färgmodellen: rött, grönt och blått. Genom att variera hur dessa färger blandas på skärmen, är det möjligt att skapa de flesta andra färger.

QSIF: Quarter Standard Image Format. Ett MPEG-1-format med en upplösning på 176 x 144 för PAL och 176 x 120 för NTSC. Mer information finns i MPEG och SIF.

Kvantisering: En del av komprimeringsmetoden för JPEG-bilddata. Relevanta detaljer visas korrekt, medan detaljer som är mindre relevanta för det mänskliga ögat visas mindre exakt.

Raster: Det område på en videoskärm som täcks genom att svepa en elektronstråle över skärmen i en serie av horisontella linjer från övre vänstra kanten till nedre högra kanten (från tittarens perspektiv).

Redundans: Denna egenskap hos bilder används av komprimeringsalgoritmer. Information som är överflödigt kan elimineras vid bildkomprimering och återställas utan förlust vid dekomprimering.

Upplösning: Det antal bildpunkter som kan visas på skärmen horisontellt och vertikalt. Ju högre upplösning, desto fler detaljer kan visas. Mer information finns i Bildpunkt (pixel).

RGB: Förkortning för Röd, Grön och Blå, de grundfärgerna vid additiv färgblandning. RGB beskriver den metod som används i datorteknik där bildinformation kodas genom att bilden delas upp i bildpunkter som innehåller en blandning av dessa tre grundfärger.

ROM: Förkortning för Read Only Memory, skrivskyddat minne. Minneslagring som behåller sina data utan strömförsörjning efter att ha programmerats en gång. Mer information finns i EPROM.

Run Length Encoding (RLE, körlängdskodning): En teknik som används i många bildkomprimeringsmetoder, inklusive JPEG. Upprepade värden sparas inte individuellt, utan med en räknare som anger hur många gånger i följd värdet förekommer – längden av respektive "run".

Skalning: Anpassning av en bild till en önskad storlek.

SCSI: Förkortning för Small Computers System Interface, systemgränssnitt för små datorer. SCSI används som hårddiskgränssnitt för vissa högprestandadatorer på grund av dess höga datahastighet. Upp till åtta SCSI-enheter kan anslutas till en dator samtidigt.

SECAM: Förkortning för Sequential Couleur à Mémoire, sekventiell färg i minnet. Överföringssystem för färg-TV som används i Frankrike och Östeuropa. Liksom PAL har SECAM-video 625 linjer per bild och 50 bildfält per sekund. Mer information finns i NTSC och PAL.

Serieport: Data som överförs via en serieport bearbetas en bit i taget, dvs. "seriellt". Överföringshastigheten är mycket långsammare än via en parallellport, där parallella datalinjer låter flera bits skickas samtidigt. Serieportar benämns "COMn", där n är en siffra (t.ex. "COM2"). Mer information finns i Parallellport.

SIF: Förkortning för Standard Image Format, standardbildformat. Ett MPEG-1-format med en upplösning på 352 x 288 för PAL och 352 x 240 för NTSC. Mer information finns i MPEG och QSIF.

Enskild bildruta: En enskild bildruta ingår i en bildserie eller sekvens. När denna serie visas i tillräcklig hastighet, skapas illusionen av en "rörlig bild".

Mjukvarukodek: Komprimeringsmetod som kan skapa och spela upp komprimerad digitalvideo utan särskild maskinvara. Kvaliteten på sekvensen beror på hela systemets prestanda. Mer information finns i Kodek och Maskinvarukodek.

Stillbildsvideo: Stillbilder (eller "frysta bildrutor", "freeze frames") som tagits från videon.

S-VHS: Förbättrad version av VHS som använder S-Video och metallpartikelband för att ge en högre upplösning i ljusstyrka, vilket ger skarpare bilder än på VHS. Mer information finns i VHS och S-Video.

S-Video: Med S-Video (Y/C)-signaler överförs informationen för ljusstyrka (luminans eller "Y") och färg (krominans eller "C") separat med hjälp av olika kablar för att undvika modulation och demodulation av videon som orsakar förlust i bildkvalitet.

Tidskod: Tidskoden identifierar positionen för en bildruta i en videosekvens i förhållande till en startpunkt (vanligtvis början av sekvensen). Det vanliga formatet är H:M:S:F (timmar, minuter, sekunder, bildrutor), t.ex. "01:22:13:21". Till skillnad från en räknare (som kan "nollas" eller återställas när som helst) är en tidskod elektronisk signal som skrivs till videokassetten och är permanent när den väl har tilldelats.

Övergång: En överbryggande effekt mellan intilliggande video- eller ljudklipp, vilket omfattar allt från ett enkelt "klipp" till en anslående

animerad effekt. Vanliga övergångar såsom klipp, toningar, upplösningar, svepningar, glidningar och ljudmässiga övertoningar ingår i bildspråket inom film och video. De kan förmedla tidsförlopp och förändringar i synvinkel koncist – och ofta subliminalt.

TrueColor: Namnet anger en bild med tillräckliga färger för att vara verklighetsnära. I praktiken refererar TrueColor vanligtvis till 24-bitars RGB-färger, vilket möjliggör cirka 16,7 miljoner kombinationer av primärfärgerna rött, grönt och blått. Mer information finns i Bit och HiColor.

TWAIN-drivrutin: TWAIN är ett standardiserat programvarugränssnitt för kommunikation mellan grafik- och/eller importprogram med enheter som tillhandahåller grafisk information. Om TWAIN-drivrutinen är installerad kan importfunktionen i ett grafikprogram användas för att importera bilder direkt från din videokälla in i programmet. TWAIN-drivrutinen stöder bara 32-bitarsprogram och tar bilder i 24-bitarsläge

VCR: Förkortning för Video Cassette Recorder, videobandspelare.

VHS: Förkortning för Video Home System - populär standard för videobandspelare för hushållsbruk. Halvtumsband används för att spara en "sammansatt" signal bestående av ljusstyrka och färginformation.

VISCA: Ett protokoll som används för vissa enheter för att styra externa videokällor från datorer.

Video8: Ett analogt videosystem som använder 8 mm-band. Video8-inspelare genererar sammansatta signaler.

Video-CD: CD-ROM-standard som använder MPEG- komprimerad video.

Videodekoder: Konverterar digital information till analoga videosignaler.

Videokodare: Konverterar analoga videosignaler till digital information.

Video för Windows: Ett Microsoft Windows-systemtillägg som kan spela in digitala videosekvenser till filer på en hårddisk och sedan spela upp dem.

Videoskanningsfrekvens: Frekvens med vilken videosignalen skannas till en skärm. Ju högre videoskanningsfrekvens desto högre bildkvalitet och desto mindre märkbart flimmer.

WAV: (Filnamnstillägg för) ett populärt filformat för digitala ljudsignaler.

Vitbalans: I en elektronisk kamera är detta hur de tre färgkanalerna röd, grön och blå balanseras i förhållande till varandra på ett sätt så att bilder med vita områden visas helt utan färgtoner.

Y/C: Y/C är en färgsignal bestående av två komponenter: Y = ljusstyrkenformation, C = färginformation.

YUV: Färgmodell för en videosignal där Y står för information om ljusstyrkan och U och V för färginformationen.



Appendix D: Tangentbordsgenvägar

Tabellen nedan visar de olika tangentbordsgenvägar som finns i Pinnacle Studio. Du kan konfigurera om tangentkombinationerna för alla tangentbordsgenvägar i Inställning. Där kan även standardinställningarna återställas, antingen för en tangentbordsgenväg i taget eller för alla på en gång. Mer information finns i "Tangentbord" på sidan 341.

Termerna Vänster, Höger, Upp och Ner i tabellerna avser piltangenterna.

Allmänna tangentbordsgenvägar

Ctrl+4	Stäng det fönster som har fokus
Ctrl+5	Öppna Titelredigeraren (från Filmredigeraren)
Ctrl+6	Öppna Exporteraren
Ctrl+I	Öppna Importeraren
Ctrl+S	Spara projektet, titeln eller menyn
Alt+F4	Stäng programmet
Skift+F10	Öppna snabbmenyn
Ctrl+Z	Ångra
Ctrl+Y	Gör om
Ctrl+A	Markera allt
Skift+Ctrl+A	Avmarkera allt

Allmänna tangentbordsgenvägar

Ctrl+C	Kopiera till Urklipp
Ctrl+V	Klistra in från Urklipp
Ctrl+X	Klipp ut till Urklipp
End	Gå till slutet
Home	Gå till början
Alt+Retur	Spela upp i helskärm
Esc	Gå ur helskrmsläge eller stäng
Del	Radera utan att kopiera till Urklipp
Dubbelklicka	Öppna lämpligt redigeringsprogram (Media, Titel, Projekt, Montage osv.)
F1	Öppna sammanhangskänslig hjälp

Bibliotek

Ctrl+N	Ny samling
Siffror 1-5	Betygsätt markerade klipp
Siffror 0	Ta bort betyg från markerade klipp
Page Up	Bläddra uppåt en sida
Page Down	Bläddra nedåt en sida
Piltangenter	Navigera bland miniatyrbilder: uppåt, nedåt, åt vänster, åt höger
Del	Radera markerat klipp och / eller media
F7	Visa / dölj taggningsgränssnitt

Uppspelning och överföring

Mellanslag	Spela upp och pausa
Skift+mellanslag	Loopa uppspelning
Alt+Retur	Spela upp i helskärm
Esc	Gå ur helskrmsläget
J	Snabbuppspelning baklänges (tryck flera gånger för snabbare uppspelning)
K (eller Skift+K)	Pausa uppspelning
L	Snabbuppspelning framåt (tryck flera gånger för snabbare uppspelning)
Skift+L	Långsam uppspelning framåt (tryck flera gånger för långsammare uppspelning)
Skift+J	Långsam uppspelning bakåt (tryck flera gånger för långsammare uppspelning)
Höger (eller X)	Gå framåt 1 bildruta
Vänster (eller Z)	Gå bakåt 1 bildruta
Skift+höger (eller Skift+X)	Gå framåt 10 bildrutor
Skift+vänster (eller Skift+Z)	Gå bakåt 10 bildrutor
D (eller Page up eller Ctrl+vänster)	Hoppa tillbaka till klipp
F (eller Page down eller Ctrl+höger)	Hoppa framåt till klipp
Ctrl+I	Hoppa till in-markör
Ctrl+O	Hoppa till ut-markör

Uppspelning och överföring

. (punkt)	Hoppa till nästa markör
, (komma)	Hoppa till föregående markör

Importerare

Retur	Stop motion: Fånga bildruta (när bildrute fångst är öppen)
Höger	Expandera mapp i träd
Vänster	Minimera mapp i träd
Piltangenter	Gå uppåt, nedåt, åt vänster, åt höger
Ctrl+A	Markera alla
Ctrl+Skift+A	Avmarkera alla
F4	Starta import

Fliken Redigera

A (eller I)	In-markör
S (eller O)	Ut-markör
Skift+I	Radera in-markör
Skift+O	Radera ut-markör
Skift+U	Radera in- och utmarkörer
Scroll Lock	Scrubbing på/av
E (eller Home)	Gå till start
R (eller End)	Gå till slutet
P	Växla magnetläge

Fliken Redigera

; (semikolon)	Dela upp klipp vid indikatorns position
M	Lägg till/radera markör
. (punkt)	Hoppa till nästa markör
, (komma)	Hoppa till föregående markör
Ctrl+. (punkt)	Öppna listan Markör
Del	Radera markerade klipp från tidslinjen
Dubbeltklicka på ett klipp på tidslinjen	Öppna medieredigeraren för klipp
B	Skicka förhandsvisningsklipp till tidslinjens huvudspår (vid indikatorns position)
H	Växla Förhandsgranskning mellan tidslinje och källa
Ctrl+5	Öppna Titelredigeraren
F5	Visa/Dölj ljudmixern
F7	Skapa låt
Numeriskt tangentbord +	Zooma in i tidslinjen
Numeriskt tangentbord -	Zooma ut från tidslinjen
[(vänsterklammer)	Zooma ut på tidslinjen
] (högerklammer)	Zooma in på tidslinjen
Ctrl+[	Anpassa tidslinjen till fönstret
Ctrl+]	Visa varje bildruta (zooma in)
Alt	Ger alternativ funktion vid redigering på tidslinjen (infoga/skriv över)
T	Trimläge på/av

Fliken Redigera

Höger	Trimma 1 bildruta åt höger (med trimningen öppen)
Vänster	Trimma 1 bildruta åt vänster (med trimningen öppen)
Skift+Höger	Trimma 10 bildrutor åt höger (med trimningen öppen)
Skift+Vänster	Trimma 10 bildrutor åt vänster (med trimningen öppen)
Ctrl+Klicka på trimning	Lägg till en andra trimningspunkt på samma spår
Skift+Klicka på trimning	Öppna liknande trimningspunkt på samtliga spår
Tabb	Låt fokus gå igenom öppna trimningspunkter

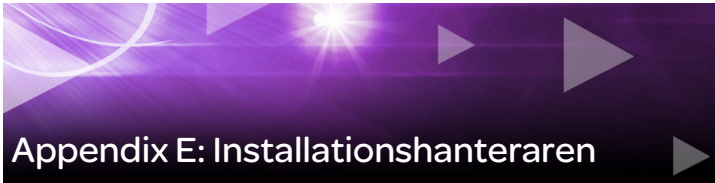
Redigering

Siffror 1-8	Välj en effektkategori
Dubbeltklicka på skjutreglage	Återställ skjutreglaget till ursprungsläget
Alt+Retur	Spela upp i helskärm
Esc	Gå ur helskärmsläget

Titelredigerare

Skift+Vänster	Utöka teckenmarkeringen åt vänster
Skift+Höger	Utöka teckenmarkeringen åt höger
Skift+Ctrl+Vänster	Samma som Skift+Vänster (utöka ett ord i taget)
Skift+Ctrl+Höger	Samma som Skift+Höger (utöka ett ord i taget)

Ctrl+B	Växla fetstil på/av
Ctrl+I	Växla kursiv på/av
Ctrl+U	Växla understrykning på/av
Ctrl+A	Markera allt
Ctrl+D	Avmarkera allt
Mellanslag	Med tidslinjeområde markerat: Starta och stoppa uppspelning



Appendix E: Installationshanteraren

Pinnacle Studios Installationshanterare sköter om installationen av Pinnacle Studio och allt ytterligare innehåll som omfattas av ditt programinköp.

Innan du börjar

För en problemfri installation av Pinnacle Studio rekommenderas några förberedande steg.

Börja med att bekräfta att din dator uppfyller produktens minimisystemkrav. Observera att vissa operationer såsom AVCHD-kodning har strängare krav. Mer information finns i "Systemkrav" på sidan 420.

Kontrollera därefter att du har ditt serienummer för Studio tillgängligt. Om du har laddat ner ditt programexemplar hittar du denna information i ditt bekräftelsemej. Du kan också hämta det på ditt kundkonto. Om du införskaffat ditt exemplar av Pinnacle Studio på skiva, finns serienumret i DVD-fodralet. Vi rekommenderar att du förvarar en kopia av ditt serienummer på en säker plats.

På vissa datorer kan det vara lämpligt att inaktivera antivirusprogram innan Pinnacle Studio installeras.

Obs! Pinnacle Studio kan installeras på en dator som har en tidigare version av Studio. Båda versionerna kan finnas samtidigt på samma dator.

Uppgraderingsinstallation

Om en kvalificerande föregående version av programvaran redan finns installerad på datorn kommer Installationshanteraren automatiskt att upptäcka den och tillåta uppgraderingen.

Starta Installationshanteraren

Om du köpte Studio från en internetbutik i form av en nedladdningsbar fil, kommer Installationshanteraren att starta när du kör det körbara program du laddade ned. (Innan du gör detta bör du överväga att spara en kopia av de nedladdade filerna på t.ex. en DVD-skiva eller en extern hårddisk).

Om du har köpt Studio på DVD-skiva kommer Installationshanteraren på de flesta datorer att startas automatiskt när skivan sätts i. Om den inte startar automatiskt på din dator letar du upp och kör filen "Welcome.exe" i DVD-skivans rotkatalog.

Registrering

Första gången du kör Installationshanteraren visas ett formulär för att aktivera och registrera din produkt. Registrering möjliggör en enkel produktsupport vid problem som exempelvis förlust av serienumret.

Stöd vid installation

Programmet kräver att ett antal Windows-komponenter, inklusive .NET Framework, finns installerade på din dator. Installationshanteraren kontrollerar automatiskt om komponenterna finns tillgängliga och installerar dem vid behov. Dessa stödinstallationer tar ytterligare tid i anspråk, men den egentliga Pinnacle Studio-installationen återupptas så fort dessa har avslutats, även om datorn måste startas om under tiden.

Välkomstkärmen

Välkomstvyn låter dig välja mellan två installationstyper:

Standardinstallation installerar programmet med samtliga tillgängliga insticksprogram. Denna installation rekommenderas för de flesta användare.

Alternativet **Anpassad Installation** låter dig välja att endast installera vissa av alla tillgängliga insticksprogram.

Gemensamma kontroller

Vissa kontroller finns tillgängliga oavsett installationsmetod:

- Knappen "Ändra installationsmapp" låter dig ange vilken mapp som innehåller de installationsfiler du vill att Installationshanteraren skall arbeta med. Denna behöver du bara använda om du har flyttat installationsfilerna sedan dessa användes första gången. Knappen öppnar upp Utforskaren, där du kan hänvisa Installationshanteraren till den nya platsen för filerna.
- Länkarna under Lär Dig Mer under installationen ger dig information om i princip allt som berör Studio.

Installera insticksprogram och bonusinnehåll

Som beskrivs ovan kan Installationshanteraren om du vill installera en massa olika innehåll utöver själva Pinnacle Studio-programmet. Vid Standardinstallation installeras samtliga tilläggsprogram och insticksmoduler. Vid Anpassad Installation kan du välja exakt vilka objekt du vill installera.

Även om du väljer att inte installera ett visst innehåll i samband med själva programinstallationen, kan du senare närsomhelst återvända till Installationshanteraren för att uppdatera installationen.

Systemkrav

Förutom din Pinnacle Studio-programvara kräver ett effektivt redigeringsystem vissa prestanda, enligt nedan.

Kom också ihåg att även om specifikationer är viktiga, så berättar de inte hela historien. Exempelvis så kan korrekt fungerande maskinvara också bero på de drivrutiner som tillverkaren levererat. Det kan ofta hjälpa att söka efter programuppdateringar och supportinformation på tillverkarens hemsida vid problem med grafik- och ljudkort samt andra enheter.

Operativsystem

Om du tänker redigera HD-material rekommenderas ett 64-bitars operativsystem.

RAM

Ju mer RAM-minne du har, desto lättare är det att jobba med Pinnacle Studio. Du behöver minst 1 GB RAM för att kunna jobba tillfredsställande, och 2 GB (eller mer) rekommenderas starkt. För den som jobbar med HD- eller AVCHD-video höjs rekommendationen till 4 GB.

Moderkort

Intel Pentium eller AMD Athlon 2,4 GHz eller mer – ju mer desto bättre. AVCHD-redigering kräver en kraftfullare processor. Rekommenderat minimum sträcker sig upp till 2,66 GHz för att redigera AVCHD-video

med 1920 bildpunkter. Ett flerkärnssystem som Core i7, Core i5 eller Core i3 rekommenderas.

Grafikkort

För att köra Studio behöver ditt DirectX-kompatibla grafikkort följande:

- För standardanvändning: minst 128 MB eget minne (256 MB rekommenderas).
- För HD och AVCHD: minst 256 MB (512 MB rekommenderas).

Hårddisk

Din hårddisk måste kunna bibehålla en läs- och skrivhastighet på 4 MB/sekund. De flesta hårddiskar idag klarar detta. Första gången du importerar video i full kvalitet kommer Studio att testa din hårddisk för att se om den är tillräckligt snabb. Videofiler är ofta stora och därför behöver du även ha gott om ledigt utrymme på hårddisken. Till exempel fyller video i DV-format 3,6 MB hårddiskutrymme per sekund film som syns på skärmen: en gigabyte för fyra och en halv minut.

För inspelning från videoband rekommenderas att en separat hårddisk används i syfte att undvika konkurrens mellan Pinnacle Studio och annan programvara, exempelvis Windows, om hårddisken.

Videoinspelningsmaskinvara

Studio kan spela in video från många olika digitala och analoga källor:

- Alla typer av extra filbaserade lagringsmedia som optiska enheter, minneskort och USB-minnen.
- Filer från hårddiskar som anslutits till datorn.
- DV- och HDV-videokameror som anslutits via en IEEE-1394-kontakt.

- Analoga videokameror och bandspelare.
- DVD- och Blu-ray-skivor.
- Digitala stillbildskameror.

Användarhandbok till Pinnacle Studio™ 21

Copyright 2017 Corel Corporation. Med ensamrätt.

Produktspecifikationer, prissättning, paketering, teknisk support och information ("specifikationer") finns endast för den engelska återförsäljarversionen. Specifikationerna för alla andra versioner (inklusive andra språkversioner) kan variera.

Information om Corels patent: www.corel.com/patent

INFORMATION TILLHANDAHÅLLS "I BEFINTLIGT SKICK" AV COREL, UTAN ANDRA GARANTIER ELLER VILLKOR, UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL, GARANTIER FÖR GÄNGSE KVALITET, TILLFREDSSTÄLLANDE KVALITET, ÄNDAMÅLSENLIGHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR NÅGOT SPECIELLT ÄNDAMÅL, ELLER SÅDANA SOM UPPSTÅR ENLIGT LAG, STADGA, AFFÄRSBRUK, AFFÄRSFÖRFARANDE ELLER PÅ ANNAT SÄTT. HELA RISKEN FÖR RESULTATET AV DEN INFORMATION SOM TILLHANDAHÅLLS ELLER DESS ANVÄNDNING BÄRS AV DIG. COREL HAR INGA SKYLDIGHETER GENTEMOT DIG ELLER NÅGON ANNAN PERSON ELLER ENHET FÖR NÅGRA INDIREKTA, OFÖRUTSEDDA ELLER SÄRSKILDA SKADOR ELLER FÖLJDSKADOR PÅ NÅGOT SÄTT, INKLUSIVE, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL, INTÄKTS- ELLER VINSTFÖRLUST, FÖRLORADE ELLER SKADADE DATA ELLER ANNAN KOMMERSIELL ELLER EKONOMISK FÖRLUST, ÄVEN DÅ COREL HAR UPPMÄRKSAMMATS PÅ MÖJLIGHETEN AV SÅDANA SKADOR, ELLER OM DE ÄR FÖRUTSÄGBARA. COREL ANSVARAR INTE HELLER FÖR NÅGRA KRAV FRÅN TREDJE PART. CORELS TOTALA SKYLDIGHET GENTEMOT DIG SKALL INTE ÖVERSKRIDA DET DU BETALAR NÄR DU KÖPER MATERIAL. VISSA DELSTATER/ LÄNDER GODKÄNNER INTE FRISKRIVNING FRÅN ELLER BEGRÄNSNING AV ANSVAR FÖR DIREKTA ELLER INDIREKTA SKADOR, I VILKET FALL OVAN NÄMNDA BEGRÄNSNINGAR INTE GÄLLER.

© 2017 Corel Corporation. Med ensamrätt. Corel, Corel-logotypen, Corel-ballonglogotypen, Pinnacle Studio, Dazzleoch MovieBox är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Corel Corporation och/eller dess dotterbolag. Alla andra produktnamn och alla registrerade eller oregistrerade varumärken som nämns används endast för identifiering och förblir respektive ägares exklusiva egendom.

Respektera upphovsrätten. Innehåll som musik, foton, videor och bilder på kändisar skyddas av lagstiftning i många länder. Du får inte använda dig av andras innehåll såvida du inte äger rättigheterna eller har ägarens tillåtelse.