pinnacle

Pinnacle Studio™ 25

Käyttöopas

Pinnacle Studio™ 25 käyttöopas

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

Sisältö

Ennen kuin aloitat . . . 1

Lyhenteet ja ilmaisut . . . 1
Painikkeet, valikot, viestiruudut ja ikkunat . . . 2
Ohje ja työkaluvihjeet . . . 3
Versiotietojen katsominen . . . 3
Päivittäminen . . . 4

Pinnacle Studion käyttäminen . . . 5

Tervetuloa-välilehti . . . 5
Tuo-välilehti . . . 5
Vie-välilehti . . . 6
Muokkaa-välilehti . . . 7
Ensimmäisen elokuvan luominen muokkaustilassa . . . 8
Median ja resurssien muokkaaminen . . . 9
Peittokuvat . . . 10
Pinnacle Studio -projektit . . . 11

Kirjasto . . . 13

Mitä Kirjastossa on? . . . 14
Nopea apu: SmartMovie . . . 15
Tietoa Kirjastosta . . . 15
Navigaattori . . . 17
Projektilokerot . . . 18
Projektit . . . 19
Kokoelmat . . . 19
Suosikit . . . 20
Kirjastoaineistojen hallinta . . . 21
Kirjaston selain . . . 23
Esikatselukuvat ja yksityiskohdat . . . 23
Valinnaiset osoittimet ja säätimet . . . 26
Kirjaston esikatselu . . . 28
Kirjastossa näytettävien kohteiden valitseminen . . . 29

Tunnisteet 32
Videokohtausten paikannus 34
Median korjaaminen 36
SmartMovie 36

Muokkaa 41

Muokkaa-välilehden komponentit 42
Editori-paneeli 43
Avainkehysten käyttäminen 44
Muokkausten esikatselu soittimessa 46
Projektin aikajana 49
Aikajana-työkalupalkki 53
Merkit 60
3 pisteen ja 4 pisteen muokkaus 61
Aikajanan raidan ylätunniste 65
Elokuvien editointi 67
Otsikkoeditorit, ScoreFitter, Selostus 71
Leikkeiden poistaminen 71
Leiketoiminnot 72
Videon kiertäminen 73
Kameran ominaisuudet 74
Videon trimmaus 74
Säätö-, Liuku-, Sovitus- ja Venytys-työkalujen käyttö aikajanalla 83
Leikepöydän käyttäminen 85
Nopeuden säätäminen ajan uudelleenmäärityksellä 86
Ajan pysäytyksen käyttäminen pysäytyskuvan luomiseksi 89
Elokuvat elokuvien sisällä (sisäkkäiset projektit) 90
Kuva kuvassa -tehoste (PIP) 91
Raidan läpinäkyvyys 92
Sekoitustilat 93
Siirtymät 98
Muodonmuutossiirtymät 102
Saumattomat siirtymät (Ultimate) 103

Leiketehosteet 105
Leikkeen kontekstivalikot. 106

Korjaukset 109

Kirjaston media-aineiston korjaaminen. 109
Aikajanan median korjaaminen 110
Valokuvien korjaaminen. 111
Videon korjaus. 114
Vakautus 115
Laajakulmalinssivääristymän korjaus 115
Äänen korjaus 116

Tehosteet 117

Korjaukset vs. tehosteet 118
Tehosteista 118
Tehostekokoelmat. 119
Reaaliaikaiset tehosteet verrattuna renderöityihin tehosteisiin 120
Asetukset 120
Video- ja valokuvatehosteet 122
Vihertaustan väriavainnustehosteet. 125
Valikoiva väri 126
Siirtymä sisään ja siirtymä ulos 127
Panoroi ja zoomaa 128
360-video 130

Maskit ja liikkeenseuranta 135

Maskien käyttäminen Pinnacle Studiossa 135
Muoto-maskit 136
Muotomaskin käyttäminen tiettyjen alueiden muokkaamisessa 138
Muotomaskien muokkaaminen 140
Maskipaneelin käyttäminen 3D-tehosteen luomisessa 141
Kasvojentunnistuksen käyttäminen maskin seuraamiseen 142
Esineidentunnistuksen käyttäminen maskin seuraamiseen 143
Maskien tallentaminen, poistaminen ja lataaminen 144

Liikkeenseuranta 145

Montaasit ja mallit 149

Mallien perusteet 149
Montaasimallit 150
Montaasileikkeet aikajanalla 151
Montaasimallin rakenne 152
Montaasin editointi 153
Montaasieditorin käyttäminen 153
Jaetun näytön videomallit 155
Omat mallit: Elokuvan tallentaminen mallina 158

Otsikot 161

Tietoja otsikoista 161
Otsikkopaneelin osat 162
Pääsy otsikkopaneeliin 163
Yksinkertaisten otsikoiden luominen 164
Yhdistelmäotsikoiden luominen kerroksilla 165
Otsikoiden tallentaminen ja lataaminen 166
Ulkoasun esiasetukset 166
Otsikon liike 167
Otsikoiden luonti ja muokkaus 169
Taustan asetukset 169
Ulkoasun asetukset 170
Otsikon esikatselu 172
Teksti ja tekstin asetukset 174
Otsikot ja stereoskooppinen 3D 177
Kerrosluettelon käyttäminen 178

Ääni ja musiikki 181

Pinnacle Studion ääniominaisuudet 181
Äänen editointi 183
Irrota ääni 183
Kanavamikseri 184

Äänen korjaukset . . . 185
Äänitehosteet . . . 190
Äänet aikajanalla . . . 191
Aikajanan äänitoiminnot . . . 192
ScoreFitter-taustamusiikki . . . 195
Selostus-työkalu . . . 196
Äänenvoimakkuuden automaattinen säätö Taustaäänen vaimennuksella . . . 197

Levyprojektit . . . 199

MyDVD-levyprojektit . . . 199
Tekijä-välilehti (vanha) . . . 200
Valikkomallit (vanha Tekijä-välilehti) . . . 201
Levyvalikot (vanha Tekijä-välilehti) . . . 201
Levyvalikkojen lisääminen (vanha Tekijä-välilehti) . . . 204
Levyvalikkojen esikatselu (vanha Tekijä-välilehti) . . . 205
Valikon muokkaus aikajanalla . . . 207
Aikajanan valikkomerkit (vanha Tekijä-välilehti) . . . 207
Koostamistyökalut (vanha Tekijä-välilehti) . . . 207
Kappalevelho (vanha Tekijä-välilehti) . . . 209
Valikkoeditori (vanha Tekijä-välilehti) . . . 212
Valikkopainikkeet (vanha Tekijä-välilehti) . . . 212
Levysimulaattori (vanha Tekijä-välilehti) . . . 214

Tuoja . . . 217

Tuonnin käyttö . . . 217
Tuontilähteet . . . 219
Tila-alue . . . 222
Videon kaappauksen pakkausasetukset . . . 223
Videon kaappauksen kohtauksen paikannuksen asetukset . . . 224
Tuotujen tiedostojen tiedostonimi . . . 225
Tuotavien aineistojen valitseminen . . . 225
Tuotavien tiedostojen valitseminen . . . 226
Selaimen mukauttaminen . . . 228

Etsi kohteita 229
Tuonti DV- tai HDV-kamerasta (videon kaappaus) 229
Tuonti analogisista lähteistä 232
Tuonti DVD- tai Blu-ray-levyltä 233
Tuonti digikameroilta 234
Pysäytä liike 234
Kuvakaappaus 238
MultiCam Capture 240

Viejä 241

Projektin vieminen 241
Viennin valinnat ja asetukset 243
Tallennus levylle tai muistikortille 243
Vie tiedostoon (Formaatti tai Laajennus) 244
Tallennus laitteeseen 247
Tallennus MyDVD:hen 249
Vie animoituun GIF-tiedostoon 250
Läpinäkyvyydellä varustettujen elokuvien vieminen alfakanavavideoon 251

Asetukset ja valinnat 253

Tietoja Ohjauspaneelista 254
Vanhat asetukset 254
Äänilaitteen asetukset 255
Tapahtumalokin asetukset 255
Ohjauspaneelin vienti- ja esikatseluasetukset 255
Ohjauspaneelin tuontiasetukset 257
Näppäimistön pikanäppäinasetukset 258
Ohjauspaneelin projektiasetukset 259
Käynnistyssivun asetukset 260
Tallennuspaikan asetukset 260
Palautus- ja varmuuskopiointiasetukset 261
Oston palauttaminen ohjauspaneelissa 262

MultiCam Capture Lite 263

Ruutukaappausprojektin aloittaminen 263
Ruudun tallentaminen 264

Monikameraeditointi 267

Monikameraeditorin työtila. 267
Monikameraeditoinnin perusteet. 269
Video- ja äänileikkeiden tuominen Monikameraeditoriin 270
Video- ja äänileikkeiden synkronointi monikameraprojekteissa. 271
Äänilähteen valitseminen monikameraprojektille 272
Useiden leikkeiden editointi monikamerakoosteeksi 272
Kuva kuvassa -tehosteen (PIP) lisääminen Monikameraeditorissa 274
Monikameralähdetiedostojen hallinta. 275
Monikameraprojektin tallentaminen ja vieminen 276
Älykkään välityspalvelimen käyttö editoinnin nopeuttamiseen 276

3D-otsikkoeditori 279

3D-otsikkoeditorin työtila 279
3D-otsikoiden luonti ja muokkaus 281
3D-objektit 282

Värinkorjaus ja värimäärittely 283

Värisäätimien käyttäminen 283
Sävykäyrä 284
HSL-viritys. 285
Värikiekko 286
Videon soveltamisalat 286

Liite A: Vianmääritys. 291

Yhteydenotto tukeen 291
Keskusteluryhmät 292
Yhteensopivuus aiemman sisällön kanssa 292
Kaappauslaitteiston yhteensopivuus 292
Sarjanumerotiedot 293

Liite B: Videokuvaus 295

Kuvaussuunnitelman tekeminen. 295
Videoprojektin editointi 296
Nyrkkisääntöjä editointiin 298
Ääniraidan tekeminen 300
Projektin nimeäminen 301

Liite C: Näppäimistön pikanäppäimet 303

Yleiset pikanäppäimet 303
Kirjaston pikanäppäimet 303
Toisto ja siirtymä -pikanäppäimet 304
Tuonti-pikanäppäimet 304
Muokkaa-välilehden pikanäppäimet 305
Editori-pikanäppäimet 306
Otsikkoeditori-pikanäppäimet 306

Liite D: Installation Manager 307

Ennen kuin aloitat asennuksen 307
Päivityksen asennus 308
Installation Managerin käynnistys 308
Rekisteröinti 308
Tukiasennukset 308
Asennuksen tervetulonäyttö 308
Tavalliset säätimet. 308
Laajennusten ja bonussisällön asentaminen 309
Järjestelmävaatimukset 309

Ennen kuin aloitat

Kiitos, että ostit Pinnacle Studio™ 25 -ohjelman, tehokkaan ja luovan videoeditointiohjelmiston. Toivottavasti nautit ohjelman käyttämisestä. Jos et ole käyttänyt Pinnacle Studiota aiemmin, suosittelemme, että tutustut tähän osioon ja kohtaan "Pinnacle Studion käyttäminen" sivulla 5. Loppua tästä kattavasta oppaasta voit käyttää viitteenä aina, kun tarvitset lisätietoja.

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

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Lyhenteet ja ilmaisut
- Painikkeet, valikot, viestiruudut ja ikkunat
- Ohje ja työkaluvihjeet
- Versiotietojen katsominen
- Päivittäminen

Lyhenteet ja ilmaisut

Tässä oppaassa käytetään seuraavia ilmaisuja materiaalin järjestelyn helpottamiseksi.

Yleiset termit

360: 360-video on interaktiivinen videotyyppi, joka mahdollistaa katselun kaikkiin suuntiin vaihtamalla katselukulmaa toiston aikana. 360 asteen videot kuvataan erityisillä kameroilla tai käännettävissä kiinnikeissä olevilla kameroilla.

4K: Videoresoluutio, joka on leveyssuunnassa noin 4 000 pikseliä. 4K:ta kutsutaan myös Ultra High-Definitioniksi tai Ultra HD:ksi. Termillä viitataan kaikkiin ruutustandardeihin, joissa on vähintään 3840 x 1080 pikseliä.

AVCHD: Videodataformaatti, jota käytetään joissakin teräväpiirtokameroissa sekä tehtäessä Blu-ray-soittimilla luettavia DVD-levyjä.

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

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

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

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

Painikkeet, valikot, viestiruudut ja ikkunat

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

Valikkokomentojen valitseminen

Oikealle osoittava nuolenkärkimerkki (>) kuvaa hierarkkisten valikkojen polkua. Alla joitakin esimerkkejä koodekin suomista eduista.

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

Kontekstivalikot

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

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

Hiirellä napsauttaminen

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

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

Näppäinten nimet

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

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

Liitteessä D: Pikanäppäimet on kattava taulukko käytettävissä olevista pikanäppäimistä.

Ohje ja työkaluvihjeet

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

Ohje

Pääset verkkopohjaiseen ohjeeseen napsauttamalla **Ohje**-painiketta > **Hae ohjeesta** (internetyhteys vaaditaan). Ohjeen etusivulla voit hakea, käyttää sisällysluetteloa sekä tutustua suosittuja aiheita ja muita resursseja koskeviin linkkeihin, mukaan lukien käyttöoppaan PDF-asiakirjaan.

Pinnacle Studio 25 -käyttöoppaassa on samat tiedot kuin ohjeessa, mutta se on PDF-asiakirja, jonka voit ladata ja tallentaa paikallisesti. Tämä muoto helpottaa yhden tai useamman osion tulostamista.

Ohje-painike sijaitsee valikkorivillä.

Video-opastusohjelmat

Pääset käsiksi video-opastusohjelmiin Tervetuloa-välilehdeltä tai vierailemalla suoraan alla luetelluilla sivustoilla. Lisätietoja Tervetuloa-välilehdestä on kohdassa ”Tervetuloa-välilehti” sivulla 5.

- **YouTube** — http://www.youtube.com/user/pinnaclestudiolife
- **StudioBacklot.tv** — http://www.studiobacklot.tv/studio25

  Ensimmäistä kertaa StudioBacklot.tv:tä käyttävät saavat rajoitetuksi ajaksi täyden käyttöoikeuden StudioBacklot.tv-palveluun, jossa on täysin uutta Pinnacle Studio 25 -aiheista sisältöä, paljon muuta koulutusta sekä rojaltivapaa aineistopankki. (Koulutus on saatavana englanniksi ja ranskaksi.)

Työkaluvihjeet

Monissa käyttöliittymäelementeissä on työkaluvihjeitä — ponnahdusikkuna, jossa on nimi ja/tai kuvaus. Voit selvittää, mitä painike tai muu Pinnacle Studio -säädin tekee pysäyttämällä hiiren kohdistimen sen päälle.

Versiotietojen katsominen

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

Päivittäminen

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

Saat lisätietoja ohjelmiston päivittämisestä katsomalla **Tervetuloa**-välilehden tai napsauttamalla **Ohje**-painiketta > **Online-tarjoukset ja -uutiset** > **Ohjelmistotarjoukset**.

Pinnacle Studion käyttäminen 2

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

Pinnacle Studion pääsäätöpalkki esittää elokuvanteon lyhyesti.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Tervetuloa-välilehti
- Tuo-välilehti
- Vie-välilehti
- Muokkaa-välilehti
- Ensimmäisen elokuvan luominen muokkaustilassa
- Median ja resurssien muokkaaminen
- Peittokuvat
- Pinnacle Studio -projektit

Tervetuloa-välilehti

Tervetuloa-välilehdellä on oppimistyökaluja, tarjouksia ja tärkeitä tuotetietoja

Tervetuloa-välilehden tunnistaa talokuvakkeesta. Välilehti on sovelluksesi etusivu.

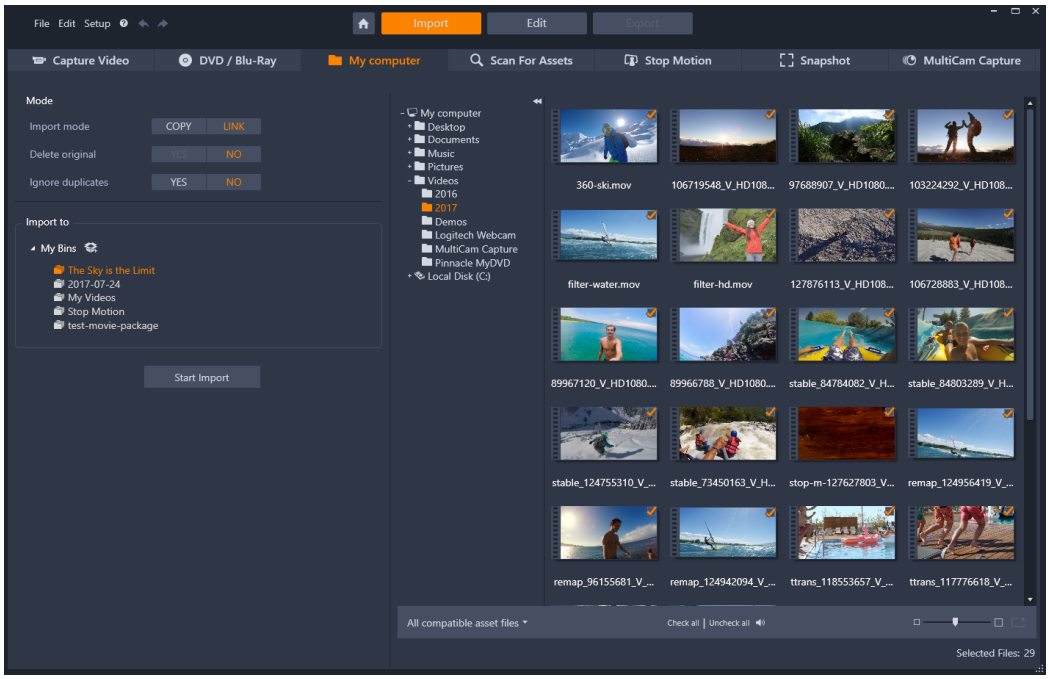
Tuo-välilehti

Tuonti on valmisteluvaihe. Siihen kuuluu esimerkiksi videon kaappaaminen videokamerasta, valokuvien tuominen digikamerasta ja mediatiedostojen kopioiminen kiintolevyltäsi verkkosijaintiin.

Pinnacle Studion Tuonti-toiminto tarjoaa työkaluja näihin tehtäviin, mukaan lukien Kuvakaappaus-ominaisuuden ruutujen kaappaamiseen videotiedostosta, sekä Pysäytä liike -työkalun videon koostamiseen ruutu kerrallaan. Katso lisätietoja kohdasta ”Tuoja” sivulla 217.

Tiedosto-valikon tuontikomennot: **Tuonti**-toiminto voidaan avata joko valitsemalla **Tuonti** tiedostovalikosta tai napsauttamalla **Tuonti**-välilehteä. Valikko sisältää myös muita tuontiin liittyviä vaihtoehtoja. Kukin vaihtoehdoista avaa Windows-tiedoston valintaikkunan, jossa tiedostot voidaan tuoda kiintolevyltä tai muista paikallisista tallennuspaikoista.

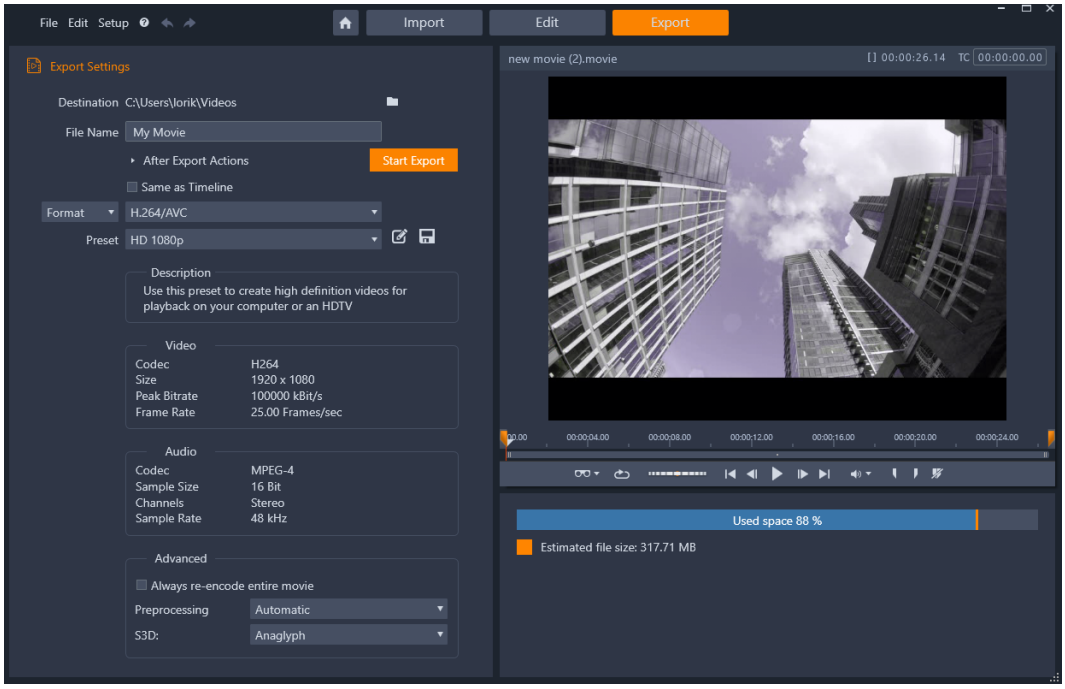
- **Tuo edelliset Pinnacle Studio -projektit** -vaihtoehdolla voit ladata aiemmissa Studio-versioissa luotuja elokuvaprojekteja.
- **Tuo projekti Studio iPadille -sovelluksesta** -vaihtoehdolla voit tuoda projekteja iPadille tarkoitetusta Studion lisäsovelluksesta.



Studio-Tuoja

Vie-välilehti

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



Studio-Viejä

Pinnacle Studion **Viejä**-toiminto auttaa sinut viimeisenkin esteen yli ja vie elokuvasi katsojille, olivatpa he keitä tahansa ja missä tahansa.

Lisätietoja on kohdassa "Viejä" sivulla 241.

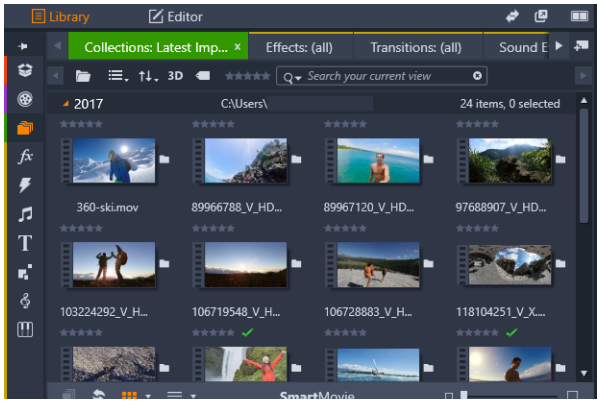
Muokkaa-välilehti

Muokkaa-välilehdellä voit käyttää Pinnacle Studion päämuokkausominaisuuksia digitaalisten elokuvien luomiseen. Se tuo yhteen neljä tärkeintä komponenttia: **Kirjasto**-, **Editori**-, **Aikajana**- ja **Soitin**-paneelin. Lisätietoja on kohdassa "Muokkaa" sivulla 41.

Kirjasto

Kirjasto on luettelointi- ja hallintatyökalu kaikille tiedostopohjaisille resursseille eli *aineistoille*, joita voit käyttää työstäessäsi teoksia. Melkein kaikki elokuvasi materiaali – kuvamateriaali-, musiikki- ja äänitiedostot, ja monet erikoisresurssit kuten siirtymät ja tehosteet – tulevat kirjastosta aineistoina. Monet kirjaston aineistoista tulevat Pinnacle Studion mukana ja ovat käytettävissä ilman tekijänoikeusmaksuja. Näitä ovat mm. ammattilaisten suunnittelemat otsikot, DVD-valikot, äänitehosteet ja monet muut. Lisätietoja Kirjastosta on kohdassa "Kirjasto" sivulla 13.

Kun napsautat **Kirjasto**, **Kirjasto**-paneelissa näytetään resursseja, jotka voidaan tuoda elokuvaan tai levyprojektiin vetämällä ja pudottamalla.



Kirjasto sisältää navigaatiosäätimet media-aineistojen tarkasteluun (kuvakkeet vasemmalla) ja selaimen aineistojen tarkasteluun ja valitsemiseen (oikealla).

Editori

Muokkaa-välilehdeltä avattavasta **Editori**-paneelista voit käyttää ja muokata sillä hetkellä valitun median tai sisällön ominaisuuksia. **Editori**-paneeli jakaa tilan **Kirjasto**-paneelin kanssa.

Lisätietoja muokkaamisesta on kohdassa Muokkaa.

Soitin

Soitin on katseluohjelma, joka käsittelee kaikki sovelluksen käyttämät mediatyypit. Soitinta voidaan käyttää **Lähde**-median katsomiseen **Kirjastosta** tai **Aikajanan sisällön** katsomiseen. Lisätietoja on kohdassa ”Muokkausten esikatselu soittimessa” sivulla 46.

Soittimessa on hieman erilaiset säätimet riippuen siitä, missä ikkunassa tai kontekstissa sitä käytetään. Johdanto Soittimeen ja sen perussäätöihin on kohdassa ”Kirjaston esikatselu” sivulla 28. Lisätietoja Soittimen käytöstä Trimmaustilassa aikajanalla on kohdassa ”Leiketoiminnot” sivulla 72. Lisätietoja Soittimen käytöstä Montaasin kanssa on kohdassa ”Montaasieditorin käyttäminen” sivulla 153. Lisätietoja Soittimen käytöstä levyvalikoiden muokkauksen aikana on kohdassa ”Levyvalikkojen esikatselu (vanha Tekijä-välilehti)” sivulla 205.

Ensimmäisen elokuvan luominen muokkaustilassa

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

Tavallinen tapa

Jos haluat valvoa tarkasti media-aineistojen käyttöä teoksessasi, aloitat yleensä elokuva- tai levyprojektisi koostamisen tyhjästä käyttämällä **Muokkaa**-välilehdellä olevia ominaisuuksia.

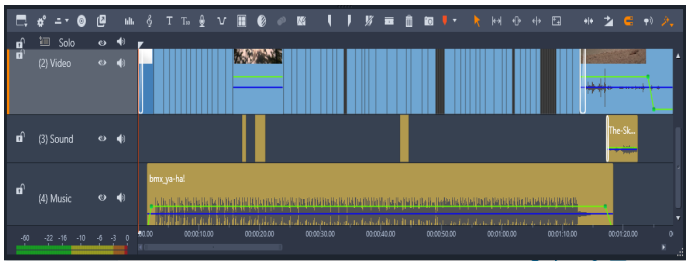
Helpoin tapa

Saat erittäin nopeat tulokset napsauttamalla **SmartMovie** Kirjasto-paneelin alalaidassa. Valitse projektin perustaksi joitakin visuaalisia media-aineistoja, valitse musiikkia ääniraidaksi ja tee muita muokkauksia. Sitten ohjelmisto ottaa ohjat ja luo automaattisesti täysimittaisen Pinnacle Studio -projektin valitulla medialla ja vaihtoehdoilla. Lisätietoja on kohdassa ”Nopea apu: SmartMovie” sivulla 15.

Takaisin perinteiseen tapaan

Kun olet tuonut ja tunnistanut materiaalisi **Kirjasto**-paneelissa, seuraava vaihe on työstää videota tai diaesitystä vetämällä media aikajanalle, muokkaamalla media, esikatselemalla soitinpaneelista sekä viemällä lopullinen versio.

Jos tuotat erityisesti levyjä, voit käyttää aikajanan **Levyeditori**-tilaa ja viedä MyDVD™:hen. Lisätietoja on kohdassa ”Levyprojektit” sivulla 199.



Usean raidan aikajana täyttää ruudun alaosan. Useimmat aikajanan leikkeistä tulevat Kirjastosta; muutamat tyypit, kuten automaattinen taustamusiikki, luodaan erityistyökaluilla.

Soittimen yläpuolella olevan **esikatselutyypin** avulla voit vaihtaa tämänhetkisen kirjastoaineiston (**Lähde**) ja tämänhetkisen aikajanaleikkeen (**Aikajana**).

Saat lisätietoja projektin kannalta olennaisesta aikajanalla muokkaamisesta kohdasta ”Muokkaa” sivulla 41.

Median ja resurssien muokkaaminen

Editori-paneelin lisäksi saatavilla on useita muita erikoistuneita muokkausikkunoita. Tavallisesti voit avata aineistoon tai leikkeeseen sopivan editorin kaksoisnapsauttamalla kohdetta tai napsauttamalla hiiren kakkospainiketta ja valitsemalla valinnan kontekstivalikosta.

Kun kaksoisnapsautat media-aineistoa aikajanalla, **Editori**-paneeli avataan. Muokkaukset otetaan käyttöön projektin leikkeessä.

Katso lisätietoja korjausten lisäämisestä suoraan Kirjaston mediaan kohdasta ”Kirjaston media-aineiston korjaaminen” sivulla 109.

Siirtymien, tehosteiden, otsikkojen ja muiden aineistojen lisääminen

Voit tehdä videoprojektistasi paremman lisäämällä siirtymiä, tehosteita, otsikkoja, peittokuvia, ääniraidan tai muita aineistoja, kuten valokuvia.

Siirtymien avulla voit rytmittää leikkeestä toiseen siirtymistä. Valittavana on juuri ja juuri havaittavia häivytyksiä tai huomiota herättävä leimauksia. Lisätietoja on kohdassa "Siirtymät" sivulla 98.

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

Valokuvat

Voit muuttaa valokuvien kokoa, rajata ja korjata niitä sekä lisätä panorointi ja zoomaus -tehosteen. Kuten juuri mainitut tehosteet, panorointi ja zoomaus voidaan animoida avainkehyksillä tuottamaan haluttu yhdistelmä panoroituja ja zoomattuja kameranliikkeitä yhdestä valokuvasta.

Lisätietoja korjaustyökaluista ja median editoimisesta on kohdassa "Korjaukset" sivulla 109 ja kohdassa "Tehosteet" sivulla 117.

Peittokuvat

Kirjaston **Peittokuvat**-luokka sisältää erilaisia aineistoja, joita voidaan käyttää leikkeen päällä tai millä tahansa haluamallasi luovalla tavalla. Voit esimerkiksi käyttää animoitua peittokuvaa lisätäksesi pääleikkeidesi päälle valaistuksen, sivellinvedon tai animoituja piirustustehosteita. Voit myös lisätä perusmuotoja tai valmiiksi tehtyjä grafiikoita ja avainruuduntaa niiden liikettä tai muita ominaisuuksia.

Animoidun peittokuvan tai muun peittokuvagrafiikan lisääminen projektiin

1 Napsauta **Muokkaa**-välilehdellä navigaatiopalkkia ja siirry **Kirjasto**-paneeliin, ja valitse **Peittokuvat** .
2 Siirry haluamaasi luokkaan ja napsauta kirjastossa käytettävän peittokuvan pikkukuvaa.
   Voit esikatsella peittokuvaa Soitin-paneelissa.
3 Vedä peittokuva kohdeleikkeiden yläpuolella olevaan raitaan.
   Voit muokata peittokuvaa samalla tavalla kuin mitä tahansa muuta leikettä.

Pinnacle Studio -projektit

Pinnacle Studiossa luodut elokuvat ja levyt muodostetaan projekteista, joita työstät aikajanalla.

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

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

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

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

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

Jos luot Monikameraeditorissa monikameraprojektin, se tallennetaan **mcam**-tiedostona. Kun lisäät **mcam**-tiedoston aikajanalle, se lisätään oletuksena sisäkkäisenä projektina. Voit laajentaa sen napsauttamalla aikajanalla olevaa tiedostoa hiiren kakkospainikkeella ja muokkaamalla sitä vastaavassa aikajanan välilehdessä. Kaikki muokkaukset tallennetaan pääprojektiin.

Projektimuistiinpanot

Voit seurata projektin yksityiskohtia, tehtäviä ja arvioijan muistiinpanoja **Projektimuistiinpanoilla**. Muistiinpanot on jäsennelty tarkistuslistaksi, joten valmiit tai arvioidut kohteet on helppo merkitä. Pääset milloin tahansa projektimuistiinpanoihin avoimesta projektistasi. Voit myös tallentaa projektimuistiinpanosi TXT-tiedostona samaan sijaintiin kuin projektitiedostosi.

Työskentely projektimuistiinpanojen kanssa

1 Napsauta päävalikkopalkissa **Projektimuistiinpanot**-painiketta .

2 Tee **Projektimuistiinpanot**-ikkunassa jokin seuraavista:

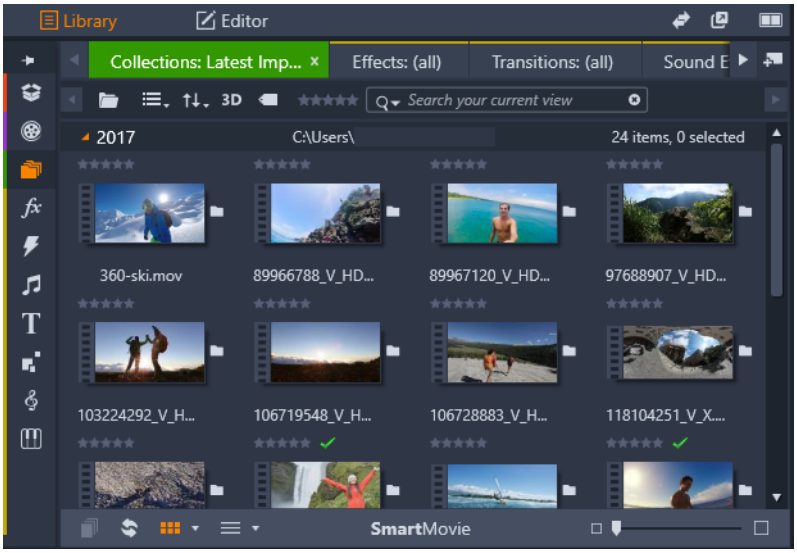
- Kun haluat lisätä muistiinpanon, napsauta plusmerkkikuvaketta , kirjoita muistiinpanosi tekstikenttään ja napsauta **Projektimuistiinpanot**-ikkunan tyhjää aluetta poistuaksesi tekstikentästä.
- Merkitse muistiinpano valmiiksi napsauttamalla muistiinpanon vasemmalla puolella olevaa ympyrää.
- Kun haluat poistaa muistiinpanon, napsauta muistiinpanon oikealla puolella olevaa roskakorikuvaketta.
- Tallenna projektimuistiinpanojen kopio erilliseen tiedostoon valitsemalla **Tallenna tekstitiedostona** -valintaruutu **Projektimuistiinpanot**-ikkunan alareunassa.

3 Sulje **Projektimuistiinpanot**-ikkuna napsauttamalla **OK**.

Kirjasto

3

Pinnacle Studion Kirjasto on luettelointi- ja hallintatyökalu kaikille tiedostopohjaisille resursseille, joita voit käyttää työstäessäsi teoksia. Se näytetään paneelina, ja sitä voi käyttää **Muokkaa**-välilehdeltä. Sen avulla voit valita ja käyttää videosegmenttejä, valokuvia, äänipaloja, siirtymätehosteita, otsikoita ja muita aineistoja elokuviisi helposti, nopeasti ja mahdollisimman intuitiivisesti.



Kirjasto sisältää navigaatiosäätimet media-aineistojen tarkasteluun (kuvakkeet vasemmalla) ja selaimen aineistojen tarkasteluun ja valitsemiseen (oikealla).

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Mitä Kirjastossa on?
- Nopea apu: SmartMovie
- Tietoa Kirjastosta
- Navigaattori
- Projektilokerot
- Projektit
- Kokoelmat
- Suosikit
- Kirjastoaineistojen hallinta
- Kirjaston selain
- Esikatselukuvat ja yksityiskohdat
- Valinnaiset osoittimet ja säätimet

- Kirjaston esikatselu
- Kirjastossa näytettävien kohteiden valitseminen
- Tunnisteet
- Videokohtausten paikannus
- Median korjaaminen
- SmartMovie

Mitä Kirjastossa on?

Kirjasto sisältää seuraavat media- ja sisältöluokat:

- **Projektilokerot** – Projektilokerot ovat virtuaalisia kansioita aineistoille. Ne luodaan automaattisesti tuonnin aikana ja voit myös luoda niitä itse, jolloin saat järjesteltyä aineistot tarpeidesi mukaan (esim. projekteittain). Lisätietoja on kohdassa "Projektilokerot" sivulla 18.
- **Projektit** – Virtuaalinen kansio, joka luetteloi automaattisesti Pinnaclen elokuva- ja levyprojektisi. Lisätietoja on kohdassa "Projektit" sivulla 19.
- **Kokoelmat** – Täysin joustavat virtuaaliset kansiot, joita voit luoda kaikkiin käyttötarkoituksiin. Toisin kuin projektilokeroja, kokoelmia ei luoda automaattisesti, joten hallitset kokoelmia täysin. Lisätietoja on kohdassa "Kokoelmat" sivulla 19.
- **Tehosteet** – "Tehosteet" on yläkäsite, joka kattaa useita eri median muokkaukseen tarkoitettuja ohjelmistotyökaluja. Tehosteet vaihtelevat käytännöllisistä (**Kirkkaus ja kontrasti**) teatraalisiin (**Fraktaali tuli**). Ne tarjoavat lukemattomia tapoja lisätä tuotantojen kiinnostavuutta. Lisätietoja on kohdassa "Tehosteet" sivulla 117.
- **Siirtymät** – Siirtymä on animoitu tehoste, joka pehmentää – tai korostaa – siirtymistä leikkeestä toiseen. Häivytykset, pyyhkäisyt tai liukenemiset ovat tavallisia siirtymätyyppejä. Lisätietoja on kohdassa "Siirtymät" sivulla 98.
- **Äänitehosteet** – Saat äänitehosteiden avulla lukuisia ääniä luoviin projekteihisi, kuten sulkeutuvat ovet, törmäävät autot ja haukkuvat koirat. Lisätietoja on kohdassa "Ääni ja musiikki" sivulla 181.
- **Otsikot** – Otsikoilla voit lisätä projekteihisi tekstiä ym. Otsikoilla voit viihdyttää yleisöäsi ja antaa heille tietoja – aina luovista animoiduista 2D- tai 3D-alkuteksteistä perinteisiin rullaaviin lopputeksteihin. Lisätietoja on kohdassa "Otsikot" sivulla 161.
- **Montaasit ja mallit** – Saatavilla on useita ammattimaisesti suunniteltuja jaksoja, joilla teet tuotannoistasi iskevämpiä. Lisätietoja on kohdassa "Montaasit ja mallit" sivulla 149.
- **Peittokuvat** — Kokoelma aineistoja, joiden avulla voit parantaa projektejasi. Kokoelma sisältää animoituja peittokuvia, perusmuotoja ja muita valmiita grafiikoita. Lisätietoja on kohdassa "Peittokuvat" sivulla 10.
- **SoundStage** – Kokoelma Scorefitter-musiikkia, jota voit käyttää ääniraidoissasi. Lisätietoja on kohdassa "Ääni ja musiikki" sivulla 181.

- **Triple Scoop Music** – Kokoelma ostettavissa olevaa premium-musiikkia projektiesi ääniraitoihin.
- **Levyvalikot** – Voit käyttää näitä levyvalikkoja vain jos otat käyttöön vanhemman **Koosta**-välilehden levyprojekteille. Lisätietoja on kohdassa "Levyprojektit" sivulla 199.

Aineisto näytetään joko kuvakkeina tai tekstitietueina pienennettävissä ja suurennettavissa kansioissa. Kansiot voivat vastata joko tietokoneesi tiedostojärjestelmän todellisia hakemistoja tai virtuaaliryhmittelyjä, jotka perustuvat arvosteluihin, tiedostotyyppiin, luomispäivämäärään tai jäsenyyteen käyttäjän määrittämässä kokoelmassa.

Tarkkailukansioiden avulla voit myös seurata tiettyjä kansioita ja tuoda automaattisesti niihin lisättävät mediatiedostot. Katso lisätietoja tarkkailukansioiden aktivoinnista kohdasta "Tarkkailukansiot" sivulla 254. Kun käytät tarkkailukansioita, kirjaston aineistopuuhun lisätään **Kirjastomedia**-haara. Näet **Kirjastomedia** -haaran myös silloin, kun Pinnacle Studio havaitsee vanhemmasta Pinnacle Studio -versiosta peräisin olevan kirjaston (jos haluat, että haara täytetään, ota tarkkailukansiot käyttöön).

Kirjaston avaaminen

1 Tee jokin seuraavista **Muokkaa**-välilehdellä:
   - Napsauta **Kirjasto** (valikkorivin alla), ja valitse selattava media- tai sisältöluokka navigointipalkista.
   - Napsauta selattavaa luokkaa navigointipalkissa. Kirjastopaneeli tarkennetaan automaattisesti.

Nopea apu: SmartMovie

Tähän mennessä mainittujen ydintoimintojen lisäksi Kirjasto tarjoaa vastaavan parin työkaluja myös kokonaisen projektin automaattiseen rakentamiseen määrittämistäsi mediaresursseista. Valitse vain jokunen valokuva tai videojakso, syötä muutama asetus ja aloita. Voit julkaista Studion luoman projektin ilman lisämuutoksia tai hioa sitä manuaalisella muokkauksella halusi mukaan. Lisätietoja on kohdassa "SmartMovie" sivulla 36.

Tietoa Kirjastosta

On tärkeää ymmärtää, miten Kirjaston resurssit ja tiedot niistä tallennetaan.

Kirjaston aineistojen tallentaminen

Jokainen Kirjastossa oleva aineisto – eli leike, ääni, siirtymä jne. – vastaa tiedostoa, joka sijaitsee jossakin tietokonejärjestelmäsi paikallisessa tallennuspaikassa. Kirjasto ei 'omista' näitä tiedostoja eikä se koskaan muuta niitä, ellei sitä ole erityisesti pyydetty tekemään niin.

Sen sijaan se seuraa niiden nimiä, sijainteja ja ominaisuuksia sisäisen tietokannan avulla. Tallennettu tieto sisältää myös kaikki tunnisteet ja arvostelut, joita olet lisännyt tiettyihin kohteisiin.

Tietokanta

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

Puuttuva media

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

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

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

Kirjastomedia

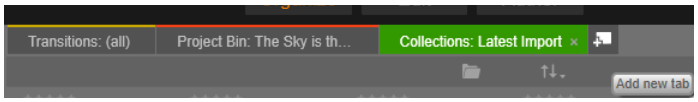
Kirjastomedia-kategoria on näkyvissä vain, jos tarkkailukansiot on otettu käyttöön tai jos nykyinen Pinnacle Studio -versio havaitsee edellisen kirjaston (katso kohta ”Tarkkailukansiot” sivulla 254). Useimmiten Projektilokeroita voidaan käyttää Kirjastomedia-haaran sijaan.

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

Sijaintivälilehdet

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

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

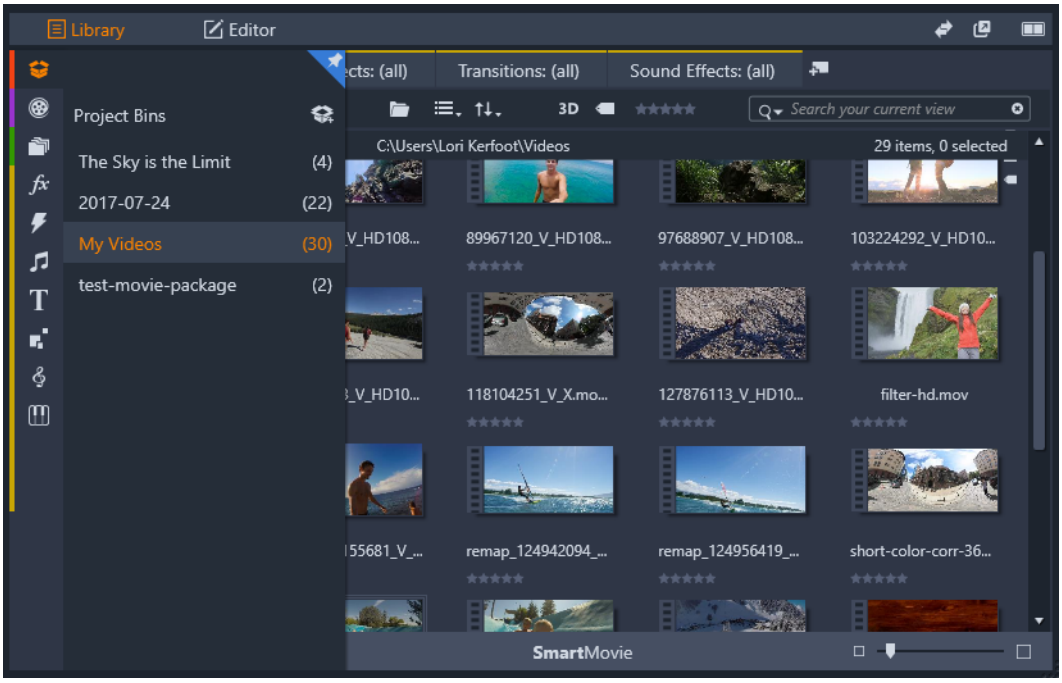


Tässä kolmelta välilehdeltä voidaan käyttää levyprojektin eri osissa tarvittavia medioita. Hiiren osoitin on valmiina luomaan uuden välilehden. Jos haluat sulkea välilehden, napsauta x-kuvaketta välilehden otsikon oikealla puolelta.

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

Navigaattori

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



Kun pidät hiiren osoitinta navigointipalkin (vasemmalla) yllä Kirjasto-paneelissa, luokkaluettelo avataan resurssipuuhun.

Projektilokerot

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

Oletusarvoisesti kansiot on nimetty tuontipäivämäärän mukaan, mutta voit nimetä kansion uudelleen napsauttamalla sitä hiiren kakkospainikkeella ja lisätä uuden lokeron napsauttamalla **Luo uusi projektilokero**.

Projektilokeron luonti

1 Napsauta Kirjaston aineistopuun **Projektilokerot**-haaran **Luo uusi projektilokero** -painiketta

2 Kirjoita lokerolle nimi ja napsauta **OK**.

Lokero lisätään projektilokeroiden luettelon loppuun.

Projektilokeron nimeäminen uudelleen

1 Napsauta projektilokeroa hiiren kakkospainikkeella Kirjaston aineistopuun **Projektilokerot**-haarassa, napsauta projektilokeroa hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Nimeä uudelleen**.

Nykyinen nimi näkyy korostettuna.

2 Kirjoita lokerolle uusi nimi.

Lokeron poistaminen

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

Projektit

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

Kokoelmat

Projektilokeroiden tavoin kokoelmat ovat virtuaalisia kansioita. Kokoelmia ei kuitenkaan luoda automaattisesti (olemassa on kaksi poikkeusta). Tämä tarkoittaa, että voit täysin joustavasti luoda ja poistaa niitä mistä syystä tahansa. Kirjaston näkökulmasta Kokoelma on vain satunnainen aineistojen ryhmittely – valikoima kirjastokohteita, joilla ei ole erityistä järjestelyperiaatetta. Sinulla voi olla hyvä syy kerätä tietyt tiedostot tiettyyn kokoelmaan, mutta Kirjaston ei tarvitse tietää, mikä se on.

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

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

Myös hierarkkisesti organisoituja Kokoelmia tuetaan. Hierarkian ylätason kokoelmia käytetään Kokoelmat-haaran alaosioina.

Uuden kokoelman luonti

1 Napsauta kuvaketta **Kokoelmat**-haaran otsikkorivillä ja syötä nimi tekstikenttään.

2 Viimeistele prosessi painamalla **Enter**.

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

Kokoelmien hallinta

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

Kokoelman järjestely

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

Kerättyjen aineistojen tarkastelu

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

Kerätyillä aineistoilla tehtävät toiminnot

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

Lisääminen kokoelmaan

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

  Vihje: Voit myös vetää valinnan kohdekokoelmaan.

Kohteiden poistaminen kokoelmasta

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

Suosikit

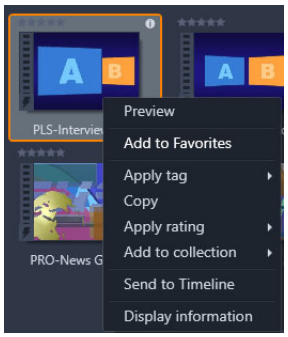
Suosikkien avulla voit helposti merkitä ja löytää haluamasi sisällöt, kuten suosikkitehosteet, -siirtymät ja -tekstit.

Sisällön merkitseminen suosikiksi

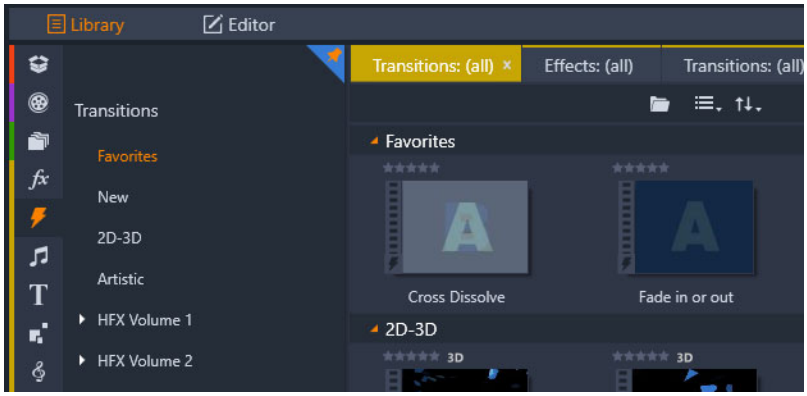
1 Napsauta luokkaa Kirjaston navigointipaneelissa.

2 Napsauta pikkukuvaa hiiren kakkospainikkeella Kirjaston selainalueella ja valitse **Lisää suosikkeihin**.

   Komento näkyy vain, jos luokka tukee suosikkeja.



   Suosikiksi merkitty sisältö näkyy Kirjaston yläosassa **Suosikit**-kansiossa (kun sisältö on järjesteltynä kansioittain). Jokaisella sisältötyypillä on oma **Suosikit**-kansionsa, johon voidaan siirtyä navigointipaneelin vastaavasta luokasta.



Suosikit kirjastossa

Kirjastoaineistojen hallinta

Mediatiedostot ja muut aineistot päätyvät Kirjastoon useilla tavoilla. Esimerkiksi sisältö, joka on tarjottu Pinnacle Studion mukana, kuten mallit, siirtymät ja tehosteet, lisätään Kirjastoon kun asennat sovelluksen.

Jos otat käyttöön Tarkkailukansiot, Kirjasto löytää automaattisesti joitakin aineistoja järjestelmästäsi skannaamalla säännöllisesti Windowsin normaaleita mediasijainteja. Voit lisätä omia tarkkailukansioita (katso alta), jolloin myös niitä päivitetään automaattisesti.

Voit myös tuoda medioita manuaalisesti usealla tavalla.

Tarkkailukansiot

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

Tarkkailukansioiden asetukset määritetään Pinnacle Studio -ohjauspaneelin Tarkkailukansiot-sivun kautta. Voit määritellä jokaiselle lisäämällesi kansiolle tarkkailtavaksi joko yhden tuetun mediatyypin tai kaikki niistä. Katso lisätietoja kohdasta ”Asetukset ja valinnat” sivulla 253.

Tuonti

Jos on tarpeen tuoda suuria määriä tai erilaista mediaa tai jos tuot sisältöä analogiselta medialta kuten VHS-nauhalta, avaa Tuonti napsauttamalla sovellusikkunan yläreunassa olevaa **Tuo**-painiketta. Katso täydelliset tiedot kohdasta ”Tuoja” sivulla 217.

Pikatuonti: Kirjaston vasemmassa yläkulmassa oleva Pikatuonti-painike avaa Windowsin tiedostovalintaikkunan, joka mahdollistaa tiedostojen nopean tuomisen kiintolevyltä tai muusta paikallisesta tallennuspaikasta. Määritellyille tiedostoille luodaan niiden medialuokkia vastaavat uudet kansiot (valokuvat, video, ääni ja projektit). Lisäksi tuodut kohteet lisätään Viimeisin lisäys -kokoelmaan.

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

Suora tuonti Kirjastosta

Kirjasto-paneelissa olevat valokuvat, videot, äänitiedostot tai projektit voidaan viedä sellaisinaan alla kuvattuja kontekstivalikon komentoja käyttämällä joko pilvipohjaiseen tallennuspalveluun tai levylle. Jos haluat käyttää muita vientivaihtoehtoja, valitse kontekstivalikosta **Vie**. Katso täydelliset tiedot kohdasta ”Viejä” sivulla 241.

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

Kohteiden poistaminen Kirjastosta

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

voit myös halutessasi poistaa tiedostot. Ole varovainen, sillä tämä komento vaikuttaa kaikkiin kirjaston aineistoihin, mukaan lukien valittuna olevat Pinnacle Studio -projektit.

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

Kirjaston selain

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

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

Selaimen näytön hallinta

Aineistojen näkymistä Selaimessa hallitaan kirjaston alatunnistepalkissa sijaitsevilla säätimillä.

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

Katso lisätietoja Kirjaston videokohtauksista kohdasta "Videokohtausten paikannus" sivulla 34.

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

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

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

Esikatselukuvat ja yksityiskohdat

Kaikki aineistot näytetään Kirjaston selaimessa jommassakummassa muodossa riippuen valitusta näkymästä.

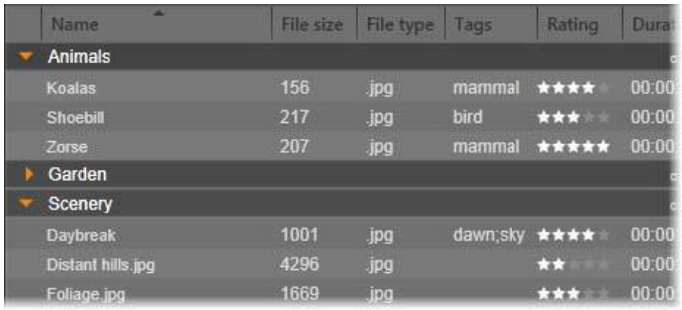
Koska esikatselukuvien näkymän ja tietojen tekstitiedostojen kuvakkeet esittävät samoja aineistoja, niillä on joitain yhteisiä piirteitä. Esimerkiksi aineistojen kontekstivalikko on sama riippumatta käytetystä esitystavasta.

Samoin tavalliset mediaresurssit (video, valokuva ja ääni), avaavat sopivan mediaeditorin, kun niitä kaksoisnapsautetaan. Korjaustyökalut ovat käytettävissä myös projektin aikajanalta, mutta kun korjauksia tehdään Kirjaston aineistoon, korjaukset viedään myös kaikkiin tuleviin projekteihin, joihin aineisto kuuluu. Katso lisätietoja kohdasta "Aikajanan median korjaaminen" sivulla 110.

Tiedot

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

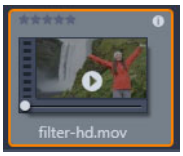
Voit vaihtaa selaimen Yksityiskohdat-näkymään napsauttamalla Kirjaston alaosassa olevan **Yksityiskohdat**-painikkeen kuvaketta . Painikkeen vieressä oleva nuoli avaa paneelin, josta voit valita valinnaiset sarakkeet, jotka lisätään tekstitietueisiin (Kuvateksti-sarake näytetään aina). Lisää valinta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



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

Pikkukuvat

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



Useimpien aineistokuvakkeiden alareunassa keskellä näytetään esikatselupainike, kun hiiren osoitin on ominaisuuden kohdalla. Esikatselu näytetään **Soitinpaneelin Lähde**-välilehdellä.

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

Jos aineisto on valokuva, ponnahdusesikatselu-painike korvaa toiston vakiosymbolin. Painiketta napsauttamalla valokuva näytetään **Soitin**-paneelissa.

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

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

Vaikka sisältö on lukittu, sitä voidaan käsitellä tavalliseen tapaan. Lukittua sisältöä sisältävä projekti voidaan tallentaa, asettaa osaksi levyä ja viedä.

Lukitussa sisällössä näkyy kuitenkin läpinäkyvä vesileimamerkki.

Lukitun sisällön vesileima.

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

- Napsauta kuvakkeessa olevaa lukon symbolia.
- Kun lukittua sisältöä sisältävää projektia viedään, näkyviin tulee valintaikkuna, jossa sinua kehotetaan napsauttamaan lukon symbolia.

Valinnaiset osoittimet ja säätimet

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

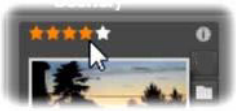
Kuvateksti: Kuvateksti voidaan asettaa Muokkaa kuvatekstiä - kontekstivalikon komennolla kaikille aineistoille. Se ei välttämättä ole aineistotiedoston nimi (joka näytetään työkaluvihjeessä).

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

Tunnisteosoitin: Esikatselukuvan oikealla puolella olevista kolmesta symbolista alin näytetään, jos aineistoon on liitetty tunnisteita. Pitämällä hiiren osoitinta tunnisteosoittimen päällä saat esiin valikon, jossa näkyvät aineiston nykyiset tunnisteet. Kun viet osoittimen tunnisteen nimen päälle tässä valikossa, näkyviin tulee poistopainike. Napsauttamalla sitä voit poistaa tunnisteen. Napsauta kohtaa "poista kaikki" valikon alareunasta, jos haluat poistaa kaikki aineiston tunnisteet. Tunnisteiden luominen ja käyttö on selostettu kohdassa "Tunnisteet" sivulla 32.

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

Arvostelut: Kuvakkeen vasemmassa yläkulmassa olevan tähtirivin avulla voit arvostella aineiston. Jos yhtään tähteä ei ole korostettuna, aineisto on arvostelematon. Voit arvostella yhden aineiston tai aineistovalikoiman napsauttamalla joko vastaavaa tähteä osoittimessa (napsauttamalla ensimmäistä tähteä kahdesti voit tehdä siitä taas arvostelemattoman) tai valitsemalla kontekstivalikosta Lisää arvostelu.



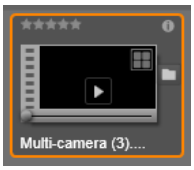
Arvostelut-säädin näytetään esikatselukuvan yläpuolella vasemmalla. Tiedot-painike on ylhäällä oikealla. Korjausten osoitin on myös oikeassa yläkulmassa kokoelmaosoittimen yläpuolella.

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

Käytetyn median osoitin: Arvostelut-osoittimen oikealla puolella on valintamerkki, jos esikatselukuvan ilmaisema aineisto on projektisi avoimella aikajanalla. Valintamerkki on vihreä, jos ominaisuutta käytetään kyseisellä hetkellä näkyvissä olevassa projektissa. Muussa tapauksessa valintamerkki on harmaa. Käytetty mediaosoitin koskee vain valokuva-, video- ja ääniresursseja.

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

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



Kirjaston esikatselu

Useimmat Kirjaston aineistot tukevat esikatselua Kirjaston selaimessa. Mahdollisuus osoitetaan esikatselupainikkeella aineiston kuvakkeessa ja **Esikatselu**-komennolla aineiston kontekstivalikossa. Muista myös, että useimpia aineistotyyppejä voi esikatsella suoraan kuvakkeesta toistopainikkeen Alt-napsautuksella.

Aineistokuvakkeen keskellä sijaitsevan esikatselu-painikkeen napsauttaminen lataa kohteen **Soitin**-paneeliin katselua varten. Joissakin tapauksissa, kun valitset esimerkiksi Muokkaa kohtauksia, soittimen ikkuna tulee näkyviin.

3D-katselutilan vaihto

Kun stereoskooppista 3D-sisältöä näytetään, näkyviin tulee 3D-katselutilan vaihto. Kun soitin avataan, valokuvien, videoiden ja projektien näyttämiseen käytetään **Ohjauspaneelin** esikatseluasetuksissa valittuna olevaa oletustilaa. Nykyisen tilan kuvake on näkyvissä tilojen vaihtamiseen käytettävän nuolen vieressä. Käytettävissä olevat tilat ovat:

Vasen silmä, Oikea silmä: Stereoskooppisen sisällön esikatselu voidaan määrittää näyttämään vain joko vasemman tai oikean silmän näkymä. Näin näkymä voidaan pitää selkeänä silloin, kun stereoskooppista esikatselua ei välttämättä tarvita. Näissä tiloissa editointi vastaa 2D-elokuvan editointia.

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

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

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

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

Valitse ohjauspaneelin Esikatselun asetusten "Näytä ulkoinen esikatselu" -pudotusvalikosta Toinen monitori. Ota 16x9 stereoskooppinen aikajana käyttöön Studiossa. Napsauta lopuksi soittimesta Koko näyttö -painiketta. Katso näiden asetusten määrittämistä koskevat ohjeet kohdista "Ohjauspaneelin vienti- ja esikatseluasetukset" sivulla 255 ja "Aikajanan asetukset" sivulla 54.

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

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

otettu käyttöön NVidian määritysohjelmassa. Tarjotun 3D-näytön tyyppi

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

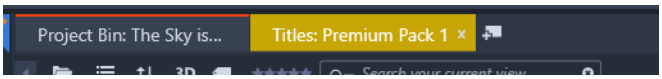
Kirjastossa näytettävien kohteiden valitseminen

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

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

Sijaintivälilehdet

Mikä tärkeintä, jokainen sijaintivälilehti vastaa eri valikoimaa Navigaattorissa. Verkkoselaimen välilehtien tavoin myös sijaintivälilehdet ovat helposti määriteltävissä (napsauta '+'-kuvaketta välilehtiluettelon oikeassa päädyssä). Niiden avulla voi seurata useita asioita samanaikaisesti.



Navigaattorissa napsauttaminen asettaa nykyisen välilehden sijainnin ja vastaavasti toisen välilehden napsauttaminen siirtää sinut sen tallennettuun sijaintiin puussa. Vain valitussa sijainnissa olevat aineistot näytetään Selaimessa. Jos sijainnilla on alakansioita, niiden

sisältöjä ei oteta mukaan. Jotta asiat pysyvät mahdollisimman yksinkertaisina, valitse sijainti niin läheltä kansion hierarkian pohjaa kuin mahdollista.

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

Suodattaminen mediatyypin mukaan

Kun olet valinnut navigaattorissa **Projektilokerot**, voit suodattaa näytettävät mediatyypit.

Piilota tai näytä haluamasi mediatyypit napsauttamalla niitä vastaavia **Video**-, **Ääni**-, **Valokuva**- ja **Projekti**-kuvakkeita. Kun kuvakkeet ovat oransseja, ne ovat aktiivisia ja niitä vastaava mediatyyppi näytetään. Kun kuvakkeet ovat valkeita, niitä vastaava mediatyyppi piilotetaan.

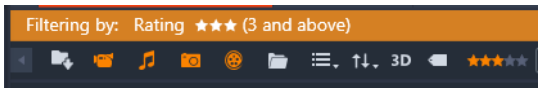
Suodattaminen käytettyjen ja käyttämättömien tiedostojen mukaan

Kun olet valinnut navigaattorissa **Projektilokerot**, voit suodattaa käytetyt ja käyttämättömät mediat napsauttamalla **Piilota käytetyt tiedostot** -kuvaketta. Kun kuvake on oranssi, kaikki tiedostot näytetään; kun kuvake on valkea, tiedostot, jotka on jo lisätty aikajanalle, piilotetaan. Käytettyjen tiedostojen piilottaminen on helppo tapa välttää päällekkäiset tai puuttuvat tiedostot projekteja luotaessa.

Suodata arvostelun mukaan

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

Kaikki suodattimet voidaan poistaa käytöstä kerralla. Katso ohjeet kohdasta ”Tahaton suodatus” sivulla 31. Arvostelusuodatin voidaan poistaa käytöstä napsauttamalla viimeksi valittua tähteä tai kaksoisnapsauttamalla mitä tahansa tähteä.



Tässä lähikuvassa kolme tähteä on korostettu, mikä tarkoittaa, että näkyvissä ovat vain sellaiset aineistot, joiden arvostelu on vähintään kolme tähteä.

Suodata stereoskooppisen 3D:n mukaan

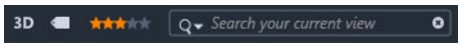
Jos haluat näkyviin vain stereoskooppisen 3D-sisällön, napsauta Kirjaston yläosasta kohtaa 3D. Jos haluat palauttaa myös 2D-aineistot näkyviin, napsauta kohtaa 3D uudelleen.

Suodata tunnisteiden mukaan

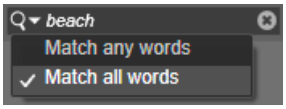
Toinen tapa rajata näytettäviä ominaisuuksia on suodattaa ne tunnisteiden mukaan. Tunnisteet ovat avainsanoja, jotka voit määrätä ominaisuuksille. Kun tunnisteet on määritelty, voit säätää aineistojen näyttöä Selaimessa monilla eri tavoilla niiden avulla. Lisätietoja on kohdassa "Tunnisteet" sivulla 32.

Haku

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



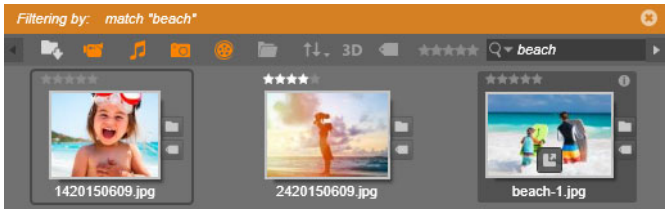
Silloinkin kun useat termit erotellaan välilyönnillä, jokaiselle termille hyväksytään sekä osittaiset että koko sanan vastaavuudet. Alasvetoluettelosta voit valita, hyväksytäänkö hakutulos, jos vain yksi hakutermeistä vastaa aineiston tekstiä vai tuleeko kaikkien termien löytyä aineistosta, jotta hakutulos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



Tahaton suodatus

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

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



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

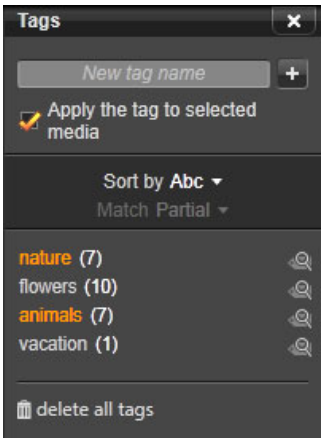
Tunnisteet

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

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

Tunnisteiden hallinta ja suodatus

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



Tunnisteet-paneeli, jossa tunnisteet on lueteltu aakkosjärjestyksessä.

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

Tunnisteiden luominen, uudelleennimeäminen ja poistaminen

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

Jos haluat käyttää tunnistetta kaikkiin Selaimessa tällä hetkellä valittuina oleviin aineistoihin, napsauta tunnisteen nimeä. On tehokkaampaa valita useita aineistoja tunnisteelle kuin merkitä kohteita yksi kerrallaan.

Hiiren osoittimen vienti tunnisteen kohdalle tuo näkyviin Nimeä uudelleen- ja Poista-painikkeet. Tunnisteen napsauttaminen käyttää sitä kaikkiin valittuina oleviin ominaisuuksiin.

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

Tunnisteiden järjestely

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

Suodattaminen tunnisteiden avulla

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

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

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

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

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

Tunnistesuodatuksen ottaminen pois käytöstä

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

Tunnisteiden lisäyksen taito

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

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

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

Videokohtausten paikannus

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

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

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

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

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

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

Leikkeen kohtausten jakaminen manuaalisesti

1 Napsauta hiiren kakkospainikkeella leikettä **Kirjasto**-paneelissa ja valitse valikosta **Muokkaa kohtauksia**.

   Kirjasto-paneelista tulee **Kohtausten katselu**, ja soittimen ikkuna tulee näkyviin.

2 Käytä soittimen ponnahdusikkunan toistosäätimiä keskeyttääksesi kohtaan, josta haluat jakaa kohtauksen.

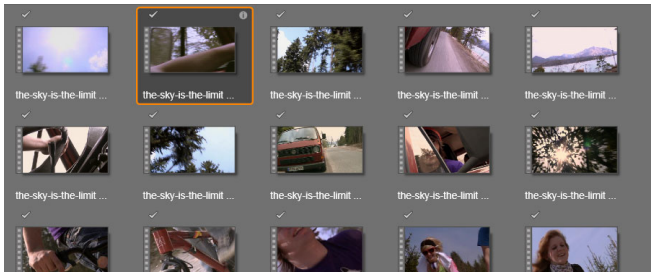
3 Luo **Kohtausten katselu** -näkymässä näytettävä kohtauksen pikkukuva napsauttamalla **Jaa kohtaus** -painiketta .

4 Kun sinulla on kaikki haluamasi kohtaukset, sulje soittimen ponnahdusikkuna.
   Opmerking: Sinun on poistettava käytöstä **Kohtausten katselu** ennen kuin voit käyttää kontekstivalikon **Paikanna kohtaukset** ja **Muokkaa kohtauksia** -komentoja.

Näytä kohtaukset

Voit näyttää tietyn videotiedoston kohtausluettelon valitsemalla videon kontekstivalikosta Näytä kohtaukset tai valitsemalla leikkeen ja napsauttamalla **Kirjasto**-paneelin alaosassa näkyvää **Kohtausten katselu** -painiketta .

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



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

Muokkauksen aikana kohtausten leikkeet käyttäytyvät samoin kuin muut videoleikkeet.

Kohtausten poistaminen

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

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

Median korjaaminen

Voit tehdä korjauksia Kirjastossa olevaan media-aineistoon. Korjatun media-aineiston taustalla olevaa tiedostoa ei muuteta. Sen sijaan korjausparametrit tallennetaan Kirjaston tietokantaan ja niitä käytetään uudelleen aina, kun kohdetta näytetään tai käytetään. Lisätietoja on kohdassa "Aikajanan median korjaaminen" sivulla 110.

SmartMovie

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

Napsauta kirjastoikkunan alareunan SmartMovie-kohtaa.

Aloita valitsemalla Kirjastosta sarja valokuvia (tai muita kuvia) tai videotiedostoja. Käyttämäsi musiikki voi tulla kirjastossa valmiina olevista digitaaliääniaineistoista tai voit tehdä ääniraidan **ScoreFitter**-työkalulla.

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

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

Median lisääminen

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

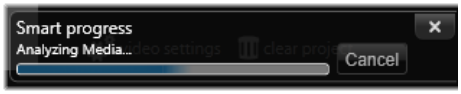
Lisää musiikkia vetämällä yksi tai useampi äänitiedosto varastoalueella sijaitsevaan alempaan koriin. Voit vaihtoehtoisesti luoda ääniraidan ScoreFitter-työkalulla napsauttamalla audiokorin vasemmassa alakulmassa olevaa nuottiavain-painiketta .

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

Esikatsele, muokkaa ja vie

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

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



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

Muokkaa-painike tuo teoksesi Elokuvaeditorin aikajanalle lisämuokkausta varten. Kannattaa tarkistaa, että aikajanan videoasetukset vastaavat esityksesi vaatimuksia. Videoasetukset-

painike asetuspaneelissa (alla) tarjoaa pääsyn näihin asetuksiin. Katso myös ”Projektin aikajana” sivulla 49.

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

Varastoalue

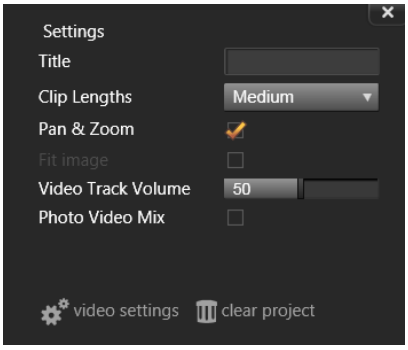
Ylemmässä korissa olevat valokuvat näytetään kuvakkeina, kun taas musiikki- ja äänitiedostot alemmasta korista näkyvät tekstiriveinä, joissa näytetään jokaisen aineiston tiedostonimi ja kesto. Molemmat korit tukevat monivalintaa, vedä-ja-pudota-järjestelyä ja kontekstivalikkoa vain kahdella komennolla:

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

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

SmartMovie-asetukset

Tämän alapaneelin asetukset on tarkoitettu SmartMovie-teoksen muokkaamiseen.



Syötettyjä asetuksia käytetään seuraavan kerran, kun teos luodaan. Videoasetukset-painikkeen avulla voit asettaa aikajanavaihtoehtoja, joita käytetään, jos viet teoksesi Elokuvaeditoriin. Tyhjennä projekti -painike poistaa kaikki mediat projektista ja palauttaa oletusasetukset.

Otsikko: Syötä teksti, jota käytetään elokuvan pääotsikkona.

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

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

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

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

Muokkaa

Muokkaa-välilehdellä voit käyttää Pinnacle Studion päämuokkausominaisuuksia digitaalisten elokuvien luomiseen.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Muokkaa-välilehden komponentit
- Editori-paneeli
- Avainkehysten käyttäminen
- Muokkausten esikatselu soittimessa
- Projektin aikajana
- Aikajana-työkalupalkki
- Merkit
- 3 pisteen ja 4 pisteen muokkaus
- Aikajanan raidan ylätunniste
- Elokuvien editointi
- Otsikkoeditorit, ScoreFitter, Selostus
- Leikkeiden poistaminen
- Leiketoiminnot
- Videon kiertäminen
- Kameran ominaisuudet
- Videon trimmaus
- Säätö-, Liuku-, Sovitus- ja Venytys-työkalujen käyttö aikajanalla
- Leikepöydän käyttäminen
- Nopeuden säätäminen ajan uudelleenmäärityksellä
- Ajan pysäytyksen käyttäminen pysäytyskuvan luomiseksi
- Elokuvat elokuvien sisällä (sisäkkäiset projektit)
- Kuva kuvassa -tehoste (PIP)
- Raidan läpinäkyvyys
- Sekoitustilat
- Siirtymät
- Muodonmuutossiirtymät
- Saumattomat siirtymät (Ultimate)
- Leiketehosteet

- Leikkeen kontekstivalikot

Muokkaa-välilehden komponentit

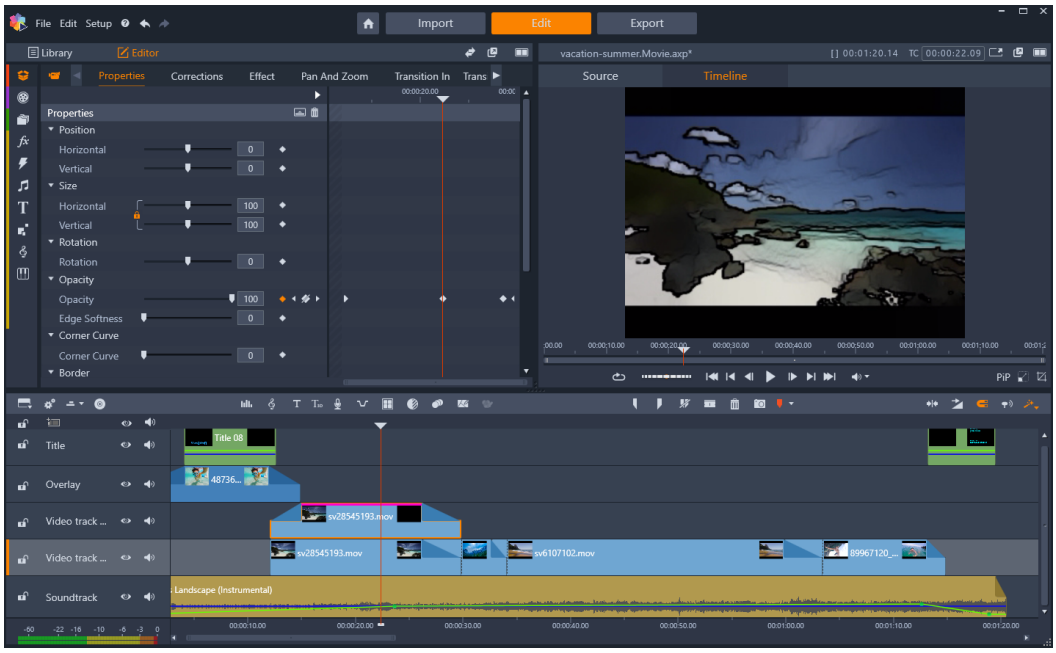
Muokkaa-välilehti yhdistää neljä pääkomponenttia:

Kirjasto-paneeli näyttää projektiin käytettävissä olevat aineistot. Lisätietoja Kirjastosta on kohdassa "Kirjasto" sivulla 13.

Editori-paneelista voit käyttää ja muokata sillä hetkellä valitun median tai aineiston ominaisuuksia.

Aikajanan avulla voit järjestellä aineistot leikkeinä teoksen kaavamaisen esityksen sisällä.

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



Muokkaa-välilehti sisältää Kirjasto/Editori-paneelin (Editori näkyvissä vasemmassa yläkulmassa), Soitin-paneeli (oikea yläkulma) ja Aikajana (alempi paneeli).

Kirjaston, **editorin**, projektin **aikajanan** ja **soittimen** lisäksi voit käyttää **Muokkaa**-välilehdellä erilaisia työkaluja ja ominaisuuksia otsikoiden luomiseen ja muokkaamiseen, tehosteiden lisäämiseen ja muihin tarkoituksiin.

Muokkausprosessi aloitetaan usein vetämällä aineisto **Kirjasto**-paneelista aikajanalle. Täällä voit tehdä muokkauksia itse aikajanaan tai napsauttaa hiiren kakkospainikkeella aineistoa aikajanalla käyttääksesi lisämuokkaustyökaluja. Voit myös kaksoisnapsauttaa aineistoa

aktivoidaksesi **Editori**-paneelin tai vaihtoehtoisen muokkausikkunan (kuten **Otsikkoeditori** tai **3D-otsikkoeditori**).

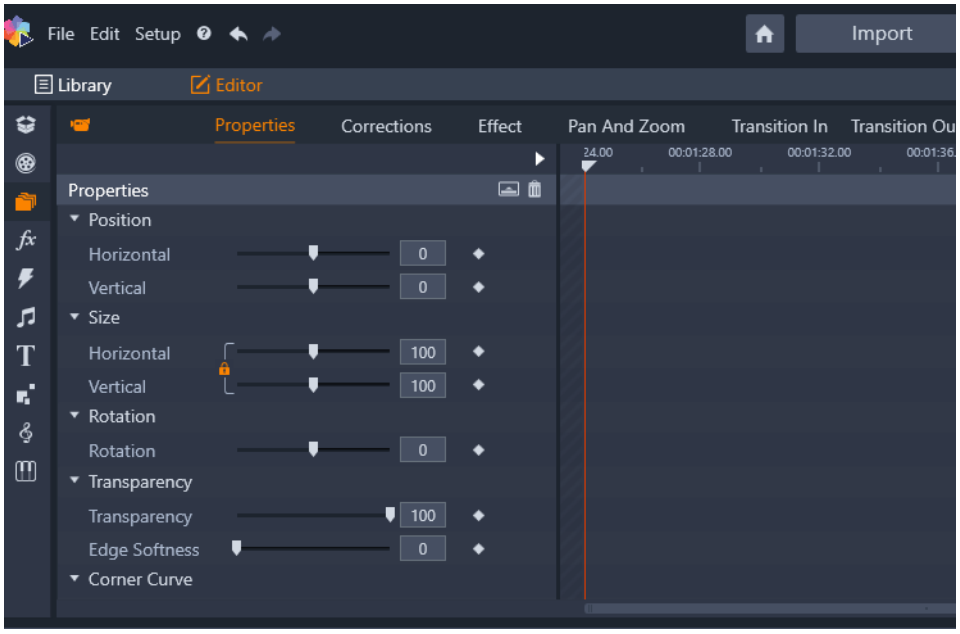
Editori-paneeli

Muokkaa-välilehdeltä käytettävä **Editori**-paneeli jakaa tilan **Kirjasto**-paneelin kanssa.

Editori-paneeli tarjoaa globaalin ja avainruutuhallinnan aikajanalla valittuihin median tai aineiston ominaisuuksiin.

Valitse käsiteltävä media aikajanalla ja avaa **Editori**-paneeli nähdäksesi ominaisuudet tai muut asetukset.

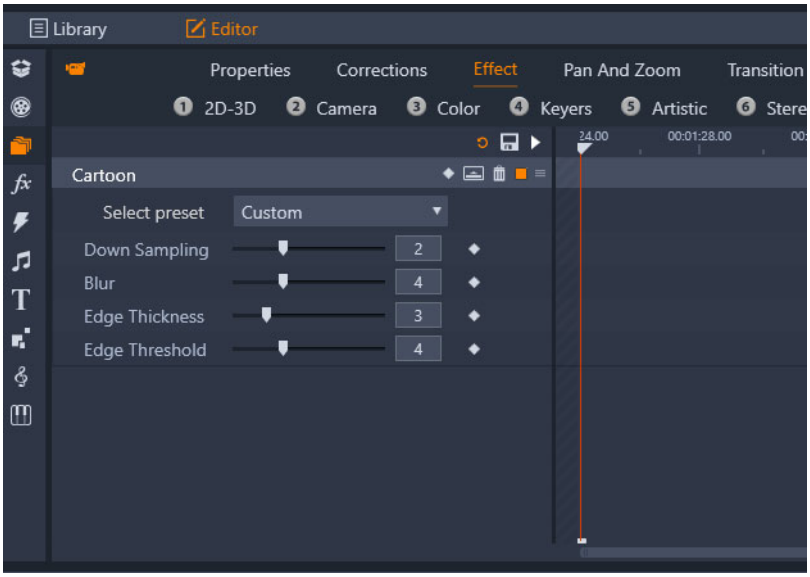
Jos valitset esimerkiksi leikkeen, johon on käytetty tehostetta aikajanalla, näet leikkeen ominaisuudet.



Ominaisuudet on aikajanalla valitun median aktiivinen osa.

Näet leikkeessä käytetyn tehosteen asetukset napsauttamalla **Tehoste Editori**-paneelin ylälaidassa.

Voit muokata kaikkia leikkeessä käytettyjä tehosteita ja korjauksia sekä lisätä tehosteen tai korjauksen valittuun leikkeeseen **Editori**-paneelissa.



Tehoste on aikajanalla valitun aineiston aktiivinen osa. Avainruutualue näkyy oikealla osoittimen kanssa. Avainruutuja ei käytetä tässä esimerkissä, joten alue on tyhjä. Jos avainruutuja ei ole, kaikki muutokset vasemmalla oleviin ominaisuuksiin lisätään koko leikkeeseen.

Ota käyttöön yhtenäiset asetukset koko valitulle medialle tai aineistolle säätämällä asetuksia (ei aktiivisia avainruutuja).

Avainkehysten käyttäminen

Avainruudunnus on menetelmä, jossa valitun elementin yksittäiset ominaisuudet kartoitetaan tiettyihin videon kohtiin. Asettamalla useita avainruutuja voit muuttaa tarkasti esimerkiksi sijaintia, läpikuultavuutta ja elementtien kokoa videon koko keston ajan. Avainruudut löytyvät **Editori**-paneelista, jossa voit käyttää ja hallita leikkeen **Ominaisuudet**-asetuksia sekä **Korjauksia**, **Värejä**, **Tehosteita**, **360-videota**, **Panorointia ja zoomausta** sekä **Ajan uudelleenmääritystä**. Avainruudut ovat saatavilla myös **Maski**paneelissa ja **Otsikko**-paneelissa sekä muissa paikoissa koko sovelluksessa. Avainkehysalue näkyy avaamassasi paneelissa listattujen ominaisuuksien ja toimintojen oikealla puolella.

Avainruutujen käyttö avainruutualueella

1 Vedä osoitin missä tahansa avainruutualueen sisältävässä paneelissa kohtaan, johon haluat lisätä avainruudun.

2 Napsauta **Ota käyttöön/poista käytöstä avainruudunnus** -painiketta (timantti) sen osoittimen oikealla puolella, jota haluat säätää (joskus avainruutuja koko osioon lisäävän osion yläpuolella on ota käyttöön/poista käytöstä -painike). Painike muuttuu oranssiksi, kun avainruudunnus on käytössä, ja yksittäisten ominaisuuksien osalta avainruutujen säätimet näkyvät painikkeen oikealla puolella.

Opmerking: Kun otat avainruudunnuksen käyttöön, avainruutu lisätään automaattisesti nykyiseen osoitinpaikkaan.

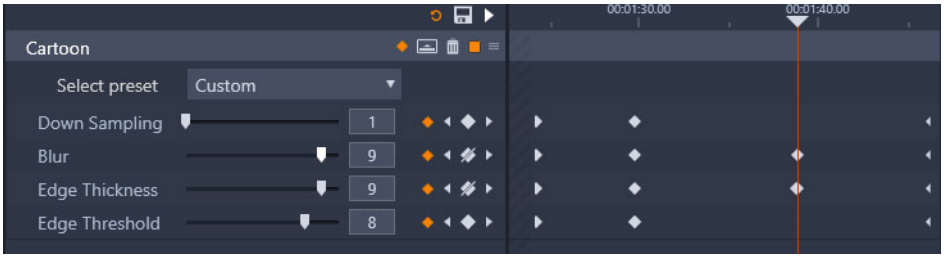
3 Valitse nykyisen avainruudun asetukset.

4 Tee jokin seuraavista asettaaksesi ja hallinnoidaksesi avainruutuja, siirtämällä osoitinta aina, kun haluat asettaa uuden avainruudun:

- **Avainruudun lisääminen**: Napsauta valkoista **Lisää/poista avainruutu** -painiketta (timantti) asetettavan säätimen vieressä. Säädä sitten säätimiä käyttämällä Soitin-ikkunan esikatselua viitteenä.
- **Avainruudun valitseminen**: Napsauta nuolipainikkeita (kolmiot) **Lisää/poista avainruutu** -painikkeen kummallakin puolella siirtyäksesi tiettyyn avainruutuun tai vedä avainruudun yli (avainruutu näkyy oranssina, kun valitset sen vetämällä).
- **Useiden avainruutujen valitseminen**: Kun työskentelet sellaisten avainruutujen kanssa, jotka eivät ole alku- tai loppusijainneissa, voit vetää avainruutujen yli valitaksesi useamman kerrallaan (avainruudut näkyvät oransseina, kun valitset ne vetämällä). Voit sitten vetää avainruudut uuteen sijaintiin tai napsauttaa hiiren kakkospainikkeella, jotta näet toiminnot **Poista**, **Leikkaa**, **Kopioi** ja **Liitä**.
- **Avainruudun siirtäminen**: Napsauta avainruutua ja vedä se vaakasuorassa uuteen sijaintiin.
- **Avainruudun kopiointi ja liittäminen**: Valitse yksi tai useampi avainruutu, napsauta valittua avainruutua hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Kopioi**. Napsauta avainruutualueella hiiren kakkospainikkeella sitä sijaintia, johon haluat sijoittaa avainruudut, ja valitse **Liitä**.
- **Avainruudun poistaminen**: Valitse avainruutu (nuolipainikkeilla) ja napsauta **Lisää/poista avainruutu** -painiketta (kuvake muuttuu "Poista"-tilassa) tai vedä avainruudun yli valitaksesi sen, napsauta avainruutua hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Poista**.

Varoitus: Jos poistat avainruudunnuksen käytöstä (napsauttamalla **Ota käyttöön/poista käytöstä avainruudunnus** -painiketta), menetät kaikki kyseisen säätimen avainruudut (avainruutuja ei piiloteta, ne poistetaan). Jos napsautat **Ota käyttöön/poista käytöstä avainruudunnus** -painiketta osion otsikkorivillä, kaikkien säätimien kaikki avainruudut poistetaan.

*Otsikkorivin **Ota käyttöön/poista käytöstä avainruudunnus** -painike lisää tai poistaa kyseisen osion kaikkien säätimien avainruudut.*

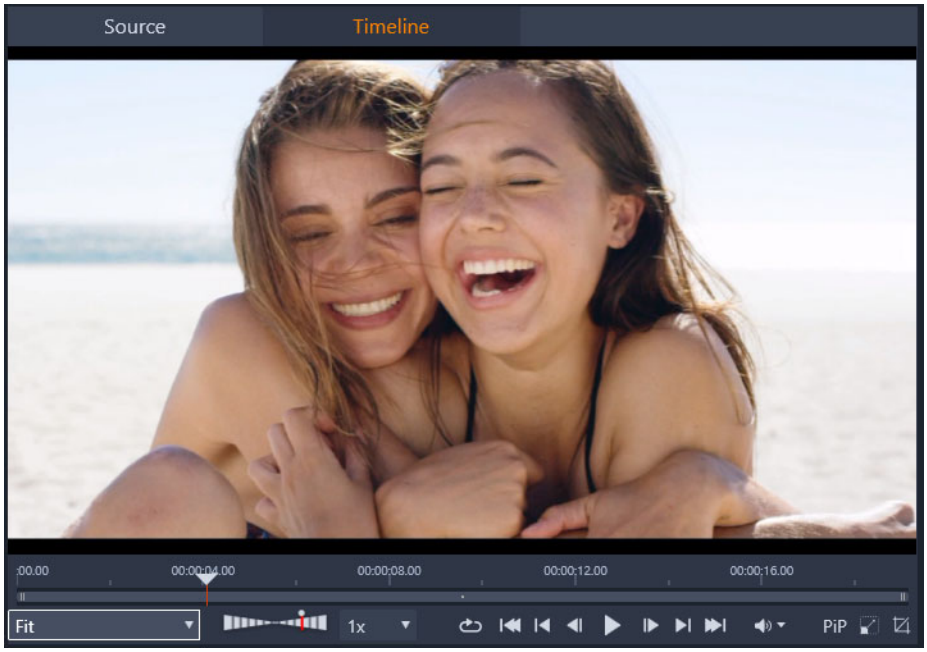


Tässä esimerkissä osoitin on tasattu kahteen avainruutuun. Voit poistaa valitun avainruudun napsauttamalla Lisää/poista avainruutu -painiketta (timantti, jonka läpi kulkee viiva) säätimen oikealla puolella.

Voit myös valita avainruutujen ryhmän ja sitten kopioida ja liittää ne toiseen leikkeeseen.

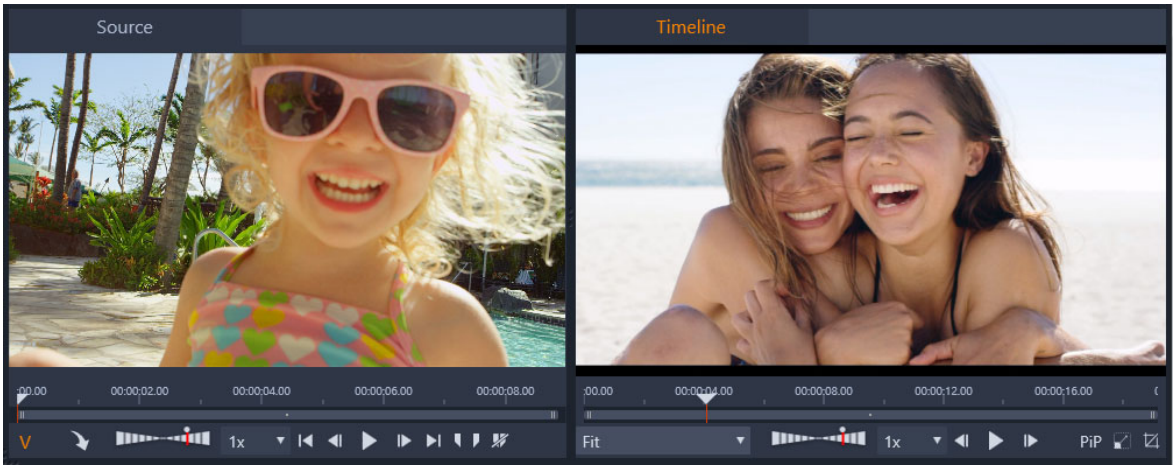
Muokkausten esikatselu soittimessa

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



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

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



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

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

Yleiset esikatselusäätimet:

Seuraavat säätimet ovat käytettävissä **Aikajana**- ja **Lähde**-esikatselun alaosassa:

- **Toistonopeus**-palkki: Asetettu oletuksena 1x-toistonopeuteen, vedä oikealle lisätäksesi toistonopeutta. Pienennä toistonopeutta vetämällä vasemmalle ohittamatta kapeaa keskialuetta. Käännä toiston suunta vetämällä palkin vasempaan laitaan (**Toista**-painike kääntyy, kun toiston suunta on käännetty). Voit valita toistonopeuden myös palkin oikealla puolella olevasta pudotusluettelosta Palauta toiston nopeudeksi 1x napsauttamalla palkin yllä olevaa pistettä.

- **Toisto**-säätimet: Toiston vakiosäätimet antavat sinun siirtyä projektissasi aikajanalla: **Silmukka**, **Siirry alkuun**, **Siirry taaksepäin**, **Siirry yksi kehys taaksepäin**, **Toisto/Tauko**, **Siirry yksi ruutu eteenpäin**, **Siirry eteenpäin**, **Siirry loppuun**.

- **Kesto** ja **Aikakoodi** (**TC**): Nämä ilmaisimet näkyvät esikatselualueiden yläosassa. Jos kyseessä on Lähde-leike, trimmattu kokonaispituus näytetään. Projektin kokonaispituus näytetään aikajanalla. TC (Aikakoodi) -ilmaisin näyttää jokaisen esikatselun osoittimen nykyisen sijainnin.
- **Näytä koko näyttö** : Voit esikatsella koko näytön tilassa. Sulje painamalla ESC.

- **Kiinnitä/Poista kiinnitys** : Voit poistaa esikatselun kiinnityksen, jotta voit asettaa esikatselun mihin tahansa näytöllä tai toiselle näytölle.

Aikajanan esikatselusäätimet

Seuraavat säätimet ovat käytettävissä aikajanaesikatselussa:

- **Zoomaustaso**-kenttä: Valitse **Sovita** täyttääksesi esikatselualueen tai valitse zoomaustaso välilä **10 %–400 %**
- **Järjestelmän äänenvoimakkuus ja vaimennus**: Ohjaa kaiken aikajanalla olevan äänen äänenvoimakkuutta. Äänenvoimakkuuden napsauttaminen ottaa mykistyksen käyttöön tai pois käytöstä. Napsauta Äänenvoimakkuus-nuolta ja vedä liukusäädintä lisätäksesi tai vähentääksesi äänenvoimakkuutta. Voit hallita ääntä tarkemmin käyttämällä aikajanan säätimiä.
- **PIP** -säätimet , : Kuva kuvassa (PIP) -säätimet antavat skaalata tai rajata leikkeen. Lisätietoja on kohdassa ”Kuva kuvassa -tehoste (PIP)” sivulla 91.

Lähteen esikatselusäätimet

- **Videon suoratoisto käytössä**- ja **Äänen suoratoisto aktiivinen** -painikkeet: Näillä painikkeilla voit valita, sisällytetäänkö sekä video että ääni toiston aikana vai sisällytetäänkö vain ääni leikkeen äänen ääniaaltomuodon esikatselemiseksi.

- **Lähetä aikajanalle**: Napsauta lähettääksesi esikatselemasi lähdeleikkeen aikajanalle. Leike lisätään osoittimen sijaintiin tai sisään- tai ulos-kohtia ilmaisevien merkkien mukaan.
- **Merkki sisään**, **Merkki ulos, Poista merkki sisään / merkki ulos:** Merkkien avulla voit trimmata lähdeleikettä ennen sen lisäämistä aikajanalle. Merkkejä voidaan käyttää 3 pisteen ja 4 pisteen muokkaukseen. Lisätietoa on kohdissa ”Leiketoiminnot” sivulla 72 ja ”3 pisteen ja 4 pisteen muokkaus” sivulla 61.

Levyn muokkaus

Voit valmistella projektin, jonka haluat viedä MyDVD:hen, ottamalla käyttöön **Levyeditori**-painikkeen aikajanan työkalurivillä.

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

Lisätietoja levyn muokkaamisesta on kohdassa ”Levyprojektit” sivulla 199.

Diaesitysteokset

Kaikentyyppisten videotuotantojen lisäksi voit luoda monimutkaisia diaesityksiä ja esityksiä pysäytyskuvista. Samoja muokkaustekniikoita sovelletaan molemmissa tapauksissa.

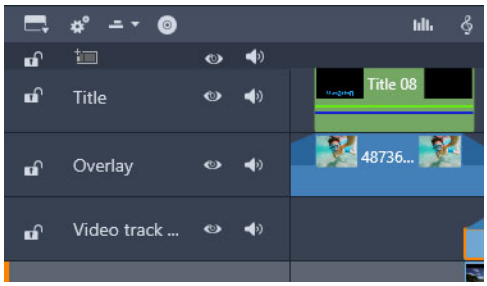
Projektin aikajana

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

Aikajanan perusasiat

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

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

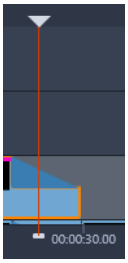


Aikajanan vasemmassa päässä on raitojen ylätunnisteet ja useita säätimiä raidalle; lukituspainike, raidan nimi ja seurantapainikkeet raidan videolle ja äänelle.

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

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

Nykyinen sijaintisi aikajanalla vastaa videokehystä, joka näytetään Soitin-paneelissa. Nykyinen sijainti osoitetaan pystysuuntaisella punaisella viivalla, jonka alaosassa on vedettävä hankainkädensija. Toinen pystysuuntainen viiva merkitsee samaa sijaintia Editori-paneelissa (avainruutualueella).



Aikajanan navigaattori

Työkalurivin alapuolella voidaan näyttää joko Aikajanan navigaattori tai Kuvakäsikirjoitus tai ei kumpaakaan näistä. Aikajanan navigaattori -työkalun valinta sijaitsee lähellä aikajanan työkalurivin vasenta laitaa. Se sisältää valikon, josta voit valita kyseisessä kohdassa näytettävän työkalun.

Aikajanan navigaattori on lisänavigaatiopaneeli, joka voidaan ottaa näkyviin tai piilottaa napsauttamalla sen kuvaketta Aikajanan navigaattori -työkalun valinnasta. Se sijaitsee aikajanan työkalurivin vasemmassa päädyssä.

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

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

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

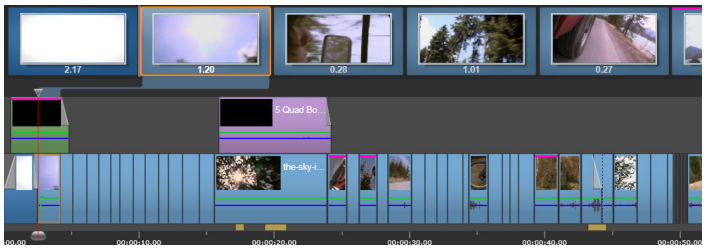
Voit vaihtaa elokuvan osaa näkymässä, napsauttamalla ja vetämällä vaakasuuntaisesti näkymäikkunan sisällä. Aikajana vierii sen suuntaisesti kuin vedät. Koska aikajanan sijaintisi ei muutu, tämä voi viedä hankaajan pois näkymästä.

Kuvakäsikirjoitus

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

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

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



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

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

Kuvakäsikirjoituksessa liikkuminen

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

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

Kuvakäsikirjoituksessa editointi

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

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

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

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

Leikkeiden valitseminen: Valitse leike napsauttamalla leikkeen kuvaketta; oranssi kehys leikkeen ympärillä osoittaa valintaa. Aikajanan osoitin siirtyy valitun leikkeen alkuun ja värillinen juova yhdistää kuvakäsikirjoituksen leikkeen sen aikajanalla olevaan vastineeseen. Jos valitun leikkeen sijainti aikajanalla ei ole näkyvissä näytöllä, leikkeen sisältämä näkymä avautuu näyttöön.

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

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

Aikajanan zoomaustaso

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

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

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

Paneelien koon muuttaminen

Aikajanapaneelin korkeutta, samoin kuin Kirjasto- tai Editoripaneelin ja Soitin-paneelin suhteellisia mittasuhteita, voidaan säätää käänteisen T:n muodossa olevalla mitoituskahvalla ruudun keskellä.

Raitojen koon muuttaminen

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

Aseta kuvakäsikirjoituksen korkeus (kun se on näkyvissä) vetämällä pystysuuntaisesti vaakasuuntaista erottajaa kuvakäsikirjoituksen alareunaa pitkin.

Aikajana-työkalupalkki

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

Työkalurivin mukauttaminen

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

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

Joillekin painikkeista valittaville komennoille on määritetty myös näppäimistön pikanäppäimiä. Pikanäppäimet ovat käytössä siitä huolimatta, onko painike näkyvissä vai ei. (Lisätietoja on kohdassa ”Liite C: Näppäimistön pikanäppäimet” sivulla 303.)

Aikajanan asetukset

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

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

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

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

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

Kuvan päivitysnopeus: Valitse muiden asetusten kanssa yhteensopiva kuvan päivitysnopeus.

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

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

Jos haluat valita videostandardin projekteillesi sen sijaan, että luottaisit formaatin periytymiseen ensimmäisestä lisätystä leikkeestä, avaa sovellusasetusten Projektiasetukset-sivu. Katso "Ohjauspaneelin projektiasetukset" sivulla 259.

Levyn muokkaaja

Voit valmistella projektin, jonka haluat viedä MyDVD:hen, ottamalla käyttöön **Avaa Tekijä-työkalurivi**-painikkeen aikajanan työkalurivillä.

Lisätietoja levyn muokkaamisesta on kohdassa "Levyprojektit" sivulla 199.

Äänimikseri

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

ScoreFitter

ScoreFitter on Pinnacle Studion integroitu musiikkigeneraattori, joka tarjoaa tarpeen mukaan sävellettyä, käyttömaksutonta musiikkia, joka on täsmälleen säädetty elokuvasi vaatimaan kestoon. Katso "ScoreFitter-taustamusiikki" sivulla 195.

Otsikko

Otsikko-painike avaa Otsikkoeditorin. Jos yksikään valmiista otsikoista ei vastaa tarpeitasi, miksipä et tekisi omaa otsikkoa? Katso "Otsikot" sivulla 161.

3D-otsikkoeditori

3D-otsikkoeditorin avulla voit muokata esiasetettuja 3D-otsikoita ja luoda omia 3D-otsikoita. Voit myös luoda 3D-objekteja.

Selostus

Selostustyökalun avulla voit äänittää kommentteja tai muuta äänisisältöä samalla, kun katselet elokuvaasi. Katso "Selostus-työkalu" sivulla 196.

Taustaäänen vaimennus

Taustaäänen vaimennus -toiminnolla voidaan automaattisesti laskea jonkin raidan äänenvoimakkuutta, jolloin toinen raita kuuluu paremmin. Lisätietoja on kohdassa ”Äänenvoimakkuuden automaattinen säätö Taustaäänen vaimennuksella” sivulla 197.

Monikameraeditori

Monikameraeditori on työtila, jossa voit luoda ammattimaisia videokoosteita tapahtumista, jotka on kuvattu eri kameroilla ja eri kulmista. Lisätietoja on kohdassa ”Monikameraeditointi” sivulla 267.

Raidan läpinäkyvyys

Raidan läpinäkyvyys tarjoaa läpinäkyvyyden tarkan hallinnan aikajanalla avaamalla tilan, joka helpottaa avainruutujen asettamista ja läpinäkyvyystason säätämistä avainruudun mukaan. Lisätietoja on kohdassa ”Raidan läpinäkyvyys” sivulla 92.

Liikkeenseuranta

Voit seurata elementtien liikettä videoissasi ja lisätä maskeja tai objekteja, jotka seuraavat samaa liikettä. Lisätietoja on kohdassa ”Liikkeenseuranta” sivulla 145.

Jaettu näyttö

Voit luoda helposti jaetun näytön videon Pinnacle Studiossa toistaaksesi useita videoita esiasetetussa tai mukautetussa mallissa. Lisätietoja on kohdassa ”Jaetun näytön videomallit” sivulla 155.

Merkki sisään, Merkki ulos, Tyhjennä

Merkki sisään antaa sinun asettaa trimmaustoiminnon alkupisteen.

Merkki ulos antaa sinun asettaa trimmaustoiminnon loppupisteen.

Poista merkki sisään / merkki ulos antaa sinun poistaa kaikki trimmausmerkit.

Partakoneenterä (Jaa leikkeet)

Voit halkaista yhden tai useamman leikkeen toistopään sijainnissa napsauttamalla partakoneenteräpainiketta. Tämä toiminto ei poista mitään materiaalia, mutta jokaisesta

leikkeestä, johon se vaikuttaa, tulee kaksi leikettä. Niitä voidaan käsitellä erikseen trimmauksen, liikuttamisen, tehosteiden lisäämisen, tms. suhteen.

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

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

Lukittuja raitoja ei halkaista.

Roskakori

Napsauttamalla roskakoripainiketta voit poistaa kaikki valitut kohteet aikajanasta. Kohdassa ”Leikkeiden poistaminen” sivulla 71 on lisätietoja siitä, miten poistaminen voi vaikuttaa muihin aikajanan leikkeisiin.

Kuvakaappaus

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

Kuvakaappaus-painiketta käyttämällä aikajanalta voidaan poimia ruutu nopeasti. Jos kaappaus halutaan tehdä hallitummin, voidaan käyttää Kuvakaappaus-työkalua videoeditorissa. Katso lisätietoja Kuvakaappaus-työkalusta kohdasta ”Kuvakaappaus” sivulla 115.

Merkit

Tässä käytettävissä olevat merkkitoiminnot vastaavat mediaeditorien video- ja äänitoimintoja. Ks. ”Merkit” sivulla 60.

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

Valintatyökalu

Tällä oletustyökalulla voit valita leikkeitä aikajanalla. Se on yksi viidestä työkalusta, jolla voit säätää leikkeitä aikajanalla.

Säätö-työkalu

Voit vetää aikajanaa sisäänpäin muuttaaksesi näytettäviä ruutuja (sisältö) muuttamatta leikkeen "ikkunaa" (kestoa), jolloin käytännössä siirrät lähdeleikkeen trimmausmerkit. Lisätietoja on kohdassa "Säätö-, Liuku-, Sovitus- ja Venytys-työkalujen käyttö aikajanalla" sivulla 83.

Liuku-työkalu

Voit siirtää leikkeen "ikkunaa" aikajanan mukaisesti muuttamatta kestoa, jolloin käytännössä siirrät aikajanan trimmausmerkkejä paljastaaksesi eri sisällön. Lisätietoja on kohdassa "Säätö-, Liuku-, Sovitus- ja Venytys-työkalujen käyttö aikajanalla" sivulla 83.

Sovitus-työkalu

Voit säätää leikkeen "ikkunan" kokoa. Tämä vaikuttaa valitun leikkeen ja vierekkäisen leikkeen kestoon. Saat lisätietoja katsomalla kohdan "Säätö-, Liuku-, Sovitus- ja Venytys-työkalujen käyttö aikajanalla" sivulla 83.

Venytys-työkalu

Voit säätää leikeikkunan kokoa muuttaen näin kestoa aikajanalla. Voit laajentaa tai pienentää sisältöä (nopeuden säätö) sovittaaksesi uuden keston muuttamatta näytettäviä kehyksiä. Lisätietoja on kohdassa "Säätö-, Liuku-, Sovitus- ja Venytys-työkalujen käyttö aikajanalla" sivulla 83.

Trimmaustila

Avaa trimmauspiste sijoittamalla aikajanan hankaaja lähelle trimmattavaa leikkauskohtaa ja napsauttamalla trimmaustilapainiketta. Sulje trimmaustila napsauttamalla painiketta uudelleen. Katso lisätietoja kohdasta "Videon trimmaus" sivulla 74.

Dynaamiset pituussiirtymät

Kun siirtymä lisätään aikajanalle, sille määritetään oletuspituus kohdassa Pinnacle Studion ohjauspaneeli valittujen asetusten mukaan. Jos haluat korvata oletuspituuden, napsauta tätä painiketta. Kun painike on korostettuna, siirtymän kesto voidaan asettaa vetämällä hiiren osoitinta oikealle tai vasemmalle ja asettamalla siirtymä leikkeen päälle. Lisätietoja siirtymistä on kohdassa "Siirtymät" sivulla 98.

Magneettinen kiinnittyminen

Magneettitila yksinkertaistaa leikkeiden lisäämistä vetämisen aikana. Kun tila on aktiivinen, leikkeet vedetään magneettisesti muihin aikajanan kohteisiin, kun ne saapuvat tietyn etäisyyden päähän. Tämän ominaisuuden avulla voidaan välttää tarpeettomia – vaikkakin usein huomaamattoman pieniä – rakoja kohteiden välillä, joita muutoin syntyy helposti muokkauksen aikana. Jos kuitenkin haluat tarkoituksella luoda tällaisen raon, voit kääntää tilan pois päältä, jotta haluttu sijoitus voidaan tehdä.

Äänen ryömitys

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

Ääntä voi ryömittää myös Soittimen valitsinpyörästä.

Editointitila

Editointitilan valitsin aikajanan työkalurivin oikeassa päässä määrittää muiden leikkeiden käyttäytymisen, kun editoitaessa tehdään muutoksia.

Käytettävissä on viisi editointitilaa: **Smart-editointi**, **Lisää** ja **Korvaa**, **3–4 pisteen muokkaustila**, **Korvaa**. Oletuksena on **Smart-editointi**, jossa Pinnacle Studio valitsee lisäyksen, korvauksen ja joskus monimutkaisempia strategioita jokaisen editointitoiminnon yhteydessä.

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

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

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

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

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

3–4 pisteen muokkaustila tarjoaa nopean ja tarkan tavan lisätä leikkeitä aikajanan jaksoon. Voit käyttää **3–4 pisteen muokkaustilaa** missä tahansa projektissa, mutta se toimii erityisen hyvin projekteissa joissa halutaan kohdistaa leikkeet tarkasti, kuten havainnollistavien leikkeiden täsmäämisen kerrontaan tai leikkeiden täsmääminen ääniraidan tiettyihin osiin. Lisätietoja on kohdassa ”3 pisteen ja 4 pisteen muokkaus” sivulla 61.

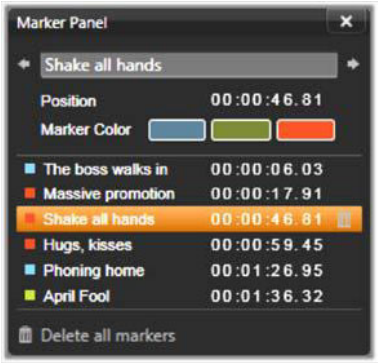
Korvaustila antaa korvata yhden leikkeen toisella säilyttämällä leikkeen keston, tehosteet ja muut ominaisuudet. Se on erityisen hyödyllinen käytettäessä malleja. Katso lisätietoja kohdasta ”Leikkeen vaihtaminen” sivulla 70.

Alt-näppäimen käyttäminen muokkaustilan korvaamiseen

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

Merkit

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



Merkki

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

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

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

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

Merkkipaneeli näyttää toistettavaan mediaan lisätyt merkit nousevassa järjestyksessä värikoodin, nimen ja sijainnin kera. Useimmat käytettävissä olevat komennot pätevät sillä hetkellä valittuun merkkiin. Poikkeuksena on Poista kaikki merkinnät -painike paneelin alareunassa.

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

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

Sijainti: Täältä voit muokata merkin sijaintia suoraan aikakoodina.

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

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

3 pisteen ja 4 pisteen muokkaus

Voit käyttää **3–4 pisteen muokkaustilaa** Pinnacle Studiossa lähdeleikkeiden trimmaukseen ja lisäämiseen aikajanan jaksoon. 3 pisteen ja 4 pisteen editointi tarjoaa nopean ja tarkan tavan leikkeiden lisäämiseen. Voit käyttää **3–4 pisteen** muokkaustilaa missä tahansa projektissa, mutta se toimii erityisen hyvin projekteissa joissa halutaan kohdistaa leikkeet tarkasti, kuten havainnollistavien leikkeiden täsmäämisen kerrontaan tai leikkeiden täsmääminen ääniraidan tiettyihin osiin.

"Pisteillä" viitataan "sisään-kohtaan" **(Merkki sisään)** ja "ulos-kohtaan" (**Merkki ulos**) -merkkeihin jotka lisäät lähdeleikkeeseen ja aikajanalle. Useimmissa tapauksissa käytät todennäköisesti 3 pisteen muokkausta, koska se antaa muokata tarkasti leikkeiden nopeutta säätämättä. 4 pisteen muokkaus aiheuttaa useimmissa tapauksissa leikkeen nopeuden säätämisen niin, että se sopii täsmälleen aikajanalla määritettyyn aikaan.

Miten se toimii?

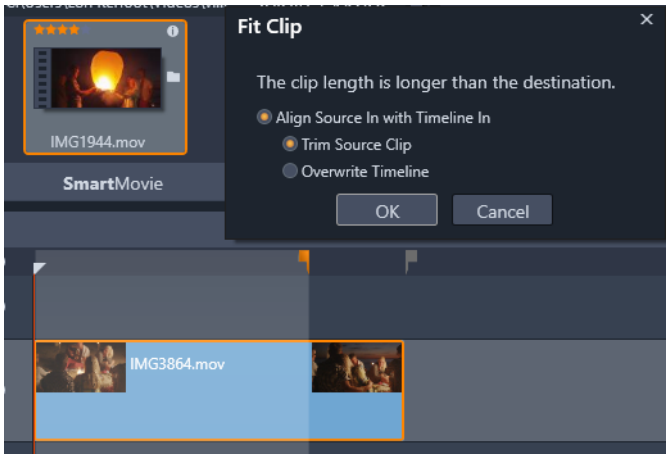
Voit määrittää aikajanalla, mihin haluat lisätä lähdeleikkeen, lisäämällä sisään-kohdan merkin (josta haluat leikkeen alkavan), ulos-kohdan merkin (johon haluat leikkeen päättyvän) tai molemmat. Voit tehdä samat toimet äänileikkeelle. Voit lisätä sisään-kohdan merkin, ulos-kohdan merkin tai molemmat. Lähdeleikettä trimmataan näiden merkkien mukaan kun lisäät leikkeen aikajanalle ja korvaat alla olevan sisällön aikajanalla (ei-tuhoava, alkuperäiset tiedostot suojataan). Jos päätät asettaa kaikki 4 pistettä, useimmissa tapauksissa aikajanalla asetettu kesto ei vastaa trimmatun leikkeen kestoa. Tämä tarkoittaa sitä, että sinun on muutettava leikkeen nopeutta täyttääksesi aikajanalla määritetyn ajan. Voit myös valita, mitkä 3 pistettä ovat ensisijaisia, ja antaa leikkeen toistua alkuperäisellä nopeudella.

Esimerkki 3 pisteen muokkauksesta

Jos haluat täsmätä selostajan kuvauksen karhusta leikkeeseen karhusta, voit asettaa aikajanalla sisään-kohdan ja ulos-kohdan merkit selostukselle, ja arvioida sitten lähdeleikkeen jossa karhu on. Aseta *joko* sisään-kohdan merkki tai ulos-kohdan merkki riippuen asetuksistasi ja yleisestä vaikutuksesta. Jos käytät sisään-kohdan merkkiä, kun vedät leikkeen **kirjastosta** aikajanalle, merkki kohdistaa automaattisesti lähteen ja aikajanan sisään-kohdan merkit ja trimmaa lähdeleikettä aikajanalla määritetyssä ulos-kohdan merkissä.

Sovita leike -valinnat

Kun lisäät leikkeitä aikajanalle **3–4 pisteen muokkaustilassa**, **Sovita leike** -viesti tulee näkyviin. Ikkunat tarjoavat sinulle eri vaihtoehtoja, joiden avulla voit määrittää tarkasti miten leike käyttäytyy aikajanan sisällön kanssa. Esitetyt valinnat riippuvat asetetuista pisteistä ja leikkeen pituudesta suhteessa raon pituuteen aikajanalla.



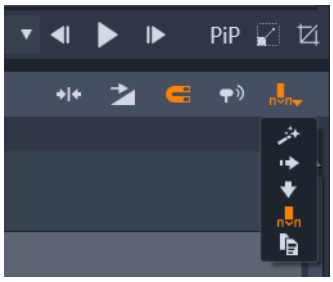
Tässä esimerkissä Sovita leike -ikkuna tarjoaa kaksi valintaa: Trimmaa lähdeleikettä, mikä tarkoittaa että käytetään pehmeää merkkiä (harmaa merkki) lähdeleikkeen trimmausmerkkinä aikajanalla, koska se edustaa nykyisen raidan loppua. Tai Kirjoita aikajanan päälle, mikä tarkoittaa että lähdeleikkeelle asetettuja kahta kohtaa kunnioitetaan, ja lähdeleikettä pidennetään aikajanalla olevan leikkeen lopun ohitse.

Huomaa: Kun trimmaat leikkeitä kirjastossa, trimmausmerkkisi tallennetaan leikkeen kanssa. Voit käyttää trimmattua leikettä seuraavan projektin kanssa tai tyhjentää ja palauttaa merkit milloin tahansa.

Vihje: 3–4 pisteen muokkaustila kirjoittaa aina kaiken alla olevan sisällön päälle suojatakseen raidan synkronointia usean raidan projekteissa. Lisää leikkeitä niiden korvaamisen sijaan muokkaustilan pudotusvalikosta valitsemalla **Lisää tila**.

Leikkeiden lisääminen käyttämällä 3 pisteen muokkausta

1 Napsauta aikajanalla **3–4 pisteen muokkaustila** -painiketta muokkaustilan pudotusluettelossa.



3–4 pisteen muokkaustila -painike on Aikajana-työkalupalkin oikeassa laidassa olevassa pudotusluettelossa.

2 Kun aikajanalla on jo yksi tai useampi leike, vedä osoitin haluttuun sijaintiin ja tee jokin seuraavista:

- Aseta sisään-kohta napsauttamalla **Merkki sisään** -painiketta Aikajana-työkalupalkissa tai painamalla **I**.
- Aseta ulos-kohta napsauttamalla **Merkki ulos** -painiketta Aikajana-työkalupalkissa tai painamalla **O**.

Opmerking: Tyhjennä merkki napsauttamalla vastaavaa painiketta toisen kerran. Tyhjennä molemmat merkit napsauttamalla **Poista merkki sisään / merkki ulos** -painiketta .

3 Jos asetat kaksi kohtaa aikajanalle, toista vaihe 2.

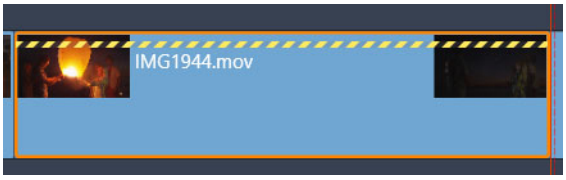
4 Valitse haluamasi leike **kirjastossa** ja tarkista **Soitin**-paneelissa, että **Lähde**-näkymä näytetään (napsauta **Lähde**-välilehteä).

5 Siirrä osoitin haluamaasi sijaintiin käyttämällä esikatselun alla olevia säätimiä, ja tee jokin seuraavista:
   - Aseta sisään-kohta napsauttamalla **Merkki sisään** -painiketta tai painamalla **I**.
   - Aseta ulos-kohta napsauttamalla **Merkki ulos** -painiketta tai painamalla **O**.
6 Jos asetat kaksi pistettä lähteelle, toista vaihe 2. Aikajanan ja lähteen kohtien kokonaismäärän tulee kuitenkin olla 3.
7 Valitse aikajanalla raita, johon haluat lisätä lähdeleikkeen, ja tee jokin seuraavista:
   - Napsauta esikatselun alla **Pidä nopeus** -painiketta .
   - Vedä lähdeleike **kirjastosta** raitaan.
8 Kun **Sovita leike** -ikkuna tulee näkyviin, valitse haluamasi valinta viesti-ikkunasta.
   Leike lisätään aikajanalle asetettujen kohtien perusteella.

Leikkeiden lisääminen käyttämällä 4 pisteen muokkausta

1 Napsauta aikajanalla **3–4 pisteen muokkaustila** -painiketta muokkaustilan pudotusluettelossa.
2 Kun aikajanalla on jo yksi tai useampi leike, vedä osoitin haluttuun sisään-kohdan sijaintiin ja napsauta **Merkki sisään** -painiketta Aikajana-työkalurivillä.
3 Vedä osoitin aikajanalla haluttuun ulos-kohdan sijaintiin ja napsauta **Merkki ulos** -painiketta Aikajana-työkalurivillä.
4 Valitse haluamasi leike **kirjastossa** ja tarkista **Soitin**-paneelissa, että **Lähde**-näkymä näytetään (napsauta **Lähde**-välilehteä).
5 Siirrä osoitin haluamaasi sisään-kohtaan käyttämällä esikatselun alla olevia säätimiä, ja napsauta **Merkki sisään** -painiketta tai paina **I**.
6 Siirrä osoitin haluamaasi ulos-kohtaan ja napsauta **Merkki ulos** -painiketta tai paina **O**.
7 Valitse aikajanalla raita, johon haluat lisätä leikkeen.
8 Napsauta esikatselun alla **Sovita kestoon** -painiketta .

Opmerking: Leikkeen nopeus säädetään vastaamaan kestoa sisään- ja ulos-kohtien välillä aikajanalla. Ellei leikkeen kesto ja aikajanan kesto ole täsmälleen sama, keltainen katkoviiva näkyy leikkeen yläosassa. Se ilmaisee, että alkuperäistä nopeutta on muokattu. Jos leikkeesi sisältää ääntä, äänenlaatu muuttuu ja ääntä nopeutetaan tai hidastetaan vastaamaan uuden leikkeen kestoa.



Opmerking: **Sovita leike** -ikkuna näyttää, kun lisäät leikkeen aikajanalle. Hyväksy oletusvalinta jatkaaksesi 4 pisteen muokkausta. Jos päätät korvata pisteen (käyttää käytännössä 3 pisteen muokkausta), napsauta toista valintaa ikkunassa.

Aikajanan raidan ylätunniste

Aikajanan yläosassa on monia ohjaimia, jotka vaikuttavat aikajanan raitojen järjestelyyn ja järjestykseen. Nämä käsitellään tässä, kun taas äänitoiminnot, joita säädetään aikajanan yläosasta, esimerkiksi raidan äänenvoimakkuus, kuvataan kohdassa ”Äänet aikajanalla” sivulla 191.

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

Oletusraita

Raidan yläosan vasemmalla puolella oleva oranssi pystysuuntainen viiva osoittaa oletusraidan yhdessä vaaleamman taustasävyn kanssa. Se määrää kohderaidan tietyille toiminnoille, kuten lähetä vastaanottajalle ja liitä. Vasta luodut otsikot ja ScoreFitter-kappaleet lisätään myös tähän raitaan. Lisätietoa on kohdissa ”Lähettäminen aikajanalle” sivulla 70, ”Leikepöydän käyttäminen” sivulla 85, ”Otsikot” sivulla 161 ja ”ScoreFitter-taustamusiikki” sivulla 195.

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

Lukitseminen

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

Kuvakäsikirjoitus-linkki

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

Raidan nimi

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

Video- ja äänitarkkailu

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

Raidan lisätoiminnot

Seuraavat toiminnot ovat käytettävissä raidan yläosan kontekstivalikossa tai manipuloimalla raitoja:

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

Poista raita: Poista raita ja kaikki siinä olevat leikkeet.

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

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

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

Tarkastele aallonmuotoja: Vaihda aaltomuotonäkymää äänileikkeitä varten.

Aikajanan äänitoiminnot on käsitelty kohdassa ”Äänet aikajanalla” sivulla 191.

Elokuvien editointi

Elokuvan editointi aloitetaan käynnistämällä tai avaamalla elokuvaprojekti.

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

Nykyisen elokuvan muokkaaminen: Valitse äskeinen projekti valikosta Tiedosto > Äskeinen; selaa avattava elokuvaprojekti napsauttamalla **Tiedosto** > **Avaa** tai etsi elokuva, jonka haluat avata, Kirjaston **Projektit**-kansiosta ja kaksoisnapsauta esikatselukuvaa.

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

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

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

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

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

Projektiasetukset

Jos haluat aloittaa uuden projektin, tarkista, että projektisi videoformaattiasetukset – kuvasuhde, 2D/3D, kehyskoko ja toistonopeus – ovat haluamasi. Automaattisen ominaisuuden määrittämisestä on tietoja kohdassa ”Ohjauspaneelin projektiasetukset” sivulla 259 ja projektin asetusten manuaalisesta määrittämisestä kohdassa ”Aikajanan asetukset” sivulla 54.

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

Raitojen perustaminen

Muutamaa pientä poikkeusta lukuun ottamatta aikajanan raidoilla ei ole erityisiä rooleja Pinnacle Studiossa. Mikä tahansa leike voidaan sijoittaa mihin tahansa raitaan. Kun projektistasi tulee monimutkaisempi, huomaat, että on hyödyllistä miettiä raitojen järjestystä,

ja nimetä ne uudelleen sen mukaan, mikä niiden toiminto elokuvassa on. Lisätietoja raidan ominaisuuksista ja niiden muokkaamisesta on kohdassa ”Aikajanan raidan ylätunniste” sivulla 65.

Leikkeiden lisääminen aikajanaan

Useimmat Kirjaston aineistotyypeistä voidaan tuoda aikajanalle itsenäisinä leikkeinä. Tyyppeihin kuuluvat video- ja äänileikkeet, valokuvat, kuvat, Scorefitter-kappaleet, mallit ja otsikot. Voit jopa lisätä muita elokuvaprojektejasi säiliöleikkeinä, jotka toimivat aivan kuten videoleikkeet projektissasi. Levyprojekteja ei kuitenkaan voi lisätä säiliöleikkeinä aikajanaan, koska ne vaativat valmiutta (käyttäjäinteraktiivisuutta), jota aikajanan leikkeillä ei ole.

Vedä ja pudota

Vetäminen ja pudottaminen on yleisin ja tavallisesti kätevin menetelmä lisätä materiaalia projektiin. Napsauta mitä tahansa aineistoa Kirjasto-paneelissa ja vedä se mihin haluat aikajanalla.

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

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

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

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

Live-editoinnin esikatselu

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

kohteet useiden mahdollisten laskeutumispaikkojen ylle. Viimeistele pudotus, kun tulos miellyttää sinua.

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

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

Edistynyt vetäminen ja pudottaminen

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

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

Älykäs editointitila auttaa kaikissa näissä tavoitteissa.

Raon täyttäminen

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

Leikkeiden lisääminen

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

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

Lisäys halkaisun kanssa

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

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

Leikkeen vaihtaminen

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

Älykkäässä tilassa vaihto onnistuu vain, jos kirjaston leike on tarpeeksi pitkä kattamaan vaihdettavan leikkeen koko pituuden. Muissa tiloissa liian lyhyt Kirjaston leike pidennetään ylitrimmausta käyttämällä. Laajennuksen suunta ja määrä perustuvat hiiren asentoon, kun vedät sitä. Lisätietoja ylitrimmauksesta on kohdassa ”Videon trimmaus” sivulla 74.

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

Lähettäminen aikajanalle

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

Lähettäminen Soittimesta

Käytettävissä on myös toinen lähetysmenetelmä, joka tarjoaa enemmän hallintaa.

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

Lähetä aikajanalle -painikkeen napsauttaminen Soittimessa Kirjaston videoaineiston trimmauksen jälkeen.

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

Otsikkoeditorit, ScoreFitter, Selostus

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

Editoinnin valmistuttua otsikot ja ScoreFitter-leikkeet lähetetään oletusraitaan aikajanalle käyttämällä Lähetä aikajanalle -toimintoa, kun taas selostusleikkeet menevät erityiselle selostusraidalle. Lisätietoja on kohdissa ”Otsikot” sivulla 161, ”ScoreFitter-taustamusiikki” sivulla 195 ja ”Selostus-työkalu” sivulla 196.

Leikkeiden poistaminen

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

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

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

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

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

Leiketoiminnot

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

Valitseminen

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

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

Voit tyhjentää valinnan napsauttamalla mitä tahansa aikajanan rakoa.

Monivalinta näppäimistön ja hiiren avulla

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

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

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

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

Leikkeiden ryhmittely ja ryhmitysten purkaminen

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

1. Valitse kaksi tai useampia leikkeitä aikajanalta.
2. Napsauta jotakin valituista leikkeistä hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Ryhmitä** > **Ryhmitä**.

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

Huomaa: Voit myös **Ryhmittää projektiksi** tallentaaksesi ryhmän omana elokuvanaan. Lisätietoja on kohdassa ”Elokuvat elokuvien sisällä (sisäkkäiset projektit)” sivulla 90.

Säätäminen

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

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

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

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

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

Skaalaus

Ensimmäiset kaksi vaihtoehtoa vaikuttavat sellaisten leikkeiden käsittelyyn, jotka eivät ole nykyisen aikajanaformaatin vaatimusten mukaisia, kun ne tuodaan projektiin. Katso ”Aikajana-työkalupalkki” sivulla 53.

- **Sovita** näyttää kuvan sen oikeassa kuvasuhteessa ja skaalattuna niin suureksi kuin mahdollista ilman rajausta. Kehyksen käyttämättömiä osia käsitellään läpinäkyvinä.
- **Täytä** säilyttää myös kuvan kuvasuhteen, mutta skaalaa sen siten, että ruudulla ei ole käyttämättömiä osia. Kuvan osia ei rajata, mikäli kuvasuhde ei sovi yhteen.

  Voit hienosäätää leikkeen skaalaustoiminta panoroi-ja-zoomaa-toiminnolla.
- **Pidä alfa**, **Poista alfa**, **Luo alfa**: Näitä komentoja käytetään sisältöön, jolla on alfakanava (joka määrittää läpinäkyvyyden pikseli pikseliltä). Tällainen alfatieto voi olla ristiriidassa Pinnacle Studion tehosteiden kanssa. Komento ei ole käytettävissä puhtaille äänileikkeille.

Videon kiertäminen

Voit kiertää aikajanaan lisäämiäsi videoleikkeitä. Voit kiertää videoleikettä 90 astetta (oikealle tai vasemmalle) tai valita mukautetun kierron.

Videoleikkeen kiertäminen 90 asteen välein

1 Napsauta hiiren kaksoispainikkeella aikajanan leikettä, jota haluat kiertää.
2 Valitse **Kiertyminen** kontekstivalikosta ja valitse yksi seuraavista vaihtoehdoista:
   • **Kierrä oikealle**: Kiertää leikettä oikealle 90 astetta.
   • **Kierrä vasemmalle**: Kiertää leikettä vasemmalle 90 astetta

Videoleikkeen kiertäminen minkä tahansa asteen välein

1 Klikkaa aikajanan leikettä, jota haluat kiertää.
2 Avaa **Editori**-paneeli.
3 Kirjoita leikkeen **Ominaisuudet**-listassa arvo **Kiertyminen**-ruutuun tai vedä liukusäädintä asettaaksesi haluamasi kiertymisasteen.
   Opmerking: Voit määrittää leikkeen eri kiertoarvot avainkehyksillä.

Kameran ominaisuudet

Voit lisätä leikkeisiisi kameratyylisiä liikkeitä **Ominaisuudet**-sivun **Kamera**-alueella. Asetuksiin sisältyvät seuraavat:

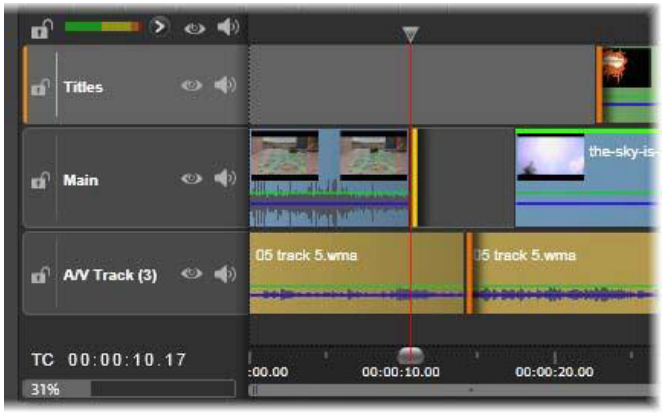
- **FOV**: Säätää näkökenttää, joka määrittää, kuinka lähellä tai kaukana kamera vaikuttaa olevan kohtauksesta. Tehoste muistuttaa zoomausta. Alhaisemmat arvot zoomaavat sisään kapeampaan näkymään ja korkeammat ulos laajempaan näkymään.
- **Dolly zoom**: Kun tämä on käytössä, ominaisuus simuloi zoomaamisen aikana liikkuvaa kameraa, jolloin yksi alue pysyy yhtenäisenä (yleensä kohde) samalla, kun zoomaus vaikuttaa ympäröivään alueeseen.
- **Kääntö**: Säätää kameraa vaakasuuntaisesti (X-akseli)
- **Kallistus**: Säätää kameraa pystysuuntaisesti (Y-akseli)
- **Kierto**: Asettaa kameran kierron
- **Kääntö X**: Siirtää kameraa X-akselilla
- **Kääntö Y**: Siirtää kameraa Y-akselilla
- **Kääntö Z**: Siirtää kameraa Z-akselilla

Videon trimmaus

Leikkeiden tai rakojen pituuden muuttamista aikajanalla kutsutaan trimmaukseksi.

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

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



Moniraitatrimmaus

Sääntö synkronoinnin pitämiseen

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

Trimmauskohtien avaaminen

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

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

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

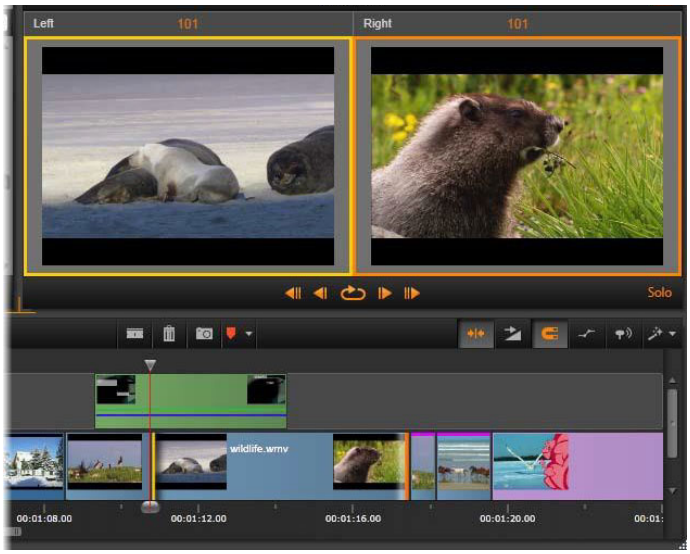
Trimmauseditori kaksoistilassa. Valittuna oleva trimmauskohta näkyy leikkeen alussa keltaisella suorakulmiolla merkittynä. Lähtevän leikkeen viimeinen kehys näkyy vasemmalla.

Kun trimmauskohta on avattu, tapahtuu useita asioita:

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

Trimmauseditori

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

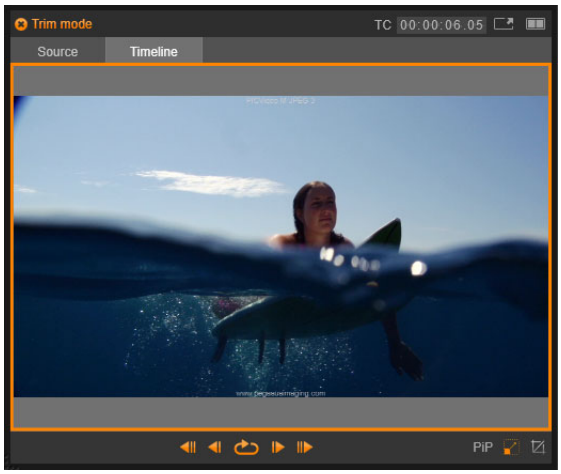


Trimmauseditori luistotrimmaustilassa. Vasemmalla olevassa esikatselussa näytetään valittuna oleva trimmauskohta; oikeassa esikatselussa näytetään toinen trimmauskohta.

Toisessa esikatseluikkunassa näytettävä ruutu riippuu käytettävästä trimmaustilasta. Jos tilana on luisto- tai liukutrimmaus, näytetään toiminnon toinen trimmauskohta, joka on merkitty oranssilla suorakulmiolla. Muissa tapauksissa toisessa esikatseluikkunassa näytetään leikkauksen toisella puolella oleva kehys valitussa trimmauskohdassa.

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

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



Trimmauseditori yhden esikatselun tilassa.

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

Trimmaustilan sulkeminen: Trimmaustila voidaan sulkea napsauttamalla trimmaustila-painiketta .

Editointitilat trimmausta varten

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

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

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

Älykäs tila: Trimmauksessa älykäs tila vastaa lisäystilaa.

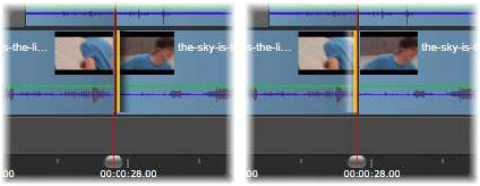
Korvaa tila: Uuden leikkeen vetäminen nykyisen leikkeen päälle aikajanalla korvaa nykyisen leikkeen.

Trimmaus leikkeen alussa

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

Voit trimmata leikettä vetämällä trimmauskohtaa vasemmalle tai oikealle.

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



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

Trimmaus leikkeen lopussa

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

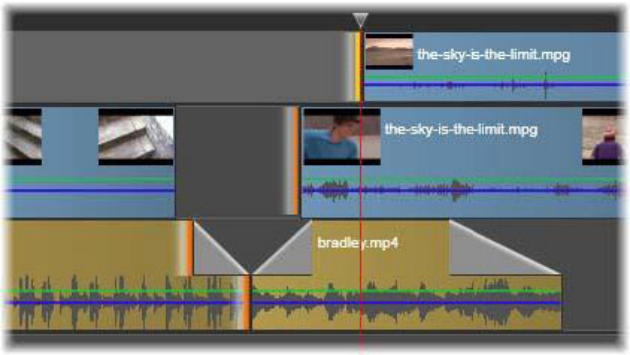
Voit trimmata suoraan leikkeessä vetämällä trimmauskohtaa tai Soittimessa, kun se pysyy trimmaustilassa.

Rakojen trimmaaminen

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

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

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



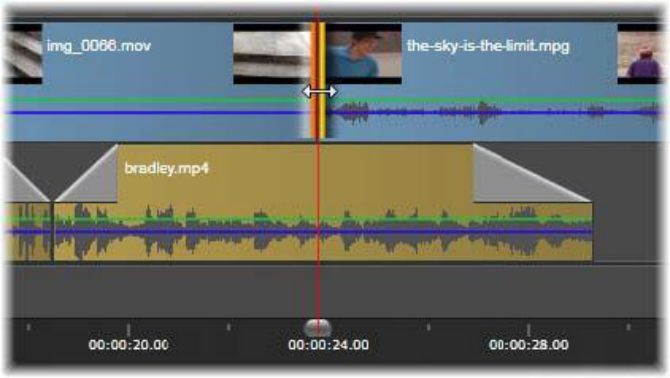
Kaksi rakoa ja äänen ulos-kohta on valittu trimmausta varten. Koska kullekin raidalle on luotu yksi trimmauskohta, koko teoksen synkronointi säilyy trimmattaessa.

Trimmaa molemmat

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

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

Kun hiiren osoitin on sijoitettu juuri avattujen trimmauskohtien kohdalle, sen tulisi olla vaakasuuntainen kaksipäinen nuoli. Siirrä leikkeen rajaa vetämällä vasemmalle tai oikealle tai käytä Soitinta trimmaustilassa.

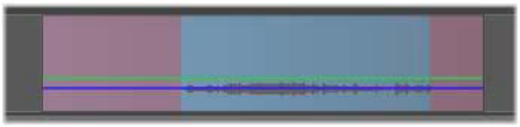


Trimmaa molemmat: Valittuna on vierekkäiset sisään- ja ulos-trimmauskohdat. Trimmauskohtien vetäminen vaikuttaa ajoitukseen siirryttäessä sisään-leikkeestä ulos-leikkeeseen, mutta se ei sekoita aikajanaa.

Ylitrimmaus

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

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



Ylitrimmattu leike: Ensimmäiset ja viimeiset kehykset jäädytetään ylitrimmatuissa osioissa.

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

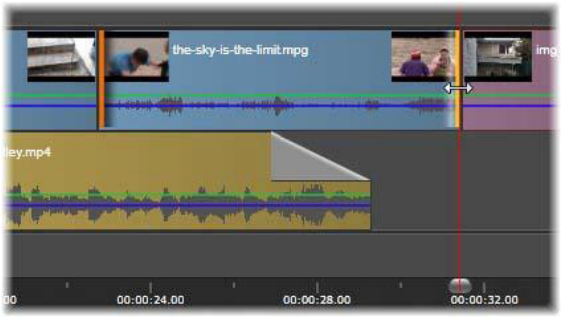
Ylitrimmauksen kestosta ja kontekstista riippuen tämä yksinkertainen menetelmä voi olla riittävä. Lyhyt pysäytyskuva voi olla jopa visuaalisesti tehokas itsessään.

Pysäytyskuvamenetelmä ei kuitenkaan luultavasti anna tyydyttäviä tuloksia, jos se tapahtuu nopeaa liikettä sisältävän jakson aikana. Tällaisissa vaativissa tapauksissa voit harkita leikkeen täydentämistä tai vaihtoa, tai sen pidentämistä muuttamalla nopeutta. (Katso ”Nopeuden säätäminen ajan uudelleenmäärityksellä” sivulla 86.)

Luistotrimmaus

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

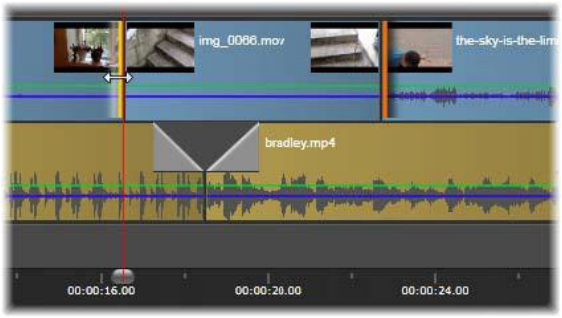
Sijoita leike uudestaan lähteen sisällä joko vetämällä trimmauskohtaa vaakasuuntaisesti tai käyttämällä soittimen trimmaussäätimiä.



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

Liukutrimmaus

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



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

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

Trimmauskohtien tarkkailu

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

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

Kun **Ctrl**-napsautusta on käytetty trimmauskohdan seurantaan, trimmausta voidaan ohjata vasen- ja oikea-nuolinäppäimillä. Ilman **Vaihto**-näppäintä trimmaus tehdään yksi kehys kerrallaan; jos otat Vaihto-näppäimen käyttöön, trimmaus suoritetaan kymmenen kehystä kerrallaan.

Siirtäminen ja kopioiminen

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

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

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

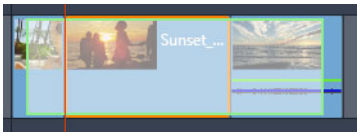
Pitämällä **Alt**-näppäintä pohjassa leikkeiden siirtämisen aikana voit vaihtaa lisäys- ja korvaustilojen välillä. Normaali älykäs toiminto on sama kuin lisäys, koska vaakasuuntaisten siirtojen kaikkein yleisin käyttö on toistojärjestyksen muuttaminen.

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

Säätö-, Liuku-, Sovitus- ja Venytys-työkalujen käyttö aikajanalla

Voit säätää leikettä aikajanalla useilla eri tavoilla – erityisesti jos käytät trimmattuja leikkeitä. Trimmatuissa leikkeissä on piilotetut *pääkehykset* (leikkeen alusta trimmatut kehykset) ja *häntäkehykset* (leikkeen lopusta trimmatut kehykset).

On hyödyllistä ajatella, että aikajanan leikkeet koostuvat kahdesta elementistä: *ikkuna* (leikkeen kesto, jonka määrittää aikajanan jokaisen leikkeen alkamis- ja loppupisteet), sekä *sisältö* (kaikki kokonaisessa, esitrimmatussa leikkeessä olevat kehykset riippumatta siitä, onko ne piilotettu trimmaustoiminnolla vai ei).

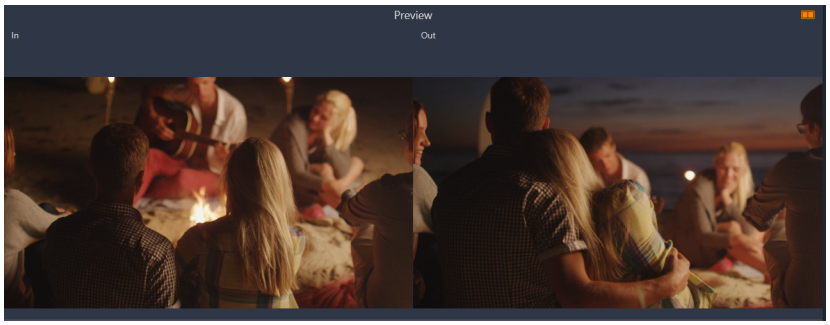


Tässä esimerkissä näytetään jakso aikajanalla, jossa on leike valittuna (oranssi ruutu "ikkuna"). Säätö-työkalu on aktiivinen, ja kun vedät, leikkeen esitrimmattu kokonaispituus paljastetaan (vihreä ruutu "sisältö"). Näet tämän jälkeen, mitkä kehykset näkyvät aikajanalla määritetyssä "ikkunassa".

Seuraavat työkalut antavat sinun säätää leikkeitä aikajanalla.

- **Säätö**: Voit vetää aikajanaa sisäänpäin muuttaaksesi näytettäviä ruutuja (sisältö) muuttamatta leikkeen ”ikkunaa” (kestoa), jolloin käytännössä siirrät lähdeleikkeen trimmausmerkit.
- **Liuku**: Voit siirtää leikkeen “ikkunaa” aikajanan mukaisesti muuttamatta kestoa, jolloin käytännössä siirrät aikajanan trimmausmerkkejä paljastaaksesi eri sisällön.
- **Sovitus**: Voit säätää leikkeen ”ikkunan” pituutta, mikä vaikuttaa valitun leikkeen ja vierekkäisen leikkeen kestoon.
- **Venytys**: Voit säätää leikeikkunan kokoa muuttaen näin kestoa aikajanalla. Voit laajentaa tai pienentää sisältöä (nopeuden säätö) sovittaaksesi uuden keston muuttamatta näytettäviä kehyksiä.

Leikkeen esitrimmattu kokonaispituus määrittää säätöjesi rajat. Joillekin muutoksille myös vierekkäisen leikkeen esitrimmattu pituus on rajoittava tekijä. Jos käytät esimerkiksi Sovitus-työkalua vähentääksesi valitun leikkeen aikajanan kestoa, Sovitus-työkalu pysähtyy kohtaan jossa vierekkäisen leikkeen (jonka kesto suurenee) kehykset ovat loppuneet.



Soitin-paneelissa voit tarkastella valitun leikkeen sisään- ja ulos-kohtia, kun Säätö-, Liuku- tai Sovitus-työkalu on aktiivinen.

Säätö-työkalun käyttäminen leikkeiden säätämiseen aikajanalla

1 Valitse aikajanalla trimmattu leike, joka on osa jaksoa.
2 Napsauta **Säätö**-työkalua Aikajana-työkalupalkissa.
3 Vedä aikajanassa muuttaaksesi, mitkä kehykset näytetään aikajanalla.
Soitin-paneeli näyttää kaksoisruutunäkymän **Sisään**-kehyksestä ja **Ulos**-kehyksestä, jotta voit helpommin asettaa leikkeesi sijainnin aikajanalla.

Liuku-työkalun käyttäminen leikkeiden säätämiseen aikajanalla

1 Valitse aikajanalla trimmattu leike, joka on osa jaksoa.
2 Napsauta **Liuku**-työkalua Aikajana-työkalupalkissa.
3 Vedä aikajanalla säätääksesi leikkeen sijaintia ja muuttaaksesi näytettäviä kehyksiä.
Valitun leikkeen kesto pysyy samana, mutta vierekkäisten leikkeiden kesto muuttuu.

Opmerking: Rako voi syntyä, jos vierekkäinen leike ei ole riittävän pitkä täyttämään siirretyn leikkeen jättämää rakoa.

Sovitus-työkalun käyttäminen leikkeiden säätämiseen aikajanalla

1 Valitse aikajanalla trimmattu leike, joka on osa jaksoa.
2 Napsauta **Sovitus**-työkalua Aikajana-työkalupalkissa.
3 Vedä valitun leikkeen reunaa aikajanalla muuttaaksesi leikkeen kestoa.
   Myös vierekkäisen leikkeen kesto muuttuu.

Venytys-työkalun käyttäminen leikkeiden säätämiseen aikajanalla

1 Valitse aikajanalla leike, joka on osa jaksoa.
2 Napsauta **Venytys**-työkalua Aikajana-työkalupalkissa.
3 Vedä valitun leikkeen reunaa aikajanalla muuttaaksesi kestoa.
   Vaikka valitun leikkeen sisältö pysyy samana, nopeus muuttuu (tämän ilmaisee keltainen katkoviiva leikkeen yläosassa) vastatakseen uutta kestoa.
   Myös vierekkäisen leikkeen kesto muuttuu.

Leikepöydän käyttäminen

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

Kirjastosta

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

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

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

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

Voit toistaa saman leikesarjan liittämisen niin monta kertaa kuin haluat.

Aikajanalta

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

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

Tehosteet leikepöydällä

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

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

Siirtymät leikepöydällä

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

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

Nopeuden säätäminen ajan uudelleenmäärityksellä

Voit säätää videoleikkeidesi nopeutta. Voit käyttää hidastusta tai nopeutusta koko leikkeessä tai käyttää avainkehyksiä leikkeen joidenkin kohtausten nopeuttamiseen, kun hidastat samalla muita kohtauksia. Voit esimerkiksi nopeuttaa leikettä, joka näyttää lähestymisen mäkihyppyyn, ja hidastaa jaksoa jossa mäkihyppääjä on ilmassa.

Leikkeet, joiden nopeutta on muutettu, ilmaistaan aikajanalla keltaisella katkoviivalla leikkeen yläosassa.

Keltainen katkoviiva leikkeen yläosassa ilmaisee, että nopeutta on muutettu.

Seuraavat säätimet ja valinnat ovat käytettävissä **Ajan määritys uudelleen** -ominaisuudelle:

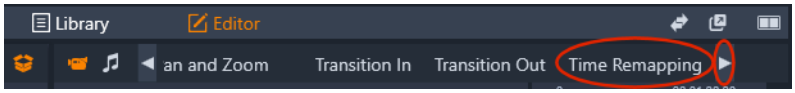
- **Ankkuri:** Ankkuri on aikajanan kiinteä piste, jonka ympärillä nopeusmuutokset tapahtuvat. Voit valita **Ensimmäinen ruutu**, **Viimeinen kuva** tai **Nykyinen ruutu** (jonka ilmaisee toistopään nykyinen sijainti). Tämä voi olla hyödyllistä koordinoitaessa toimintaa nopeuskäsitellyn leikkeen ja muiden raitojen materiaalin, kuten taustamusiikin välillä.
- **Venytys**: Tällä vaihtoehdolla leikkeen ensimmäinen ja viimeinen kehys tämänhetkisellä trimmauksella pysyvät lukittuina, kun leikettä trimmataan aikajanalla. Leikkeen lyhentäminen materiaalin loppupään trimmauksen sijaan nopeuttaa sitä juuri tarpeeksi, jotta se päättyy samaan kehykseen kuin aikaisemmin. Leikkeen pidentäminen trimmaamalla sen loppua oikealle hidastaa sitä trimmatun materiaalin näyttämisen sijaan.
- **Käännä leike**: Kääntää koko leikkeen äänen toiston suunnan (takaperin) vaikuttamatta nopeuteen. Jos leikkeessä on synkronoitu ääni, se kytketään pois, koska ääni ei yleensä kuulosta hyvältä takaperin. Jos haluat kääntää leikkeen yksittäisen osion, sinun tulee jakaa leike käännettävän osion eristämiseksi.
- **Pehmeä liike:** Tämä vaihtoehtoa käyttää erityistä siirtymätekniikkaa, jolla saavutetaan mahdollisimman sujuva liike kehyksestä toiseen.
- **Säilytä sävelkorkeus**: Tämä vaihtoehto säilyttää tallennetun äänen alkuperäisen sävelkorkeuden, jopa silloin, kun sitä toistetaan nopeutettuna tai hidastettuna. Tästä toiminnosta tulee sitä tehottomampi, mitä enemmän nopeutta muutetaan. Kun tietyt rajat on ylitetty, se kytkeytyy kokonaan pois.

Lisätietoja avainruutujen käyttämisestä on kohdassa ”Avainkehysten käyttäminen” sivulla 44.

Videon nopeuden muuttaminen käyttämällä ajan uudelleenmääritystä

1 Valitse säädettävä leike aikajanalla.

2 Avaa **Editori**-paneeli, napsauta **Ajan määritys uudelleen** (näkyy **Editori**-luokkapalkin lopussa, sinun täytyy ehkä käyttää vieritysnuolta sen paljastamiseksi).



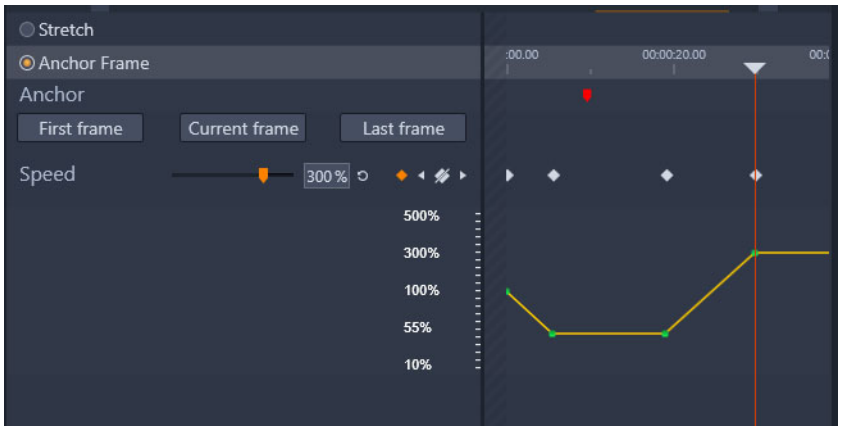
3 Napsauta **Ankkuri kehykseen** -valintaa.

4 Valitse **Ankkuri**-alueella yksi seuraavista ankkurikehyksistä:
   - **Ensimmäinen ruutu**

- **Nykyinen ruutu**
- **Viimeinen kuva**

Ankkurikehys näkyy punaisena merkkinä Avainruutu-näkymässä. Se on kiinteä piste, jonka ympärillä nopeusmuutokset tapahtuvat.

5 Sijoita osoitin Avainruutu-näkymässä kohtaan, johon haluat lisätä avainruudun, ja napsauta **Lisää/poista avainruutu** -painiketta, ja vedä keltaisen nopeusrivin vastaavaa solmua ylös (nopeuden lisäämiseksi) tai alas (nopeuden vähentämiseksi). Voit myös asettaa avainruudun nopeuden säätämällä **Nopeus**-liukusäädintä tai kirjoittamalla tarkan arvon **Nopeus**-kenttään ja painamalla **Enter**.



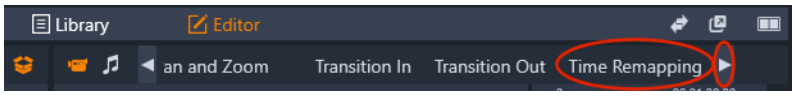
Lisätietoja avainruutujen käyttämisestä on kohdassa ”Avainkehysten käyttäminen” sivulla 44.

6 Voit käyttää niin montaa avainruutua ja nopeusmuutosta leikkeessä kuin haluat.

Koko leikkeen nopeuden muuttaminen käyttämällä ajan uudelleenmääritystä

1 Valitse säädettävä leike aikajanalla.

2 Avaa **Editori**-paneeli, napsauta **Ajan määritys uudelleen** (näkyy **Editori**-luokkapalkin lopussa, sinun täytyy ehkä käyttää vieritysnuolta sen paljastamiseksi).



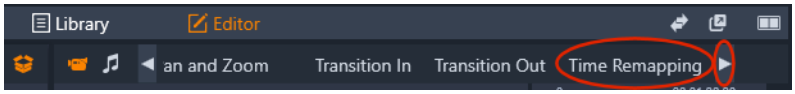
3 Napsauta **Venytys**-valintaa.

4 Aseta kohdistin aikajanalla säädettävän leikkeen pään sisäreunan mukaisesti ja vedä lisätäksesi tai vähentääksesi leikkeen pituutta.

   Leikkeen nopeutta säädetään asetusten mukaan.

Leikkeen kääntäminen käyttämällä ajan määritystä uudelleen

1 Valitse säädettävä leike aikajanalla.
2 Avaa **Editori**-paneeli, napsauta **Ajan määritys uudelleen** (näkyy **Editori**-luokkapalkin lopussa, sinun täytyy ehkä käyttää vieritysnuolta sen paljastamiseksi).



3 Ota käyttöön **Video**-alueella **Käännä leike** -valintaruutu.

Ajan pysäytyksen käyttäminen pysäytyskuvan luomiseksi

Voit luoda pysäytyskuvatehosteen **Ajan pysäytys** -toiminnolla pysäyttämällä videoleikkeen valitun kehyksen tietyksi ajaksi. Pysäytetty kehys toimii käytännössä asettamasi keston pysäytyskuvana. Voit poistaa pysäytyskuvatehosteen milloin tahansa.

Pysäytyskuvatehosteen luominen käyttämällä Ajan pysäytystä

1 Valitse leike aikajanalla ja vedä osoitinta niin, että pysäytettävä kehys näkyy Soitin-paneelissa.
2 Napsauta leikettä hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Ajan pysäytys** > **Lisää**.
3 Kirjoita arvo **Kesto**-kenttään määrittääksesi kehyksen pysäytyksen sekuntimäärän, ja napsauta **OK**.

   Pysäytyskehys ilmaistaan vaaleanpunaisella alueella aikajanan leikkeessä.

Leikkeen keskellä oleva vaaleanpunainen alue ilmaisee pysäytyskuvaosiota.

Pysäytyskuvan poistaminen

1 Napsauta hiiren kakkospainikkeella aikajanalla leikettä, jolla on pysäytyskuva joka on luotu **Ajan pysäytys** -toiminnolla.
2 Valitse **Ajan pysäytys** > **Poista**.

Elokuvat elokuvien sisällä (sisäkkäiset projektit)

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

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

Sisäkkäinen projekti pysyy koskemattomana säiliöleikkeen sisällä, samoin kuin kaikki projektin leikkeet, tehosteet, otsikot ja muut komponentit. Leikkeen kaksoisnapsauttaminen aikajanalla avaa projektin uuteen aikajanan välilehteen. Kaikki tekemäsi muutokset vaikuttavat vain projektin kopioon säiliöleikkeen sisällä, eivät alkuperäiseen tiedostoon.

Säiliöleikkeen sisältö pääprojektin aikajanalla ei ole sidoksissa sisäkkäisen leikkeen pituuteen sen omalla aikajanalla. Säiliöleikettä pitää trimmata manuaalisesti, jos haluat sen vastaavan sisäkkäisen leikkeen kestoa.

Sisäkkäisen projektin luominen aikajanan leikkeistä

1. Pidä **Ctrl**-painiketta painettuna, ja valitse aikajanalta leikkeet, jotka haluat tallentaa sisäkkäisenä projektina.
2. Napsauta hiiren kakkospainikkeella valittua leikettä ja valitse **Ryhmä** > **Tallenna ryhmä projektina**.
3. Kirjoita projektille uusi nimi.

   Ryhmä tallennetaan projektina **Kirjastoon** ja näkyy nyt aikajanalla yhtenä säilytysleikkeenä (harmaa väri).

Sisäkkäisen projektin muokkaaminen aikajanalla

1. Kaksoisnapsauta aikajanalla sisäkkäistä projektia (harmaa väri osoittaa sisäkkäisen projektin).
2. Uusi välilehdellinen sivu avautuu aikajanalle (sisäkkäisen projektin nimi näkyy välilehdellä).
3. Tee haluamasi muokkaukset sisäkkäiseen projektiin.
4. Palaa pääprojektiin napsauttamalla vastaavaa aikajanan välilehteä (pääprojektin nimi näkyy välilehdellä).

Projektin lisääminen kirjastosta nykyiseen projektiin

1 Kun pääprojekti on auki aikajanalla, vedä projektitiedosto **Kirjastosta** aikajanalle.

Projekti lisätään automaattisesti aikajanalle sisäkkäisprojektina (harmaa väri osoittaa sisäkkäisen projektin).

Vihje: Jos haluat siirtää elementtejä sisäkkäisen projektin ja pääprojektin välillä, voit käyttää kontekstivalikkoa kopioidaksesi ja liittääksesi siirrettävät elementit.

Kuva kuvassa -tehoste (PIP)

Voit luoda helposti kuva kuvassa (PIP) -tehosteen aikajanalle lisäämälläsi medialla. PIP:n avulla voit toistaa videota tietyssä ruudun kohdassa samalla kun päävideo toistuu taustalla. Voit käyttää PIP:tä myös kuvissa. Voit säätää PIP-mediaa muuttamalla kokoa, kiertämällä tai rajaamalla mediaa ja sijoittamalla sen haluamaasi paikkaan taustalla.

Videoleikkeen skaalaaminen tai rajaaminen PIP-tehostetta varten

1 Varmista **Muokkaa**-työtilassa, että leike jota haluat käyttää **PIP**-tehosteessa on lisätty aikajanalle taustavideon yllä olevaan raitaan.

2 Valitse leike ja jokin seuraavista **PIP**-valinnoista soittimen esikatseluikkunan alla:

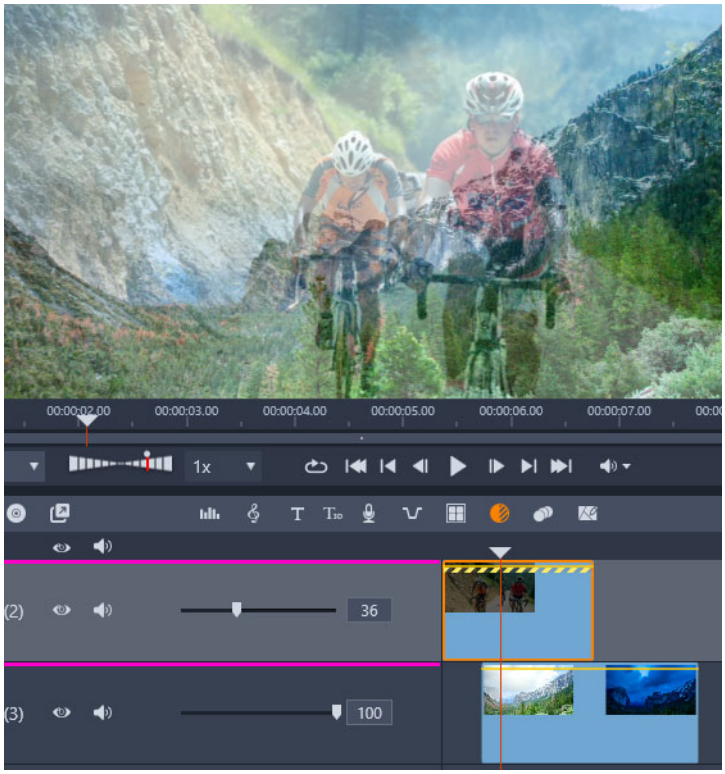
- **Skaalaustila** – voit muuttaa valitun leikkeen kokoa vetämällä esikatseluikkunassa näkyviä kokosolmuja. Kierrä leikettä vetämällä kiertokahvaa (solmu, joka ulottuu koon muuttamisen suorakulmion yläpuolelle).

- **Rajaustila** – voit rajata valitun leikkeen vetämällä oranssinvärisiä rajauskahvoja, jotka näkyvät leikkeen reunoissa.

Raidan läpinäkyvyys

Voit käyttää **Raidan läpinäkyvyys** -tilaa asettaaksesi koko raidan läpinäkyvyyden tai hallitaksesi tarkasti yksittäisten leikkeiden läpinäkyvyyttä aikajanalla. Leikkeiden läpinäkyvyyden asettaminen **Raidan läpinäkyvyys** -tilassa on vaihtoehto leikkeiden **läpikuultavuuden** asettamiselle **Editori**-paneelissa. Voit käyttää raidan läpinäkyvyyttä luodaksesi päällekkäisen tehosteen tai sisään- tai uloshäivytyksen.

Huomaa: Kun käytät **Raidan läpinäkyvyys** -liukusäädintä raitapäässä, raidan läpinäkyvyysasetus vaikuttaa raidan kaikkiin leikkeisiin ja asettaa kaikkien avainruutupohjaisten Läpikuultavuus-/Läpinäkyvyys-asetusten peruskohdan yksittäisille leikkeille. Jos **Raidan läpinäkyvyys** -liukusäädin on asetettu esimerkiksi 50 %:iin, tätä käytetään läpikuultavuuden maksimiarvona raidan kaikissa leikkeissä. Tämä tarkoittaa sitä, että avainruudun **Läpikuultavuus**-asetus 100 % näkyy 50 %:n läpikuultavuutena, kun leike lisätään kyseiseen raitaan.

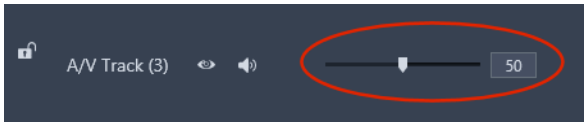


Voit luoda päällekkäisen tehosteen tai häivytyksen Raidan läpinäkyvyystilalla

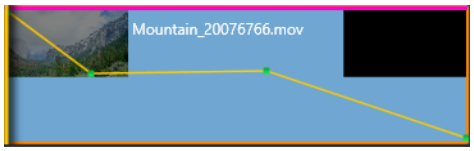
Raidan läpinäkyvyystilan käyttö

1 Valitse **Muokkaa**-työtilassa raita aikajanalla ja napsauta Aikajana-työkalupalkissa **Raidan läpinäkyvyys** -painiketta .
2 Tee aikajanalla jokin seuraavista

- Säädä koko raidan läpinäkyvyyttä vetämällä raidan pääalueella **Raidan läpinäkyvyys** -liukusäädintä asettaaksesi haluamasi arvon tai kirjoittamalla arvo kenttään liukusäätimen päässä.



- Muuta leikkeen läpinäkyvyyttä napsauttamalla keltaista läpinäkyvyysriviä lisätäksesi tarvittavan määrän avainruutuja. Vedä solmuja alaspäin lisätäksesi läpinäkyvyyttä.



Jos haluat poistaa avainruutuja, napsauta hiiren kakkospainikkeella avainruutusolmua ja valitse vastaava komento.

3 Poistu Raidan läpinäkyvyys -tilasta napsauttamalla **Raidan läpinäkyvyys** -painiketta.

Sekoitustilat

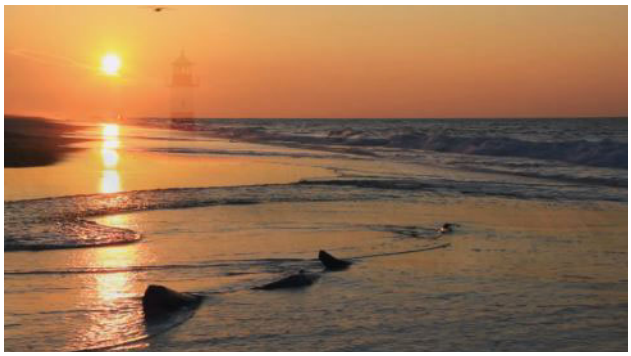
Sekoitustilojen avulla voit valita, kuinka leike sekoittuu alla olevaan leikkeeseen. Voit asetella sisältöjä päällekkäin, sekoittaa maskialueita sekä luoda valovuotoa ja muita väri- ja valotustehosteita. Jokainen sekoitustila käyttää eri kaavaa valitun leikkeen väri- ja kirkkausarvojen yhdistämiseen alla olevan leikkeen arvoihin. Sekoitustehostetta käyttävän leikkeen alla olevan taustan luomiseen voidaan käyttää erilaisia aineistoja, sillä sekoituskaavaa käytetään sekoituksen aikana näkyvien kohteiden perusteella. Eri sekoitustilojen kokeilu on hauska tapa oppia, kuinka ne vaikuttavat leikkeeseesi.

Pehmeä valo -sekoitustilaa käytettiin Luonto-otsikkoon, missä (valkoinen) teksti sekoitettiin alla olevaan videoleikkeeseen.

Sekoitustila löytyy **Ominaisuudet**-sivun **Editori**-paneelista. Sekoitustilan tuloksia voi muokata säätämällä leikkeen **Läpikuultavuus**-asetusta.

Pinnacle Studion avattava **Sekoitustila**-valikko sisältää seuraavat sekoitustilat. Ensimmäisessä esimerkissä, **Ei mitään**, voit nähdä kaksi leikettä, joita käytetään kaikissa sekoitustilojen esimerkeissä.

Sekoitustila	Esimerkki
Ei mitään: Ei sekoitusta – oletusasetus. Yllä olevan raidan leike peittää alla olevan leikkeen, paitsi jos leikkeen **Läpikuultavuus**-asetusta säädetään. **Esimerkki**: Raidan 1 auringonlaskuleike peittää kokonaan raidan 2 majakkaleikkeen, kun sekoitustilaksi on valittu **Ei mitään**.	
Värilisävalotus: Tummentaa taustaleikettä ja lisää sen kontrastia suhteessa valittuun leikkeeseen.	
Värivarjostus: Vaalentaa taustaleikettä ja pienentää sen kontrastia suhteessa valittuun leikkeeseen.	

Sekoitustila	Esimerkki
Tummentava: Vertaa valittua leikettä taustaleikkeeseen ja näyttää tummemmat pikselit.	
Roiskiva: Korvaa valitun leikkeen pikselivärit taustaleikkeen väreillä. Mitä suurempi valitun leikkeen peittävyys on, sitä vähemmän pikseleitä korvataan.	
Kova valo: Lisää korostuksia tai varjoja riippuen valitun leikkeen kirkkaudesta.	
Kova sekoitus: Lisää valitun leikkeen RGB-arvot taustaleikkeeseen.	

Sekoitustila	Esimerkki
Vaalentava: Näyttää valitun leikkeen pikselit, jotka ovat vaaleampia kuin taustaleikkeen pikselit.	
Lineaarinen lisävalotus: Tummentaa taustaleikettä riippuen valitun leikkeen kirkkaudesta. Tummempi kuin Kertova mutta vähemmän kylläinen kuin Värilisävalotus.	
Lineaarinen varjostus: Vaalentaa taustaleikettä riippuen valitun leikkeen kirkkaudesta.	
Lineaarinen valo: Vaalentaa tai tummentaa taustaleikettä riippuen valitun leikkeen kirkkaudesta. Käyttää lineaarista varjostusta kirkkaampiin pikseleihin ja lineaarista lisävalotusta tummempiin pikseleihin.	

Sekoitustila	Esimerkki
Kertova: Yhdistelee valitun leikkeen ja taustaleikkeen värejä säilyttäen tummemmat pikselit, jolloin lopputulos on tummempi.	
Peittokuva: Näyttää valitun leikkeen kuviot tai värit ja säilyttää taustaleikkeen varjot ja korostukset.	
Kohdevalo: Vaalentaa ja tummentaa samanaikaisesti ja poistaa keskisävyt.	
Rasteri: Poistaa enemmän tummia pikseleitä, jolloin siirtymät ovat sulavampia. Samankaltainen kuin Kertova, mutta kertoo vaaleat pikselit tummien sijaan.	

Sekoitustila	Esimerkki
Pehmeä valo: Lisää pehmeitä korostuksia tai varjoja.	
Kirkas valo: Nostaa tai laskee kontrastia riippuen valitun leikkeen kirkkaudesta.	

Sekoitustilan käyttäminen leikkeeseen

1 Kaksoisnapsauta aikajanalla leikettä, johon haluat käyttää sekoitusta. Alla olevilla raidoilla täytyy olla näkyvää sisältöä, jotta leikkeeseen voi käyttää sekoitusta.

2 Valitse haluamasi sekoitustila **Ominaisuudet**-sivun **Editori**-paneelin avattavasta **Sekoitustila**-valikosta.

   Sekoitustilan tulos näkyy Soitin-paneelin aikajanan esikatselusta. Voit esikatsella ja kokeilla erilaisia sekoitustiloja, kunnes saat haluamasi tuloksen.

Siirtymät

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

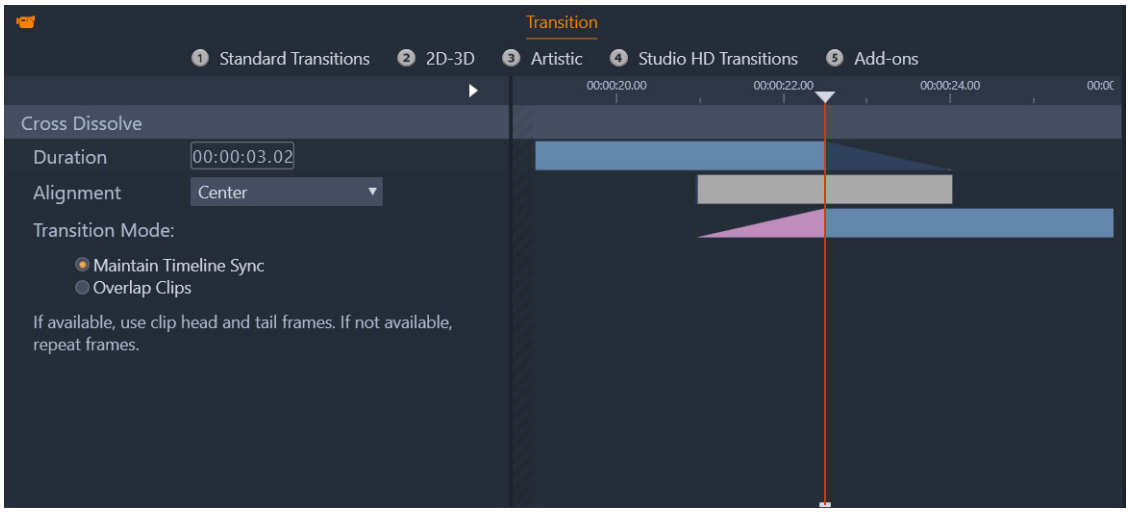
Luo oletussiirtymä vetämällä 'taitto' leikkeen vasempaan yläkulmaan.

Ilman siirtymää leikkeiden välille tulee jyrkkä leikkaus.

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

Oletuksena on kahden leikkeen välinen keskitetty siirtyminen, joten 4 sekunnin siirtyminen alkaa 2 sekuntia ennen ensimmäisen leikkeen loppua ja kesto jatkuu 2 sekuntia toiseen leikkeeseen.

Voit muokata **Kestoa**, **Suuntausta** (sijainti) ja muita siirtymäasetuksia. Käytettävissä olevat asetukset riippuvat siirtymätyypistä. Jotkin asetukset voidaan säätää interaktiivisesti aikajanalla (kesto ja sijainti), kun taas toiset voidaan säätää **Editori**-paneelissa.



Siirtymän kaksoisnapsauttaminen aikajanalla avaa siirtymäasetukset Editori-paneelissa.

Visuaalisesta näytöstä **Editori**-paneelissa näkee keston, sijainnin ja videoiden välisten siirtymien tapauksessa sen, koostuuko siirtymä staattisista päätykehyksistä (vaaleanpunainen) vai pää- ja häntäkehyksistä leikatusta videosta (tummansininen).

Oletusarvoisesti **Siirtymätila**-asetus on **Ylläpidä aikajanasynkronointia** (suositus). Tämä tarkoittaa, että leikkeen sijainteja ei säädetä, kun lisäät siirtymän. Siirtymässä käytetään staattisia päätykehyksiä (pysäytyskuvatehoste) tai pää- ja häntäkehyksiä leikatusta videosta. Jos valitset **Päällekkäiset leikkeet** -vaihtoehdon (vanha tila), kun luot siirtymän aikajanalla vetämällä taitosta vasemmalle, siirtymä luodaan limittämällä yksi leike toisen päälle, mikä vaikuttaa synkronointiin projektin muiden raitojen kanssa. Miksi valita tämä vanha vaihtoehto? Videosiirtymien tapauksessa se tarkoittaa, että et tarvitse pää- tai häntäkehyksiä saavuttaaksesi videosiirtymän, jos sinulla ei ole synkronointia koskevia huolenaiheita. Kun vaihdat **Siirtymätilan**, se koskee seuraavaa lisäämääsi siirtymää (ei vaikuta nykyisiin siirtymiin).

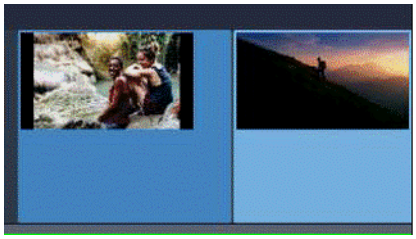
Voit poistaa tai korvata siirtymiä aikajanalla. Voit myös kopioida ja liittää siirtymiä aikajanalla.

Jos yrität lisätä siirtymän leikkeeseen, joka on lyhyempi kuin siirtymän kesto (oletus- tai kopiosiirtymä), siirtymää ei lisätä.

Oletusarvoisen häivytyssiirtymän lisääminen

- Napsauta ja vedä aikajanalla leikkeen yläkulmaa (taittosymboli tulee näkyviin) ja vedä asettaaksesi haluamasi kesto.

Tämä luo häivytyksen kahden leikkeen välille. Jos leikkeitä on yksi, luodaan häivytys mustaan.



Laat me zien: *Add transition*

Siirtymän lisääminen kirjastosta

1 Napsauta **Muokkaa**-välilehdellä navigaatiopalkkia ja siirry **Kirjasto**-paneeliin, ja valitse **Siirtymät** .

2 Siirry haluamaasi luokkaan ja napsauta siirtymän esikatselukuvaa.

Voit esikatsella siirtymää Soitin-paneelissa.

3 Vedä haluamasi siirtymä aikajanalle.

Siirtymä lisätään oletuskestoa käyttäen.

4 Säädä siirtymiä tekemällä jokin seuraavista:

- **Kesto**: Vedä siirtymän jompaakumpaa päätä säätääksesi kestoa tai kirjoita keston arvo (jos olet zoomannut aikajanalle tarpeeksi paljastaaksesi siirtymän kestoarvot).
- **Sijainti**: Sijoita osoitin siirtymän päälle (käsikursori ilmestyy) ja vedä siirtymää oikealle tai vasemmalle siirtääksesi sen oletusasennosta (keskitetty kahden leikkeen väliin).
- **Kaikki siirtymäasetukset**: Kaksoisnapsauta siirtymää päästäksesi sen asetuksiin **Editori**-paneelissa. Liitännäisten siirtymien tapauksessa napsauta **Editori**-paneelissa **Avaa**-painiketta, jotta pääset muihin asetuksiin. Käytettävissä olevat asetukset riippuvat siirtymätyypistä.

Voit lisätä siirtymän myös napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella siirtymää kirjastossa ja valitsemalla **Lähetä aikajanalle** lisätäksesi siirtymän oletusraidan leikkeeseen toistokohtaa lähinnä olevaan leikkaukseen.

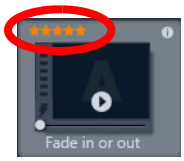
Löydät aikajanan siirtymän kirjastosta napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella siirtymää aikajanalla ja valitsemalla **Siirtymä** > **Etsi kirjastosta**.

Voit myös ottaa siirtymän käyttöön tai muokata sitä leikkeen alussa tai lopussa napsauttamalla aikajanan leikettä hiiren kakkospainikkeella, valitsemalla **Siirtymä sisään** tai **Siirtymä ulos** ja valitsemalla haluamasi komennon.

Voit käyttää häivytyssiirtymää

- Tee jokin seuraavista toimista:
  - Lisää häivytys yksittäisen leikkeen loppuun (ei vierekkäiseen leikkeeseen) aikajanalla napsauttamalla ja vetämällä leikkeen yläkulmaa (esiin tulee taittosymboli) ja vetämällä asettaaksesi halutun keston. Oletussiirtymä häivyttää mustaan/mustasta.
  - Lisää häivytys mustaan -siirtymä kahden leikkeen välille napsauttamalla navigointipalkkia **Kirjasto**-paneelissa ja valitse **Siirtymät** > **Standardi** > **Reaaliaikainen siirtymä FX** > **Häivytys sisään tai ulos**. Vedä siirtymä haluamaasi sijaintiin aikajanalla.

Vihje: Voit nopeasti löytää ja lisätä **Häivytys sisään tai ulos** -siirtymän lisäämällä siihen viiden tähden luokituksen kirjastossa. Voit sitten napsauttaa hiiren kakkospainikkeella oletussiirtymää (tai mitä tahansa siirtymää) aikajanalla ja valita **Siirtymä** > **Korvaa** ja valita **Häivytys sisään tai ulos** kohdasta **5 tähden siirtymät**.



Minkä tahansa suosikkisiirtymiesi arvosteleminen viidellä tähdellä lisää ne kohtaan Siirtymä> Korvaa kontekstivalikkoon, jotta niitä on helppo käyttää.

Useiden siirtymien lisääminen

1. Lisää haluamasi siirtymä mihin tahansa leikkeeseen aikajanalla.
2. Valitse aikajanalla kaikki leikkeet, joihin haluat lisätä siirtymän.
3. Napsauta hiiren kakkospainikkeella siirtymää ja valitse **Siirtymä** > **Väre**.

   Siirtymä lisätään valittujen leikkeiden väliin. Tämä ei vaikuta mihinkään nykyisiin siirtymiin. Siirtymää ei lisätä sellaisten leikkeiden väliin, jotka eivät sovi siirtymän kestoon.

Yhden tai useamman siirtymän poistaminen aikajanalta

1. Tee aikajanalla jokin seuraavista:
   - Poista yksi siirtymä napsauttamalla siirtymää, jonka haluat poistaa, napsauttamalla sitä hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla **Siirtymä** > **Poista**.
   - Jos haluat poistaa useita siirtymiä, valitse haluamasi leikkeet, napsauta hiiren kakkospainikkeella valittua leikettä ja valitse **Poista siirtymät**.

Korvaa siirtymä aikajanalla

1 Tee jokin seuraavista toimista:
   - Vedä kirjastosta siirtymä aikajanalla olevan nykyisen siirtymän päälle ja vapauta hiiren painike.
   - Napsauta aikajanalla siirtymää valitaksesi sen, napsauta sitä hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Siirtymä** > **Korvaa**, ja valitse siirtymä rajoitetusta luettelosta tavallisia, viimeaikaisia ja viiden tähden siirtymiä.

Siirtymien kopioiminen ja liittäminen

1 Valitse kopoitava leike aikajanalla.
2 Napsauta hiiren kakkospainikkeella siirtymää ja valitse **Siirtymä** > **Kopioi**.

   Kaikki siirtymämääritteet kopioidaan, mukaan lukien sijaintiin liittyvät määritteet. Siten ei ole mahdollista liittää sisäänhäivytystä uloshäivytyksenä tai päinvastoin.
3 Valitse leike, johon haluat liittää siirtymän
4 Napsauta leikettä hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Liitä**.

Oletussiirtymäasetusten muuttaminen

1 Napsauta Valikko-palkissa **Ohjauspaneeli** ja luokkalistassa **Projektiasetukset**.
2 Muokkaa jotain seuraavista:
   - Aseta **Oletuskestot**-alueella uusi arvo **Oletuskesto siirtymille** -ruutuun.
   - Valitse **Siirtymätila**-alueella oletusasetus.

Muodonmuutossiirtymät

Muodonmuutossiirtymä luo hauskan muodonmuutostehosteen analysoimalla yhden leikkeen sisällön ja sekoittamalla sen seuraavan leikkeen sisältöön.

Muodonmuutossiirtymän editori antaa sinun asettaa opasviivan jokaiselle leikkeelle, jotta voit määrittää helpommin siirtymän tarkennusalueen, kuten horisontin. Tämän jälkeen voit esikatsella siirtymää ja tehdä säätöjä siirtymän opasviivaan ja pituuteen (kestoon). Opasviiva määrittää sen, miten siirtymää käytetään. Kokeile rauhassa eri sijainteja, kunnes saat haluamasi lopputuloksen.

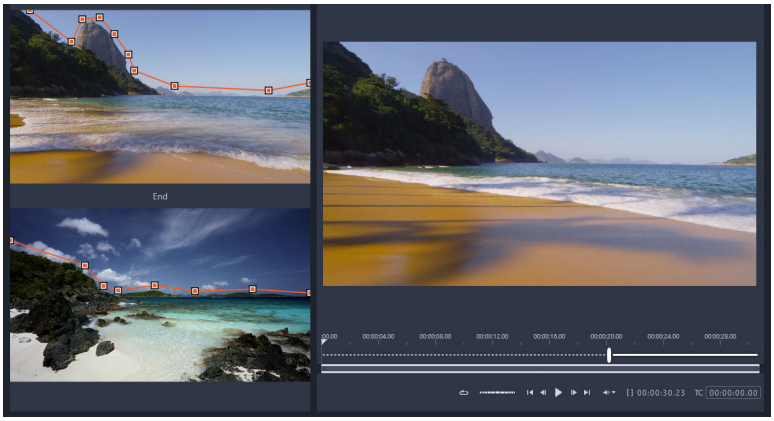
Muodonmuutossiirtymät toimivat parhaiten sellaisten leikkeiden välillä, joilla on samankaltaiset viitepisteet.

Muodonmuutossiirtymän muokkaaminen

1 Lisää **Muodonmuutossiirtymä** aikajanalle haluamallasi tavalla.

2 Avaa **Muodonmuutossiirtymä**-valintaikkuna kaksoisnapsauttamalla siirtymää aikajanalla.

3 Avaa **Muodonmuutossiirtymän editori** napsauttamalla **Muokkaa**.



4 Vedä **Alku**- ja **Loppu**-alueella asettaaksesi solmut opasviivalle, jota käytetään viitepisteenä. Voit lisätä solmuja napsauttamalla opasviivaa.

Opmerking: Voit kumota tai tehdä uudelleen toimintoja käyttämällä **Kumoa**- ja **Tee uudelleen** -painikkeita ikkunan ylälaidassa.

5 Esikatsele siirtymää käyttämällä Esikatselu-alueen toistosäätimiä.

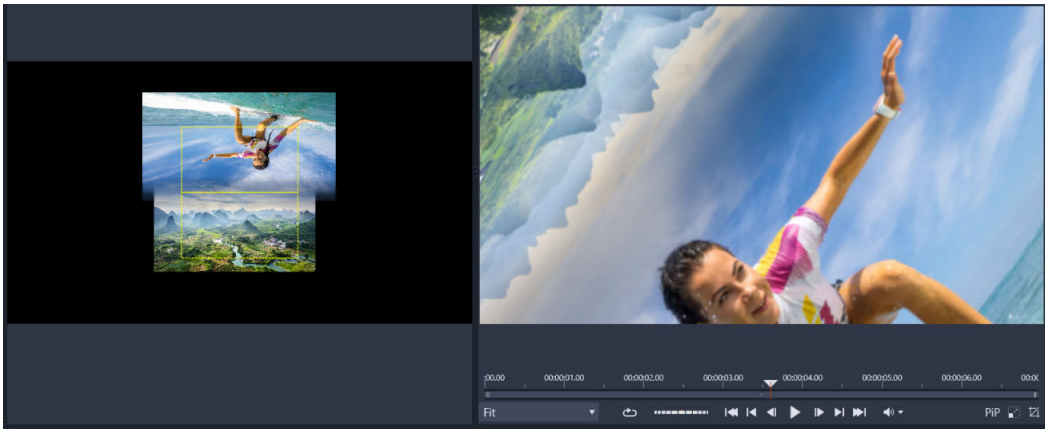
Opmerking: Voit vetää pystysuuntaista palkkia aikajanalla esikatselun alla säätääksesi siirtymän pituutta (kestoa).

6 Hienosäädä siirtymää tarvittaessa säätämällä opasviivoja.

7 Sulje editori napsauttamalla **OK**.

Saumattomat siirtymät (Ultimate)

Saumaton siirtymät -luokka koostuu liikepohjaisista animoiduista tehosteista, jotka sumentavat siirtymisen yhdestä leikkeestä toiseen ja luovat niinsanotun näkymättömän leikkauksen. Riippumatta siitä, onko liike ylöspäin, alaspäin tai sivulle, tulos vastaa panorointitehostetta. Jotkin siirtymät sisältävät kierron, ja voit muokata siirtymiä hallitaksesi zoomaustasoa, sijaintia, reunan pehmeyttä sekä kiertoasetuksia. Voit esimerkiksi lähentää ja kohdistaa ensimmäisen leikkeen taivaan vastaavan väriseen taivaaseen toisessa leikkeessä. Näin varmistat, että siirtymä on mahdollisimman saumaton.



Saumattoman siirtymän kohdistussuorakulmiot (vasemmalla) antavat asettaa alueet, jotka ovat päällekkäin ja sulautuvat yhteen. Voit sitten käyttää Esikatselu-aluetta (oikealla) tulosten tarkistamiseen

Saumattoman siirtymän käyttäminen

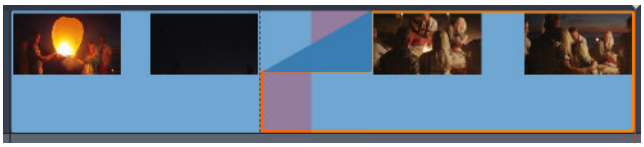
1 Valitse aikajanalla kohta, johon haluat asettaa saumattoman siirtymän. Varmista, että leikkeet on trimmattu kehyksiin joissa on sisältöä jota voit käyttää siirtymän kohdistamiseen.

2 Napsauta **Muokkaa**-välilehdellä navigaatiopalkkia ja siirry **Kirjasto**-paneeliin, ja valitse **Siirtymät** .

3 Siirry **Saumaton siirtymät** -luokkaan ja napsauta siirtymän esikatselukuvaa.

Voit esikatsella siirtymää Soitin-paneelissa.

4 Vedä siirtymä aikajanalle asettaen se kahden leikkeen väliin, toisen leikkeen alkuun.



5 Esikatsele tulosta Soitin-paneelissa. Voit lopettaa tähän, jos tulokset ovat tyydyttävät.

6 Muokkaa siirtymää napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella aikajanassa ja valitsemalla **Siirtymä** > **Muokkaa**.

Editori-paneeli avataan ja saumattomien siirtymien asetukset näytetään. Soitin-paneelin interaktiivinen alue antaa kohdistaa kaksi leikettä.

7 Säädä mitä tahansa seuraavista asetuksista:

- **Kesto**: Asettaa siirtymän kokonaiskeston.
- **Siirtymätyyppi** > **Valitse**: Vaihtaa saumattoman siirtymän esiasetuksia.
- **Leikkeen A sijainti**/**Leikkeen B sijainti**: Voit käyttää liukusäätimiä interaktiivisen käsikuvakkeen sijaan asettaaksesi leikkeiden sijainnin.

- **Leikkeen A koko/Leikkeen B koko**: Lähentää tai loitontaa leikkeen tiettyä aluetta säätämällä leikkeen kokoa. Tämä auttaa eristämään vastaavat alueet jokaisessa leikkeessä.
- **Reunan pehmeys**: Säädä leikkeiden siirtymäviivan mukaisesti kulkevan reunan pehmeyttä.
- **Kiertosuunta**: Jos valitset kierron sisältävän esiasetuksen, voit valita **Myötäpäivään**- tai **Vastapäivään**-suunnan.

8 Jotta voit kohdistaa leikkeet, aseta kohdistin uudelleensijoitettavan leikkeen ylle Saumaton siirtymä -paneelin interaktiivisella alueella. Kun käsikuvake tulee näkyviin, vedä leikettä. Aseta alue, jossa haluat siirtymän tapahtuvan keltaisen suorakulmion sisällä. Tee sama toiselle leikkeelle varmistaen, että leikkeet ovat päällekkäin kahden suorakulmion siirtymärivillä.

Ylös ja kierto -esiasetusta käytettiin taivasalueiden tasaamiseen. Leike A on alaosassa. Kokoa on suurennettu sellaisen taivasalueen valitsemiseksi, joka vastaa taivasta Leikkeessä B (ylhäällä).

Opmerking: Jokaisen leikkeen tulee täyttää keltainen suorakulmio täysin. Tyhjä alue aiheuttaa karkeat viivat.

9 Napsauta Soitin-paneelissa **Toista** esikatsellaksesi siirtymää.

10 Hienosäädä säätimiä, kunnes saat haluamasi tulokset.

Leiketehosteet

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

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

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

Aikajanalla jokaisen sellaisen leikkeen, johon tehostetta on käytetty, yläreuna on merkitty purppuralla. Tällä leiketehosteen osoittimella on oma kontekstivalikko, joka tarjoaa leikepöytäkomennot tehosteiden leikkaamiseen ja kopioimiseen leikkeiden välillä. Lisätietoja on kohdassa "Leikepöydän käyttäminen" sivulla 85.

Kun mitä tahansa leikettä napsautetaan, se avautuu mediaeditorissa, jossa tehosteita voidaan lisätä, poistaa tai määrittää. Lisätietoja on kohdassa "Tehosteet" sivulla 117.

Leikkeen kontekstivalikot

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

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

Muokkaa otsikkoa: Vain otsikoille, tämä avaa **Otsikkoeditorin**. (Katso "Otsikot" sivulla 161.)

Muokkaa musiikkia: Tämä komento on ScoreFitter-leikkeiden muokkausta varten. (Katso "ScoreFitter-taustamusiikki" sivulla 195.)

Muokkaa montaasia: Muokkaa montaasileikettä Montaasieditorissa. (Katso "Montaasieditorin käyttäminen" sivulla 153.)

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

Nopeus: Tämä komento avaa Nopeuden säätö -valintaruudun, jossa voit käyttää nopeutus- tai hidastustehosteita valittuihin leikkeisiin. Tämä vaihtoehto ei ole käytettävissä säiliöille. Katso "Nopeuden säätäminen ajan uudelleenmäärityksellä" sivulla 86.

Skaalaus: Ensimmäiset kaksi vaihtoehtoa vaikuttavat sellaisten leikkeiden käsittelyyn, jotka eivät ole nykyisen aikajanaformaatin vaatimusten mukaisia, kun ne tuodaan projektiin. Katso "Aikajana-työkalupalkki" sivulla 53.

- Sovita näyttää kuvan sen oikeassa kuvasuhteessa ja skaalattuna niin suureksi kuin mahdollista ilman rajausta. Kehyksen käyttämättömiä osia käsitellään läpinäkyvinä.
- Täytä säilyttää myös kuvan kuvasuhteen, mutta skaalaa sen siten, että ruudulla ei ole käyttämättömiä osia. Kuvan osia ei rajata, mikäli kuvasuhde ei sovi yhteen.

  Voit hienosäätää leikkeen skaalaustoiminta panoroi-ja-zoomaa-toiminnolla.

- **Pidä alfa**, **Poista alfa**, **Luo alfa**: Näitä komentoja käytetään sisältöön, jolla on alfakanava (joka määrittää läpinäkyvyyden pikseli pikseliltä). Tällainen alfatieto voi olla ristiriidassa Pinnacle Studion tehosteiden kanssa. Komento ei ole käytettävissä puhtaille äänileikkeille.

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

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

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

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

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

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

Siirtymä sisään, **Siirtymä ulos**: Näiden avulla voit käyttää erilaisia toimintoja siirtymien hallintaan, kuten **Lisää**, **Korvaa**, **Muokkaa**, **Kopioi** ja **Poista**. Lisätietoja on kohdassa "Siirtymät" sivulla 98.

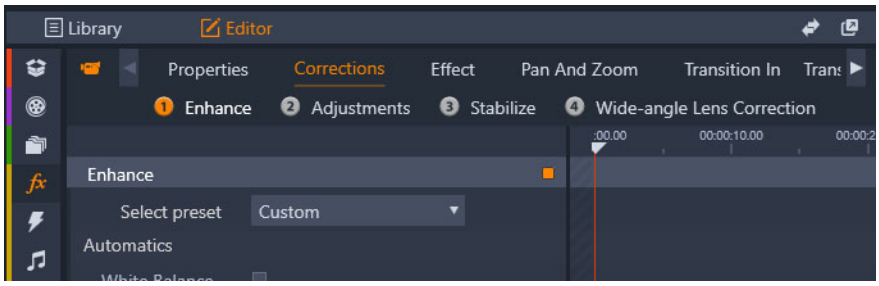
Poista: Poista valittu leike tai leikkeet.

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

Korjaukset

Pinnacle Studio antaa korjata kolmea päämediatyyppiä: video, valokuvat (ja muut kuvat) ja ääni. Tavallinen tapa käyttää näitä editoreja on kaksoisnapsauttaa mediaa projektin aikajanalla.

Napsauta **Editori**-paneelissa **Korjaukset** ja napsauta numeroitua luokkaa nähdäksesi saatavillasi olevat korjaussuodattimet.



Numeroidut ryhmät tulevat näkyviin korjaukset-välilehdelle

Korjaukset-perheen työkalut on suunniteltu korjaamaan epätäydellisyyksiä videoissa, kuvissa ja muussa mediassa, jota käytät projekteissasi. Voit muun muassa suoristaa valokuvan, jonka horisontti on kallellaan, parantaa vaimean musiikkiraidan kirkkautta tai vakauttaa ja korjata videokohtauksen linssivääristymän.

Korjauksien käyttäminen ei tee muutoksia itse mediatiedostoihisi.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Kirjaston media-aineiston korjaaminen
- Aikajanan median korjaaminen
- Valokuvien korjaaminen
- Videon korjaus
- Vakautus
- Laajakulmalinssivääristymän korjaus
- Äänen korjaus

Kirjaston media-aineiston korjaaminen

Voit tehdä korjauksia Kirjastossa olevaan media-aineistoon. Korjatun media-aineiston

taustalla olevaa tiedostoa ei muuteta. Sen sijaan korjausparametrit tallennetaan Kirjaston tietokantaan ja niitä käytetään uudelleen aina, kun kohdetta näytetään tai käytetään. Voit halutessasi tehdä lisää korjauksia aikajanaan, mutta ne eivät vaikuta media-aineistoon Kirjastossa.

Korjausten tekeminen Kirjaston media-aineistoon

1 Tee jokin seuraavista **Kirjasto**-paneelissa:
   - Napsauta media-aineiston (video, valokuva tai äänitiedosto) esikatselukuvaa ja valitse **Avaa korjauseditorissa**.
   - Kaksoisnapsauta media-aineiston esikatselukuvaa
2 Tee haluamasi muutokset **Korjaukset**-ikkunassa ja palaa Kirjastoon napsauttamalla **OK**.

   Korjattu mediatiedosto voidaan nyt lisätä projekteihin. Korjaukset pätevät kaikkiin tuleviin projekteihin.

Korjausten poistaminen Kirjaston media-aineistosta

1 Napsauta hiiren kakkospainikkeella **Kirjasto**-paneelia ja napsauta sitten sen media-aineiston esikatselukuvaa, johon on tehty korjauksia ja valitse **Palauta alkuperäiseksi**.

Aikajanan median korjaaminen

Aikajanan sisältöön tehdyt korjaukset tallennetaan projektin kanssa (tämän vuoksi ne ovat projektikohtaisia).

Poista korjauksia mediasta valitsemalla leike aikajanalla ja avaamalla käyttämäsi korjaukset **Editori**-paneelissa ja valitsemalla **Valitse esiasetus** -luettelosta **Oletus**.

Lisätietoja tietyn median korjaamisesta on kohdissa ”Valokuvien korjaaminen” sivulla 111, ”Videon korjaus” sivulla 114 ja ”Äänen korjaus” sivulla 116.

Näkymän asetukset

Soolo: Tämä painike näkyy raidan päiden yläpuolella aikajanalla. Kun se on aktiivinen (oranssi), voit tarkastella valittua raitaa erikseen ottamatta huomioon sen ylä- tai alapuolella aikajanalla olevan raidan leikkeiden vaikutusta. Napsauttamalla painikkeen vieressä olevaa valikkonuolta voit myös tarkastella valittua raitaa ja vain valitun raidan alla näkyvää raitaa.

Koko näyttö: Tämä painike näkyy esikatselupaneelin oikeassa yläkulmassa. Aktivoituna tämä painike skaalaa esikatselukuvan käytössä olevan näytön kokoiseksi ja poistaa muut työkalut näkymästä. Voit sulkea koko näytön tilan painamalla **Esc**-näppäintä tai

napsauttamalla sulje (X) -näppäintä ruudun oikeassa yläkulmassa. Koko näyttö -näkymä sisältää oman päällekkäisen siirtymispainikkeiden paneelin.

Valokuvien korjaaminen

Valokuvan korjauskategorioita ovat **Säädöt**, **Rajaus**, **Suorista**, **Punasilmäisyys** ja **Laajakulmalinssivääristymän korjaus**. Lisätietoja laajakulmalinssivääristymän korjauksesta on kohdassa ”Laajakulmalinssivääristymän korjaus” sivulla 115.

Säädöt

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

Alfa

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

Limittäminen

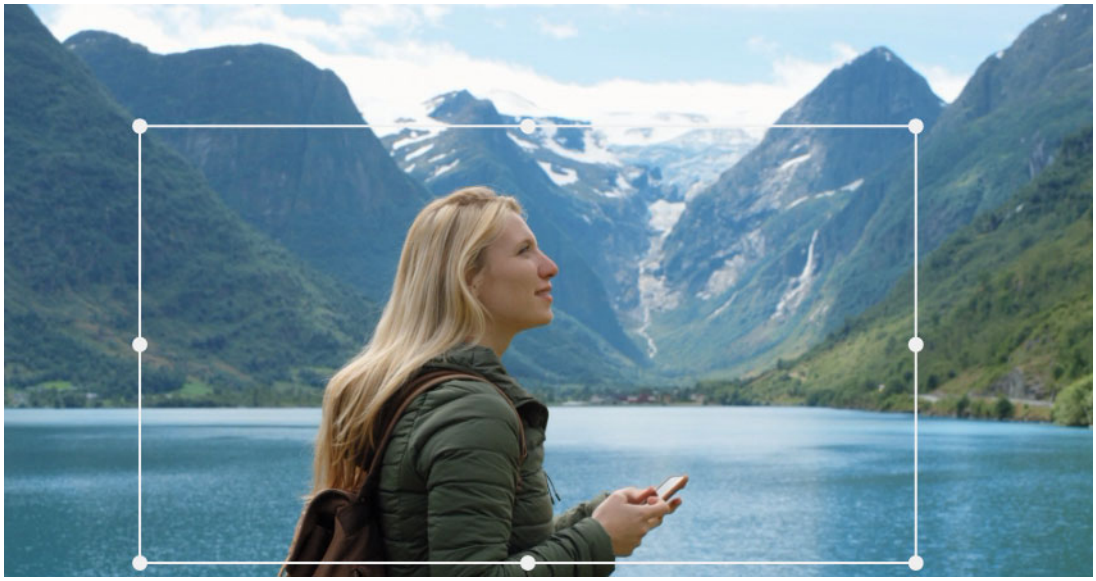
Jos kuvan Limittämisasetukset tunnistettiin väärin tuonnin aikana, valitse oikea asetus tämän pudotusvalikon avulla.

Stereoskooppinen 3D

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

Kuvakaappaus (rajaus)

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



Kuvan rajaaminen.

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

Kun olet valinnut kuvasuhteen, vedä kuvan esikatselussa muutettavan rajauslaatikon sivuja ja kulmia tai rajauslaatikon keskiosaa muuttaaksesi sen sijaintia.

Palaa alkuperäisiin mittoihin napsauttamalla **Poista valinta**.

Tallenna valokuvan rajattu versio napsauttamalla **Tallenna kuva**.

Suorista

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

Valmiina kuvan suoristamiseen (tähtäinristikolla).

Useita Suoristamiseen liittyviä toimintoja löytyy työkalurivistä esikatselun alapuolella.

Opasviivojen valinnat: Editori-paneelin kahdella painikkeella säädetään esikatselun päällekkäisten viivojen tilaa:

- **Ristikkotähtäin:** Lisää kaksi hiirellä vedettävissä olevaa ristikkäistä viivaa, joita voidaan käyttää todellisen pysty- ja vaakasuuntaisen suoristuksen viitteenä missä kohden kuvaa tahansa.
- **Ruudukko:** Tuottaa muuttumattoman, toistuvan kuvion koko kuvan päälle.

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

Poista: Asettaa kuvan takaisin alkuperäiseen tilaansa.

Punasilmäisyys

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

Poista: Asettaa kuvan takaisin alkuperäiseen tilaansa.

Videon korjaus

Kun valitset videoleikkeen ja **Editori**-paneelista **Korjaukset**, voit valita seuraavista korjausluokista: **Säädöt**, **Kuvakaappaus**, **Vakautus** ja **Laajakulmalinssivääristymän korjaus**.

Säädöt

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

Alfa

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

Kuvasuhde

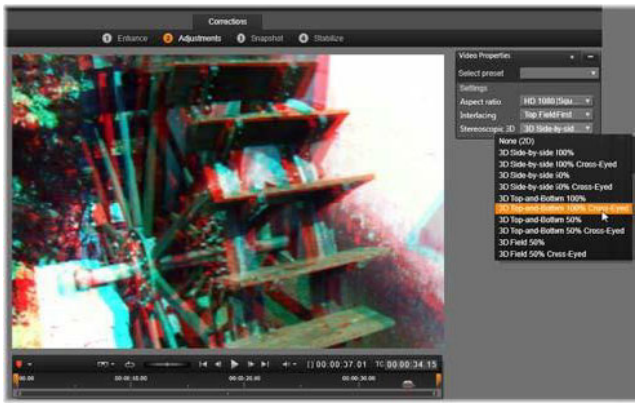
Jos videoaineiston kuvasuhdetta ei tunnistettu oikein tuonnin aikana tai jos mittasuhteita on muutettava manuaalisesti jostain muusta syystä, valitse oikea asetus tästä pudotusvalikosta. Säätö ei muuta näytöllä näkyvän kuvan määrää. Sen sijaan näkyvä alue venyy (tai kutistuu) itsenäisesti korkeus- ja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

Limittäminen

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

Stereoskooppinen 3D

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



Kirjastoaineiston stereoskooppisten 3D-ominaisuuksien korjaaminen.

Kuvakaappaus

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

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

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

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

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

Poista valinta: Asettaa valintakehyksen takaisin alkuperäiseen asetukseen (koko kuva).

Vakautus

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

Videoleikkeen liikkeen vakauttaminen

1. Kaksoisnapsauta videoleikettä aikajanalla ja valitse **Editori**-paneelista **Korjaukset** ja **Vakauta**.
2. Valitse esiasetus **Valitse esiasetus** -valikosta.
3. Säädä **Asetukset**-alueella jotakin seuraavista:
   - Reunat
   - Automaattisen zoomauksen kehykset
   - Automaattisen zoomauksen maksimi
4. Esikatsele asetuksiasi napsauttamalla **Renderöi & toista**.

Laajakulmalinssivääristymän korjaus

Laajakulmalinssejä käytetään usein toimintakohtauksissa kuvaamaan laajaa kohtausta, mutta ne aiheuttavat vääristymiä videomateriaaliin. **Laajakulmalinssivääristymän korjaus** sisältää

esiasetuksia (esimerkiksi joillekin GoPro-kameroille) ja manuaalisia säätimiä, joiden avulla voit vähentää vääristymää.

Vääristymää (vasemmalla) voidaan vähentää (oikealla) käyttämällä laajakulmalinssivääristymän korjausta.

Laajakulmalinssivääristymän korjaaminen

1 Kaksoisnapsauta aikajanalla leikettä, jossa on linssivääristymä, ja napsauta **Editori**-paneelissa **Korjaukset** > **Laajakulmalinssivääristymän korjaus**.

2 Valitse esiasetus **Valitse esiasetus** -pudotusluettelossa.

   Oletuksena korjauksen esikatselu koskee koko leikettä. Ota esikatselu käyttöön tai pois käytöstä napsauttamalla **Poista käytöstä / Ota käyttöön** -painiketta **Laajakulmalinssivääristymän korjaus** -otsikon oikealla puolella.

   Edistyneet käyttäjät voivat säätää asetuksia manuaalisesti vääristymän korjaamiseksi

Äänen korjaus

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

Lisätietoa Äänieditorin avaamisesta korjaustyökaluihin sekä mediaeditoreiden yleisistä toiminnoista on kohdassa ”Aikajanan median korjaaminen” sivulla 110.

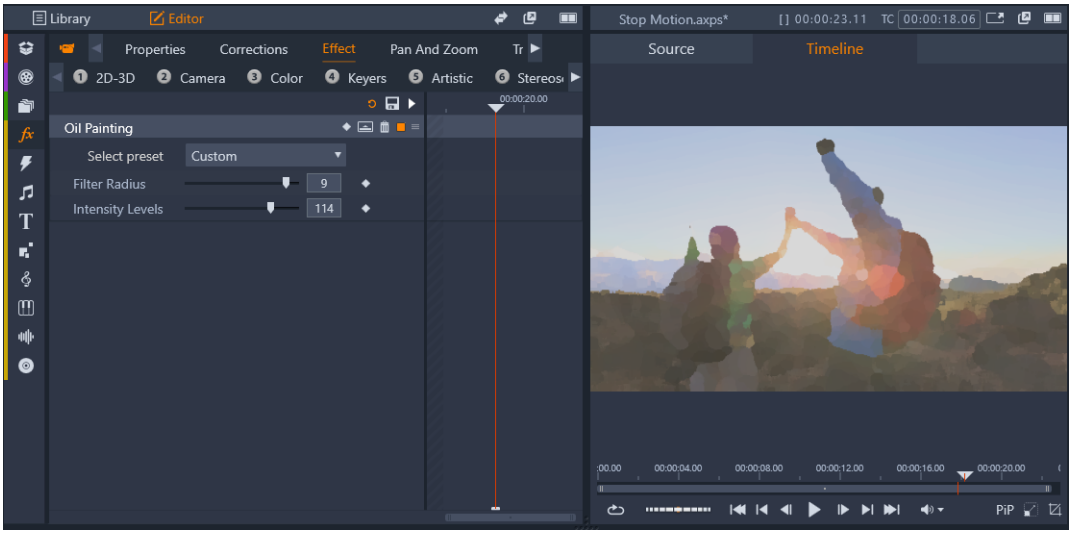
Ääneen liittyvien tietojen yleiskatsaus on kohdassa ”Ääni ja musiikki” sivulla 181. Äänieditorista on lisätietoja kohdassa ”Äänen editointi” sivulla 183. Yksittäisten korjaustyökalujen kuvaukset ovat kohdassa ”Äänen korjaukset” sivulla 185.

Tehosteet

6

Pinnacle Studiossa voit lisätä tehosteita videoihin, valokuviin ja ääniin. ”Tehosteet” on yläkäsite, joka kattaa useita eri median muokkaukseen tarkoitettuja ohjelmistotyökaluja. ”Tehosteet” eivät rajoitu Kirjastossa oleviin tehosteisiin. Tehosteisiin kuuluu esitystyökaluja kuten **2D-editori**, **360 Video**, **Liikkeenseuranta**, tunnelmallisia muunnoksia kuten **Vanha elokuva** sekä suurieleisiä tehosteita kuten **Fraktaali tuli**, jotka helposti koukuttavat käyttäjänsä.

Käytettävissä olevat asetukset ja säätimet riippuvat käytettävästä mediatyypistä.



Editori-paneelista voit käyttää mediassa käytettävissä olevia tehosteita. Tässä esimerkissä käytetään Öljymaalaus-tehostetta.

Äänen korjaukset ja tehosteet on kuvattu kohdassa ”Ääni ja musiikki” sivulla 181.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Korjaukset vs. tehosteet
- Tehosteista
- Tehostekokoelmat
- Reaaliaikaiset tehosteet verrattuna renderöityihin tehosteisiin
- Asetukset
- Video- ja valokuvatehosteet
- Vihertaustan väriavainnustehosteet

- Valikoiva väri
- Siirtymä sisään ja siirtymä ulos
- Panoroi ja zoomaa
- 360-video

Korjaukset vs. tehosteet

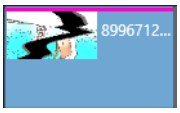
Tehosteita ja korjauksia käytetään ja muokataan samalla tavalla, mutta korjausryhmän työkalut on tarkoitettu lähinnä mediatiedostoissa usein esiintyvien virheiden, kuten valokuvien huonon valkotasapainon ja ääniraidalla kuuluvan tuulen kohinan korjaamiseen. Lisätietoja korjauksista ja niiden käytöstä on kohdassa ”Korjaukset” sivulla 109.

Tehosteista

Muiden projektiresurssien tavoin myös tehosteet sijaitsevat Kirjastossa. Muiden Kirjaston resurssien tavoin myös tehosteiden järjestelyssä voi hyödyntää Kirjaston tavanomaisia järjestelyperusteita, kuten kokoelmia, arvosteluja ja tunnisteita.

Editori-paneelissa tekemäsi muokkaukset tallennetaan automaattisesti. Lisätietoja on kohdassa ”Asetukset” sivulla 120.

Aikajanalla leikkeet, joihin on lisätty tehoste, on merkitty kirkkaan värisellä yläreunalla. Sekä tämä leiketehosteen osoitin että itse leike sisältävät hyödyllisiä sisältövalikkokäskyjä, joilla tehosteita voi hallita.



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

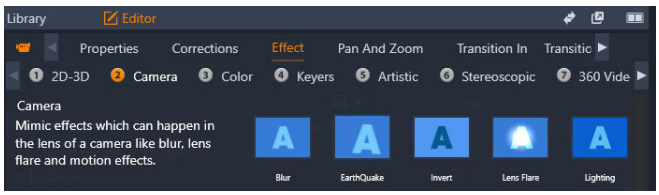
Tehosteen valitseminen ja käyttäminen

1 Napsauta **Muokkaa**-välilehdellä navigaatiopalkkia ja siirry **Kirjasto**-paneeliin, ja valitse **Tehosteet** fx.
2 Siirry haluamaasi luokkaan ja napsauta tehosteen esikatselukuvaa.
   Voit esikatsella tehostetta Soitin-paneelissa.
3 Vedä haluamasi tehoste aikajanalla olevaan medialeikkeeseen.
   Leikkeen yläpuolelle ilmestyy vaaleanpunainen viiva, joka osoittaa, että tehoste on käytössä.
4 Muokkaa tehosteen asetuksia napsauttamalla **Editori**-paneelia ja valitsemalla **Tehoste**. Säädä tehosteen asetuksia ja lisää avainruutuja, jos haluat vaihdella tehosteita. Voit

milloin tahansa palauttaa alkuperäiset asetukset valitsemalla **Oletus** tehosteen **Valitse esiasetus** -pudotusluettelosta.

Jos tehosteen säätimet eivät ole näkyvissä (piilotettu), napsauta **Editori**-paneelissa tehosteen nimipalkkia tuodaksesi säädinalueen näkyviin.

Voit myös käyttää tehostetta aikajanalla valitulle leikkeelle valitsemalla **Editori**-paneeli > **Tehoste**, napsauttamalla yhtä numeroiduista luokista ja valitsemalla tehosteen näytettävästä esikatselukuvien palkista.



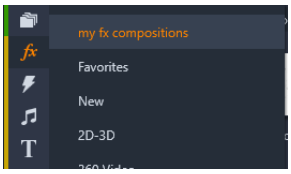
Tehosteiden poistaminen

- Napsauta aikajanalla olevaa leikettä, johon on käytetty tehosteita ja tee jokin seuraavista:
  - Poista yksi tehoste valitsemalla **Tehoste** > **Poista** ja valitse tehoste, jonka haluat poistaa.
  - Poista kaikki tehosteet valitsemalla **Tehoste** > **Poista kaikki**.

Tehostekokoelmat

Tietyn ilmeen, käyttäytymisen tai äänen saavuttaminen saattaa vaatia useiden tehosteiden yhdistämistä tietyssä järjestyksessä. Sekä video- että äänitehosteita saatetaan tarvita. Halutun tuloksen saavuttamiseksi parametrit on säädettävä kullekin tehosteelle. Löydettyäsi oikean yhdistelmän voit tallentaa tehosteiden yhdistelmän tehostekokoelmana.

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



Voit käyttää tallennettuja FX-sommitelmia Kirjasto-paneelista.

Tallenna tehosteiden yhdistelmä FX-sommitelmana

1 Käytä aikajanalla leikkeeseen kahta tai useampaa tehostetta.
2 Napsauta leikettä hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Tehoste** > **Tallenna FX-sommitelmana**.
3 Ota **FXsommitelma**-ikkunassa käyttöön valintamerkit tehosteille, jotka haluat sisällyttää ja syötä sommitelmalle nimi.

4 Napsauta **Tallenna**.

Sommitelma tallennetaan Kirjaston luokkaan **Tehosteet** kohtaan **Omat FX-sommitelmat**.

Reaaliaikaiset tehosteet verrattuna renderöityihin tehosteisiin

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

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

Renderöintiasetukset sijaitsevat Pinnacle Studion ohjauspaneelin **Esikatselu**-sivulla. (Ks. ”Ohjauspaneelin vienti- ja esikatseluasetukset” sivulla 255.)

Jos tehosteita ei toisteta sulavasti, kokeile suurempaa **Opimointikynnyksen** arvoa. Tämä kasvattaa esirenderöinnin määrää ja parantaa esikatselun laatua. Toisaalta jos renderöinti kestää liian kauan, **Optimointikynnyksen** arvoa voidaan pienentää tai renderöinti voidaan ottaa kokonaan pois käytöstä asettamalla arvo nollaan. Muita toistoon vaikuttavia tekijöitä ovat projektille valittu formaatti, koko ja kuvan päivitysnopeus. Näitä voidaan muuttaa kohdassa Aikajanan asetukset. Ks. ”Aikajanan asetukset” sivulla 54.

Asetukset

Tehosteen asetukset ovat käytettävissä nykyiselle leikkeelle määritettyjen tehosteiden luettelosta. Valitse luettelosta haluamasi tehoste napsauttamalla sitä; tällöin tehosteen asetukset avautuvat ja ovat muokattavissa luettelon alla näkyvien parametrien avulla. Useimmissa tehosteissa on myös alasvetovalikko, josta voi valita sopivan ennalta määritetyn parametrien yhdistelmän.

Mikäli leikkeeseen kuuluu useita tehosteita, ne otetaan käyttöön lisäysjärjestyksessä. Luettelossa tehosteet näkyvät kuitenkin päinvastaisessa järjestyksessä (uusimpana lisätty

tehoste näkyy luettelossa ylimpänä). Voit muuttaa järjestystä vetämällä tehosteen otsikkoa luettelossa ylös tai alas.

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

Timantti: Vaihtelee avainkehystystä tehosteen parametreille. Katso "Avainruutujen kanssa työskentely tehosteiden asetuksissa" sivulla 121.

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

Roskakori: Poistaa tehosteen leikkeestä.

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

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

Parametrien muokkaaminen

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

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

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

Editori-paneelissa tehdyt muokkaukset tallennetaan automaattisesti.

Avainruutujen kanssa työskentely tehosteiden asetuksissa

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

Muut tehosteet, esimerkiksi **Vesipisara**, riippuvat liikkeen tunteesta. Ne ovat todennäköisesti tehokkaita vain silloin, kun niiden parametrien annetaan vaihdella koko leikkeen pituudella.

Helpoin tapa on käyttää esiasetusta, jolla on kiinteä animaatio, kuten useimmilla **Vesipisara**-esiasetuksista. Tällaisessa avainkehysanimaatiossa yhdellä tai useammalla tehosteen parametrilla on eri arvo leikkeen lopussa kuin sen alussa. Toiston aikana parametrit päivitetään jokaisen kehyksen jälkeen siirtymään sulavasti alkuarvosta loppuarvoon.

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

Lisätietoja avainruutujen käyttämisestä on kohdassa ”Avainkehysten käyttäminen” sivulla 44.

Video- ja valokuvatehosteet

Videolle sopivia tehosteita voi käyttää myös valokuville ja päinvastoin. Tässä on kuvattu useita Pinnacle Studio-ohjelmiston omia tehosteita. Muiden toimittajien laajennustehosteiden osalta pyydämme tutustumaan kyseisen toimittajan ohjeisiin.

Sumennus: Sumennuksen lisäämisellä videoon on samankaltainen vaikutus kuin jos video olisi kuvattu ilman tarkennusta. **Sumennus**-tehosteella voit lisätä erivahvuista vaaka- tai pystysuuntaista sumennusta koko ruudun tai minkä tahansa suorakaiteen muotoisen alueen pinnalle. Voit helposti sumentaa vain valitsemasi kuva-alueen, esimerkiksi henkilön kasvot – tämä on tv-uutisista tuttu tehoste.

Korkokuva: Tämä erikoistehoste saa kuvan jäljittelemään korkokuvaa tai reliefiä. Tehosteen voimakkuutta säädetään **Määrä**- liukusäätimellä.

Vanha elokuva: Vanhoissa elokuvissa on joukko ominaisuuksia, joita ei yleensä pidetä toivottuina: varhaisten kuvankehitystekniikoiden aiheuttamia rakeisia kuvia, tahroja ja viiruja pölyn ja nukan tartuttua filmiin, sekä ajoittaisia pystyviivoja kulumisen myötä naarmuuntuneessa filmissä. Tämän tehosteen avulla voit jäljitellä näitä vanhojen elokuvien ”virheitä” ja tehdä omasta teoksestasi vanhemman näköisen.

Pehmennys: Pehmennys-tehoste sumentaa videota lievästi. Näin voidaan esimerkiksi luoda utuisen romanttista tunnelmaa tai vaikkapa hälventää ryppyjä. Tehosteen voimakkuutta säädetään liukusäätimellä.

Bevel-kristalli: Tämä tehoste jäljittelee videon katsomista epäsäännöllisistä monikulmioista tehdyn, mosaiikiksi järjestetyn ikkunaruudun läpi. Liukusäätimillä voit muuttaa monikulmaisten ”laattojen” keskimääräistä kokoa kuvassa ja vierekkäisten laattojen väliin jäävän mustan tilan leveyttä nollasta (ei reunusta) suurimpaan arvoon.

2D-editori: Käytä tätä tehostetta suurentamaan kuvaa ja määräämään mikä kuvan osa näytetään, tai kutistamaan kuvaa ja lisäämään halutessasi reunuksen ja varjostusta.

Maanjäristys: Pinnacle Studion **Maanjäristys**-tehoste heiluttaa videoruutua jäljittelemällä seismistä tärinää. Voit säätää sen nopeutta ja voimakkuutta.

Linssiheijastus: Tämä tehoste jäljittelee heijastusta, joka normaalisti syntyy, kun kirkas valo ylivalottaa filmi- tai videokuvan alueen. Voit määrittää päävalon suunnan, koon ja hehkutyypin.

Suurennus: Tällä tehosteella voit lisätä virtuaalisen suurennuslasin valitsemaasi videoruudun osaan. Voit määrätä linssin sijainnin kolmessa ulottuvuudessa liikuttamalla sitä vaaka- ja pystysuuntaan sekä lähemmäs ja kauemmas ruudusta.

Liikesumennus: Tämä tehoste jäljittelee sumennusta, jonka aiheuttaa kameran nopea liikuttaminen kuvauksen aikana. Sekä sumennuksen kulmaa että määrää voi säätää.

Vesipisara: Tämä tehoste jäljittelee pisaran putoamista veden pinnalle ja tuottaa keskeltä laajenevia väreitä.

Aalto: Tämä tehoste jäljittelee videoruudun läpi menevien meren aaltojen sarjaa lisäämällä kuvaan vääristymiä leikkeen edetessä. Parametrien avulla voit säätää aaltojen määrää, väliä, suuntaa ja syvyyttä.

Mustavalkoinen: Tämä tehoste vähentää väri-informaation lähdemateriaalista osittain tai kokonaan. Tulokset vaihtelevat osittain värittömästä (Häivytetty-esiasetus) täysin värittömään (Mustavalkoinen). Tehosteen voimakkuutta säädellään **Määrä**-liukusäätimellä.

Värinkorjaus: Tehosteen parametripaneelin neljä liukusäädintä määräävät työstettävän leikkeen väritystä seuraavien ominaisuuksien perusteella:

- **Kirkkaus:** Valon voimakkuus.
- **Kontrasti:** Vaaleiden ja tummien arvojen vaihtelualue.
- **Sävy:** Käytetyn valon aallonpituus.
- **Värikylläisyys:** Puhtaan värin määrä, joka voi vaihdella harmaasta täysin kylläiseen.

Värikartta: Tämä tehoste värittää kuvan käyttämällä sekoitusluiskaparia tai värikarttoja. Stailaa otoksesi käyttämällä rohkeita värikäsittelyjä, lisäämällä kaksi- tai kolmisävyvärityksiä, tai luomalla silmäänpistäviä siirtymiä. Tehostetta voi käyttää laajasti yksiväristen kuvien hienosäädöstä psykedeelisiin värimuunnoksiin.

Käänteinen: Nimestään huolimatta tehoste ei käännä näyttökuvaa ylösalaisin. Itse kuvan sijaan tämä tehoste kääntää kuvan väriarvot vastakkaisiksi: jokainen pikseli piirtyy uudelleen vastakkaisessa valonvoimakkuudessa ja/tai värissä, tuottaen edelleen helposti tunnistettavan mutta erivärisen kuvan.

Tehoste käyttää YCrCb-värimallia, jossa on yksi kanava luminanssille (pinnan kirkkaus) ja kaksi kanavaa värisignaalille. YcrCb-mallia käytetään usein digitaalisissa videosovelluksissa.

Valaistus: Valaistus-työkalu mahdollistaa huonolla tai vähäisellä valolla kuvatun videon korjailun ja kohentamisen. Se on erityisen sopiva korjattaessa vastavalossa kuvattuja ulkokohtauksia, joissa kohde jää varjoon.

Porrastus: Tällä Pinnacle Studion tehosteella hallitset leikkeen ruutujen muuntamiseen käytettävien värien lukumäärää. Voit liikkua täydestä alkuperäisestä väripaletista kahteen väriin (musta ja valkoinen) vetämällä **Määrä**-liukusäädintä vasemmalta oikealle. Paletin kutistuessa samankaltaisten värien alueet sulautetaan suuremmiksi tasaisiksi alueiksi.

RGB-väritasapaino: RGB-väritasapainolla on kaksi merkitystä Pinnacle Studio-ohjelmistossa. Ensinnäkin voit käyttää sitä korjaamaan videomateriaalia, jonka väritys ei ole halutunlainen. Toisaalta sillä voi myös lisätä värivääristymiä tietyn vaikutelman aikaansaamiseksi. Esimerkiksi yömaisemaa voidaan korostaa lisäämällä sinistä väriä ja vähentämällä hieman yleistä kirkkautta. Voit jopa tehdä päivällä kuvatusta materiaalista yöllä kuvatun näköistä.

Seepia: Tämä Pinnacle Studio -tehoste antaa leikkeelle vanhan valokuvan tunnun muuntamalla sen seepian sävyissä täyden värisarjan sijasta. Tehosteen voimakkuutta säädetään **Määrä**- liukusäätimellä.

Valkotasapaino: Useimmissa videokameroissa on valkotasapainotoiminto, joka säätää värit vastaamaan vaihtuvia valaistusolosuhteita. Jos tämä toiminto on pois päältä tai se ei toimi oikein, videokuvan väritys kärsii.

Pinnacle Studion **Valkotasapaino**-tehoste korjaa ongelman antamalla sinun määrittää, mikä väri missäkin kuvassa määrittää valkoisen. Tämän jälkeen kuvan jokaiseen pikseliin lisätään säätö, joka tekee valitusta viiteväristä valkoisen. Jos viiteväri on hyvin valittu, tämä tehoste voi tehdä värityksestä luonnollisemman.

Tehosteet ja stereoskooppinen 3D

Joissakin video- ja valokuvatehosteissa on 3D-medialle suunniteltuja ominaisuuksia. Osa tehosteista tarjoaa esimerkiksi stereoskooppisen tilan, joka aktivoidaan valitsemalla valintaruutu tehosteparametreissa. **Stereoskooppisen** ryhmän tehosteiden avulla voit muokata materiaalisi 3D-ominaisuuksia. Tämä ryhmä sisältää seuraavat:

S3D-syvyyden hallinta: Tämän tehosteen avulla voit säätää stereoskooppisen aineiston parallaksia. Tehoste näytetään oletuksena Vakiotilassa, jossa voit yhden **Syvyys**-liukusäätimen avulla säätää vasemman ja oikean ruudun eroavuutta, korjata tai täsmätä lähdemateriaalia, tai käyttää sitä erikoistehosteena.

Laajennetussa tilassa on erilliset **Siirto**- ja **Zoomaus**-hallintaryhmät, joissa kussakin on **vaaka**- ja **pystysuuntainen** liukusäädin. **Siirto**-liukusäätimien avulla voit säätää vasemman ja oikean ruudun eroa. **Zoomaus**-säätimellä säädetään niiden suurennusta. Molempia ominaisuuksia voidaan hallita itsenäisesti pysty- ja vaakasuunnissa, mutta oletuksena **Zoomaus**-kuvasuhde on lukittu. Säädä pysty- ja vaakasuuntaista zoomausta itsenäisesti napsauttamalla lukkokuvaketta.

S3D-silmävalitsin: Silmävalitsin-tehosteesta on kaksi variaatiota; yksi vasemmalle ja yksi oikealle silmälle. Sitä käytetään vasemman ja oikean silmän yhdistämiseen 3D-aikajanojen videomateriaaleissa.

Samalla aikajanalla sijaitsevat leikeparin osat, yksi vasemmalle ja yksi oikealle silmälle, voidaan yhdistää stereoskooppisen vaikutelman tuottamiseksi käyttämällä silmävalitsin-tehostetta ylempään leikkeeseen.

Tehostetta voidaan käyttää myös vasemman- tai oikeanpuolisen materiaalin poistamiseen 3D-leikkeestä asettamalla **Lähde** vasemmalle tai oikealle silmälle ja ohjaamalla se jompaankumpaan silmään **Kartoitus**-pudotusvalikossa.

Vihertaustan väriavainnustehosteet

StudioChromaKeyer-tehoste antaa sinun valita minkä tahansa värin videokuvamateriaalistasi ja tehdä siitä läpinäkyvän, jotta alla oleva videoleike (toisella raidalla) voidaan nähdä. Esimerkiksi säätiedotteet kuvataan usein vihertaustan edessä. Tämän jälkeen vihertausta korvataan videolla sääkartasta. Tätä kutsutaan joskus väriavainnukseksi, ja se on suosittu erikoistehoste. Parhaat tulokset saadaan aikaan, kun poistettava taustaväri on johdonmukainen ja kohteen tallentamiseen on käytetty hyvää valaistusta.

Vihertaustan tai minkä tahansa yksivärisen taustan edessä otettu kuva helpottaa värin korvaamista toisella taustalla (oikea).

Väriavainnustehosteen luominen

1 Kaksoisnapsauta aikajanalla leikettä, joka sisältää poistettavan taustavärin.

   Vihje: Tehoste toimii parhaiten jos leike, jota haluat käyttää alla olevana taustana, on jo asetettu valitun leikkeen alla olevaan raitaan.

2 Napsauta **Editori**-paneelissa **Tehoste** > **Avainnukset** > **StudioChromaKeyer.**

3 Napsauta **Asetukset**-alueella **Avainväri**-työkalua.

4 Napsauta **Soitin**-paneelissa väriä, josta haluat tehdä läpinäkyvän.

5 Säädä muita asetuksia hienosäätääksesi värivalintaa. Käytä esikatselualuetta ja toistosäätimiä avainnustulosten arvioimiseen.

Valikoiva väri

Valikoiva väri on tehoste, joka antaa vähentää videon tai valokuvan värikylläisyyttä täysin tai osittain säilyttäen samalla yhden tai useamman keskeisen värin. Voit esimerkiksi säilyttää taksin kirkkaan keltaisen värin tekemällä kaikesta muusta kohtauksessa mustavalkoista.

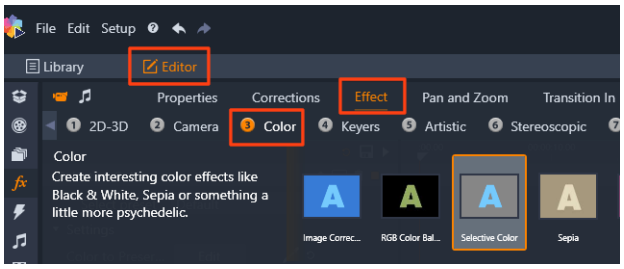
Valikoiva väri antaa sinun säilyttää yhden tai useamman keskeisen värin.

Valikoiva väri -tehosteen käyttäminen

1 Valitse leike aikajanalla.

2 Avaa **Editori**-paneeli, napsauta **Tehoste** > **Väri,** ja napsauta **Valikoiva väri** -esikatselukuvaa.

Opmerking: Nuoli tulee näkyviin, kun asetat kohdistimen tehoste-esikatselukuvapalkin päälle. Nyt voit selata käytettävissä olevia tehosteita.



3 Napsauta **Värin valitsin** -työkalua ja tee jokin seuraavista **Soitin**-paneelissa:

- Napsauta väriä, jonka haluat säilyttää – kaikkien muiden värien kylläisyyttä pienennetään (perustuu **Värikylläisyyden kato** -liukusäätimen asetukseen).

- Vedä alueen poikki asettaaksesi suorakaiteen muotoisen näytealueen – kaikkien muiden värien kylläisyyttä pienennetään.

Lisää värivalintasi pitämällä **CTRL**-näppäintä painettuna kun napsautat tai vedät **Värin valitsin** -työkalua.

Tyhjennä kaikki värivalinnat valitsemalla **Valitse esiasetus** -pudotusvalikossa **Oletus**.

Opmerking: Ota käyttöön **Käännä**-valintaruutu jos alue, jonka värikylläisyyttä haluat vähentää, sisältää vähemmän värivaihtelua (kuten nurmikko, taivas tai vesi) kuin säilytettävä alue.

Käännä-valintaruutua käytettiin tässä esimerkissä, jolloin oli helppoa napsauttaa nurmikkoa ja jättää kohde värilliseksi.

4 Säädä tuloksia tekemällä jokin seuraavista:

- Säädä valittua väriä napsauttamalla **Muokkaa**-painiketta **Värin valitsin** -työkalun vieressä. Vedä sitten **Värisävyn valitsimessa** ylänuolta siirtääksesi kohteen uuteen väriin. Vedä alanuolia säätääksesi valitun värin aluetta. Käytä **Lisää väri**- ja **Poista väri** -painikkeita muuttaaksesi värejä käyttämällä **Värisävyn valitsinta**.
- Vedä **Värikylläisyyden kato** -liukusäädintä 100:sta pienempään arvoon, jos et halua täyttä mustavalkoista tehostetta valitsemattomiin alueisiin.
- Vedä **Reunan pehmeys** -liukusäädin suurempaan arvoon, jos haluat pehmeämmän reunasiirtymän värillisten alueiden ja tummempien alueiden välillä.

5 Esikatsele leike kokonaan varmistaaksesi että asetukset tuottavat haluamasi tulokset. Säädä asetuksia tarvittaessa.

Siirtymä sisään ja siirtymä ulos

Siirtymä sisään ja **Siirtymä ulos** ovat kaksi **Editori**-paneelissa käytettävissä olevaa vaihtoehtoa, joiden avulla voit käyttää animoitua tehostetta, jolla voit pehmentää tai korostaa siirtymistä leikkeestä toiseen. Häivytykset, pyyhkäisyt tai liukenemiset ovat tavallisia siirtymätyyppejä. Muut ovat eksoottisempia, ja monet niistä käyttävät pitkälle kehitettyä 3D-geometriaa animoitujen jaksojen laskentaan. Lisätietoja on kohdassa ”Siirtymät” sivulla 98.

Panoroi ja zoomaa

Panorointi ja zoomaus -työkalu on käytettävissä videoille ja kuville, jotka on avattu aikajanalta.

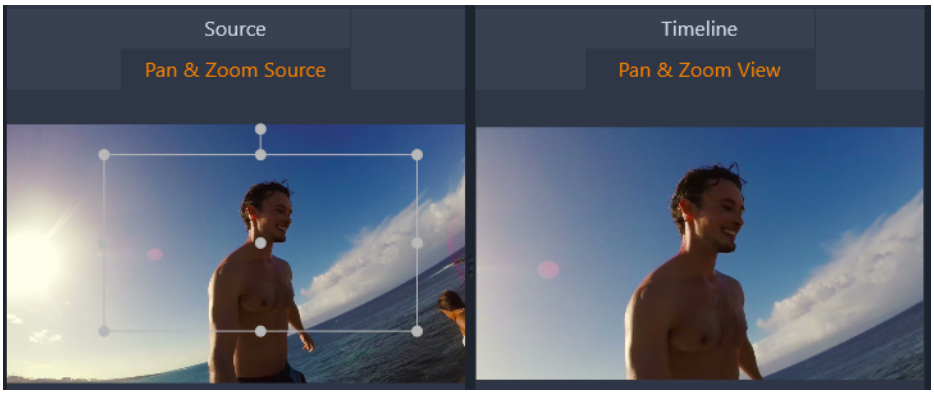
Panorointi ja zoomaus täyttää koko videoruudun kuvan sisältä rajatulla video- tai kuva-alueella. Alueen koolle ja muodolle ei ole rajoituksia. Toiston aikana valittua aluetta suurennetaan siten, että se täyttää videokehyksen jättämättä tyhjää tilaa.

Jos valitset kaksi aluetta tai enemmän, panorointi ja zoomaus animoi kuvan esityksen lähentämällä ja loitontamalla samalla, kun kamera liikkuu sulavasti kuvan läpi valitulta alueelta seuraavalle. Voit myös kiertää, kun panoroit ja zoomaat.

Panorointi ja zoomaus käyttää suurinta käytettävissä olevaa resoluutiota, joten zoomattaessa ei menetetä yksityiskohtien tarkkuutta.

Panoroinnin ja zoomauksen lisääminen

Käytä panoroi- ja zoomaa-toimintoa valitulle leikkeelle aikajanalla napsauttamalla kuvaa tai videota hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla **Panoroi ja zoomaa** tai napsauta **Editori**-paneelissa **Panoroi ja zoomaa**. Soitin-paneelissa näkyy **Panoroi ja zoomaa Lähde** (vasen) ja**Panoroi ja zoomaa Tarkastele** (oikea). Valintakehys voidaan asettaa paneelin lähdepuolen päälle.



Kuvassa on valittuna Panorointi ja zoomaus -välilehti, joka on Staattinen-oletustilassa. Valintakehys määrittää kuvasta alueen, joka suurennetaan koko ruudun kokoiseksi, kuten oikealla on esitetty.

Panoroi ja zoomaa -toiminnolla on kaksi vaihtoehtoista editointitilaa: **Staattinen** ja **Animoitu**. **Staattisessa** tilassa näkyy sama kuva-alue leikkeen alusta loppuun. **Animoidussa** tilassa ensimmäiselle ja viimeiselle ruudulle on määritetty eri kuva-alueet; toistettaessa näytetään sulava kameran liike ensimmäisestä alueesta toiseen. **Animoidussa** tilassa voi myös käyttää avainkehystystä, jonka avulla kameran panerointi ja zoomaus -reitille voi lisätä rajoittamattoman määrän ylimääräisiä kuva- aluerajauksia.

Staattinen tila

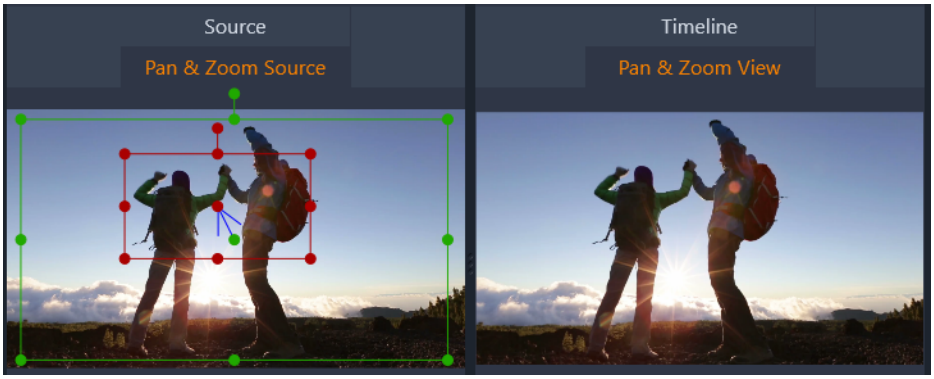
Staattisessa tilassa kuvan yllä näkyy harmaa valintakehys, jossa on pyöreät hallintapisteet. Valintakehystä voi suurentaa, pienentää ja siirtää, mutta sen mittasuhteita (kuvasuhdetta) ei voi muuttaa. Voit käyttää esikatseluun Soitin-paneelin lähde- ja aikajanaikkunoita.

Zoomauksen määrää ja sijaintia voi hallita myös lukumääräisesti **Editori**-paneelin liukusäätimillä. Palauta liukusäädin oletusarvoon kaksoisnapsauttamalla, tai napsauta liukusäädintä kerran ja kirjoita kenttään haluamasi arvo.

Animoitu tila

Kun työkalu on **animoidussa** tilassa, kuva analysoidaan automaattisesti ja valintakehyksen aloituskoko ja -sijainti määritellään leikkeen alku- ja loppuosille. Luotu animaatio käynnistyy lähentämällä ensin lievästi, ja vetäytymällä sitten takaisin täyteen kuvakokoon. Jos kuvan kuvasuhde poikkeaa videoruudun kuvasuhteesta, kuvaa zoomataan riittävästi, jotta ruutuun ei jää tyhjiä kohtia.

Animoidussa tilassa valintakehyksen vaihtuva väri auttaa hahmottamaan valinta-alueen sijainnin kaikkien eri alueiden ketjussa. Aloituskehys on vihreä, ja lopetuskehys punainen. Niiden välissä olevat kehykset ovat valkoisia.



Kun kehyksiä on useampia, voit tarvittaessa vetää kehystä tarttumalla hiirellä joko kehyksen reunoihin tai sen keskipisteeseen. Valkoisen kehyksen siirtäminen lisää automaattisesti kyseiseen kohtaan avainkehyksen.

Panoroinnin ja zoomauksen avainruudunnus

Avainkehyksien avulla voit luoda hyvinkin monimutkaisia animaatioita panorointi ja zoomaus -työkalulla, vaikka usein avainkehyksiä tarvitaan vain muutaman vaiheen animointiketjuihin.

Vaihda **animoituun** tilaan edellä esitettyjen ohjeiden mukaan. Esikatseluun ilmestyy kaksi kehystä. Yksi niistä on leikkeen alun vihreä avainkehys ja toinen sen loppuun sijoittuva punainen avainkehys.

Jos et tarvitse alun ja lopun väliin muita avainkehyksiä, riittää kun määrität näiden kahden kehyksen sijainnit.

Jos kuitenkin olet luomassa monimutkaisempaa animaatiota, siirrä osoitin kohtaan, jossa haluat kameran liikkeen muuttuvan. Luo uusi avainkehys määrittämällä valkoisen valintakehyksen koko ja sijainti. Uusi avainruutu näkyy harmaana vinoneliön muotoisena kuvakkeena leikkeen aikajanan alla olevalla avainruutujanalla **Editori**-paneelissa. Säädä valintakehyksiä interaktiivisesti lähdenäkymässä tai käytä **Editori**-paneelin säätimiä.

Lisää tarvittava määrä avainkehyksiä. **Editori**-paneelissa tehdyt säädöt tallennetaan automaattisesti.

Lisätietoja avainruuduista on kohdassa "Avainkehysten käyttäminen" sivulla 44.

Panorointi- ja zoomausasetukset

Panorointi ja zoomaus-toiminnolle on käytettävissä seuraavat säätimet:

- **Esiasetus:** Voit valita usean eri staattisen ja animoidun esiasetuksen joukosta haluamasi.
- **Zoomaus**, **Vaakasuuntainen** ja **Pystysuuntainen** näyttävät kyseisten muuttujien lukuarvot nykyisessä ruudussa. Palauta oletusarvo kaksoisnapsauttamalla liukusäädintä.
- **Kierto** antaa mahdollisuuden kiertää näkymää 0 – 360 astetta.
- **Alipäästö** suodattaa pois pienet liikkeet ja tekee animaatiosta sulavamman.
- **Liikkeet:** Voit määrittää liikkeen tyylin valitsemalla vaihtoehdoista **Kiihdytys lopussa**, **Hidastus lopussa**, **Tasoitus** ja **Lineaarinen**. Esimerkiksi **Tasoitus** lisää kevyen jarrutuksen niihin kohtiin, missä avainruutu-animaation liikeradan suunta muuttuu.

360-video

360-video on interaktiivinen videotyyppi, joka mahdollistaa katselun kaikkiin suuntiin vaihtamalla katselukulmaa toiston aikana. Katselukulmaa voi hallita kosketusnäytöllä, ruudun säätimillä tai liikuttamalla katselulaitetta, kuten älypuhelinta tai tablettia, eri suuntiin. 360-video edellyttää erityisen 360-videosoittimen (esimerkiksi YouTube ja Facebook tarjoavat 360-videosoittimen).

360-videon editointi

Pinnacle Studion avulla voit editoida seuraavia 360-videomateriaalityyppejä: yhtäsuorakulmainen, yksinkertainen kalansilmä ja kaksinkertainen kalansilmä (saat lisätietoja 360-videokamerasi käyttöohjeista). Voit esimerkiksi trimmata videota ja lisätä otsikkoja tai objekteja. Huomaa, että kaikkia tehosteita ei voi käyttää 360-videoissa. Voit myös muuntaa kalansilmämateriaalin yhtäsuorakulmaiseksi.

360-videon muuntaminen peruskuvaksi

Voit muuntaa 360-videon peruskuvaksi Pinnacle Studiossa. Toistaessasi 360-videota voit asettaa yleisöllesi katselukulman, joka vastaa toiminnaltaan sitä kun katsoja kääntää päätään katsoakseen eri suuntiin. Voit sitten viedä editoidun videon normaalina tiedostona – erityistä soitinta ei vaadita videota varten (ei interaktiivinen).

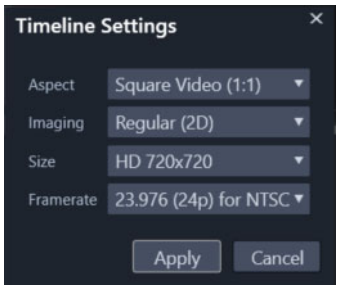
Kun muunnat 360-videota peruskuvaksi, kaksinkertainen esikatseluikkuna helpottaa näkymän valitsemista ja säätämistä Katselunseuraajaa säätämällä.

Tiny Planet- ja Rabbit Hole -videotehosteet

Voit käyttää **Yhtäsuorakulmaisesta pallomaiseen panoraamaan** -tehostetta luodaksesi tiny planet -tyylisiä videoita, rabbit hole -tyylisiä videoita ja kaikkea tältä väliltä.

Jos käsittelet kalansilmä- tai kaksoiskalansilmä-360-videota, voit muuntaa tiedoston yhtäsuorakulmaiseksi ja viedä 360-tiedoston. Tämän jälkeen voit käyttää **Yhtäsuorakulmaisesta pallomaiseen panoraamaan** -tehostetta.

Kun käytät tehostetta, video muunnetaan tavalliseen formaattiin jossa on neliökuvasuhde.



Voit vahvistaa pallomaisen panoraamavideon asetukset napsauttamalla Aikajanan asetukset -painiketta .

Voit käyttää avainruutuja säätääksesi panoraamatehostetta kun videota toistetaan.

360-videon editointi ja vienti

1 Vedä 360-video **Muokkaa**-työtilassa Kirjastosta aikajanaan.

Jos haluat muuntaa 360-kalansilmämateriaalin yhtäsuorakulmaiseksi, napsauta aikajanassa olevaa leikettä hiiren kakkospainikkeella, valitse **360-video** ja napsauta **Yksinkertaisesta kalansilmästä yhtäsuorakulmaiseen** tai **Kaksinkertaisesta kalansilmästä yhtäsuorakulmaiseen**.

2 Napsauta aikajanalla **Aikajanan asetukset** -painiketta ja aseta seuraavat:
   - **Kuvasuhde** – valitse **360-video (2:1)**
   - **Koko** – saat aikaan parhaat tulokset valitsemalla korkeimman mahdollisen resoluution
3 Muokkaa videota Pinnacle Studiossa. Voit esimerkiksi:
   - Trimmata videota
   - Lisätä otsikon tai kohteen
   - Luo pysäytyskuvatehoste (**Ajan pysäytys**)

   Opmerking: Kun lisäät otsikon tai kohteen 360-videoon, napsauta hiiren kakkospainikkeella kohdetta aikajanalla ja valitse **360-video** > **Peruskuvasta 360** muuntaaksesi median 360-muotoon.
4 Kun olet tehnyt muokkaukset, tallenna tiedosto ja napsauta **Vie.**
5 Varmista **Vienti**-välilehdessä, että **Sama kuin aikajana** -valintaruutu on merkitty (valintamerkki tulee näkyviin) **Asetukset**-alueella.
6 Napsauta **Aloita vienti**.

360-videon editointi ja muuntaminen peruskuvaksi

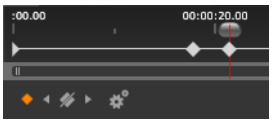
1 Vedä tuotu 360-video **Muokkaa**-työtilassa Kirjastosta aikajanaan.
2 Napsauta aikajanalla videota hiiren kakkospainikkeella ja valitse **360-video** ja napsauta jotain seuraavista:
   - **Yhtäsuorakulmaisesta vakioon**
   - **Yksinkertaisesta kalansilmästä vakioon**
   - **Kaksinkertaisesta kalansilmästä vakioon**

   Kaksinkertainen esikatselutila avautuu. **360-lähde**-video on vasemmalla ja **360-esikatselu** on oikealla.
3 Säädä Katselunseuraajaa **360-lähde**-ruudussa valitaksesi suunnan. **360-esikatselu**-ruutu näyttää päivitetyn näkymän.

Katselunseuraaja tulee näkyviin näyttöön punaisena neliön muotoisena osoittimena, jonka keskellä on hiusristikko.

4 Aloita videon toisto napsauttamalla **Toista**. Voit milloin tahansa säätää katselukulmaa vetämällä Katselunseuraajan uuteen sijaintiin.

Avainruudut lisätään, kun säädät Katselunseuraajaa. Voit hienosäätää avainruutuja esikatselualueen alapuolella olevilla säätimillä.



Avainruudut näkyvät esikatseluruutujen alla heti osoittimen alla. Avainruutusäätimien avulla voit siirtyä edelliseen avainruutuun, poistaa avainruudun, siirtyä seuraavaan avainruutuun sekä säätää avainruutujen välisen siirtymän asetuksia.

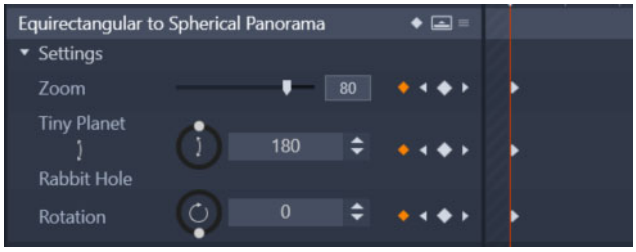
5 Tee tarvittavat lisämuutokset videoprojektiin ja tallenna.

6 Napsauta **Vie**, valitse haluamasi asetukset **Studio Exporter**issa ja napsauta **Aloita vienti**.

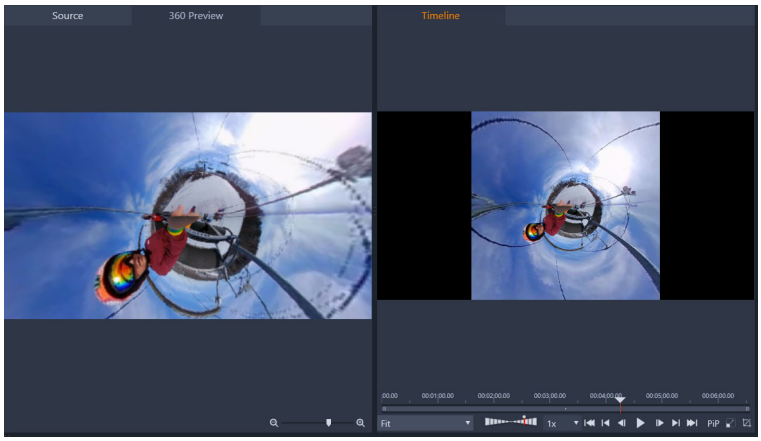
Tiny planet- tai Rabbit hole -tehosteen käyttäminen 360-videossa

1 Napsauta aikajanalla yhtäsuorakulmaisessa formaatissa olevaa 360-videota hiiren kakkospainikkeella ja valitse kontekstivalikosta **360-video** > **360-videon muuntaminen** > **Yhtäsuorakulmaisesta pallomaiseen panoraamaan**.

Editori-paneeli avautuu, ja siinä näytetään **Yhtäsuorakulmaisesta pallomaiseen panoraamaan** -säätimet.



2 Näytä **Soitin**-ruudussa **Aikajana**-näkymä ja siirrä kohdistin kohtaukseen jota voit käyttää aloituskohtana.



Jos aiot käyttää avainruutuja, voit lisätä ne **Editori**-paneelissa. Lisätietoja on kohdassa ”Avainkehysten käyttäminen” sivulla 44.

3 Vedä **Editori**-paneelissa **Zoomaus**-liukusäädintä asettaaksesi näytön kentän.

4 Säädä **Tiny Planet**/**Rabbit Hole** -valitsinta tai kirjoita arvo vastaavaan kenttään.

- **Tiny Planet**: Arvo 180 luo sfäärin käyttämällä videon alareunaa keskuksena.
- **Rabbit Hole**: Arvo 360 luo sfäärin käyttämällä videon yläreunaa keskuksena.

Voit testata toimintoja asettamalla arvon välillä 0–360, ja käyttää avainruutuja siirtymän hallitsemiseen.

5 Säädä **Kierto**-valitsinta tai kirjoita arvo kiertääksesi videon haluamasi sijaintiin.

6 Toista video käyttämällä **Aikajana**-näkymää arvioidaksesi asetuksesi. Tee tarvittavat säädöt asetuksiin tai avainruutuihin.

Opmerking: Palauta kaikki säätimet valitsemalla **Valitse esiasetus** -valikossa **Oletus**.

Maskit ja liikkeenseuranta

Pinnacle Studio sisältää maskiominaisuuksia, joiden avulla voit valikoivasti muokata yhtä tai useampaa videoleikkeen tai raidan aluetta. Voit esimerkiksi tehdä videoleikkeen alueen läpinäkyväksi, jotta alla oleva videoleike näkyy läpi. Voit käyttää tehosteita määritettyihin alueisiin, jolloin voit lisätä mustan ja valkoisen tehosteen tiettyyn alueeseen tai korjata tietyn alueen väriä. Voit myös luoda 2D-maskipaneelin, jossa on 3D-liike.

Liikkeenseurannan avulla voit käyttää sumennusta tai elementtiä, kuten tekstiä, videon liikkuvaan kohteeseen ja seurata liikettä ruutu kerrallaan. Jotkin Pinnacle Studion versiot sisältävät kasvojen- ja esineidentunnistuksen, jota voidaan käyttää seurantaan ja maskeihin.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Maskien käyttäminen Pinnacle Studiossa
- Muoto-maskit
- Muotomaskin käyttäminen tiettyjen alueiden muokkaamisessa
- Muotomaskien muokkaaminen
- Maskipaneelin käyttäminen 3D-tehosteen luomisessa
- Kasvojentunnistuksen käyttäminen maskin seuraamiseen
- Esineidentunnistuksen käyttäminen maskin seuraamiseen
- Maskien tallentaminen, poistaminen ja lataaminen
- Liikkeenseuranta

Maskien käyttäminen Pinnacle Studiossa

Maskiprosessi alkaa lisäämällä määritetty **Maskiraita** sen leikkeen tai raidan yläpuolelle, jonka haluat peittää. Voit myös luoda maskiraidan lisäämisen sijasta **Leikemaskin**, jos haluat luoda maskin tietylle leikkeelle.

Keltainen juova maskiraidalla tai leikkeen yläosassa (leikemaskin tapauksessa) ilmaisee maskin keston. Maskiraidan tapauksessa voit säätää maskin kestoa samalla tavalla kuin muidenkin leikkeiden kanssa.

Maskiraita (yläosassa keltainen juova) voidaan pidentää kattamaan useita leikkeitä. Leikemaski (leikkeen yläosassa kapeampi keltainen juova) koskee vain valittua leikettä.

Voit valita kahden tyyppisistä maskeista:

- **Muoto**-maski: Jos haluat muuttaa läpikuultavuutta, lisätä reunuksen tai muokata tiettyjä alueita väreissä tai muissa suodattimissa, käytä **Muoto**-maskia.
- **Paneeli**-maski: Voit tuoda resursseja 2D-maskiobjektiin ja lisätä 3D-liikettä objektiin.

Luomasi maski on staattinen, kunnes käytät avainruutuja sen säätämiseen. Voit lisätä avainruutuja manuaalisesti, tai jos ohjelmistoversiossasi on kasvojen- tai esineidentunnistus, voit käyttää seurantaa avainruutujen automaattiseen lisäämiseen maskin sijainnin säätämiseksi.

Kerrosmaskit

Voit käyttää vain yhtä toimintoa tai suodatinta **Muoto**-maskissa (ja vastaavassa **Matta**-alueessa). Voit luoda uusia maskiraitoja kerrosmaskeiksi. Voit myös kerrostaa **Paneeli**-maskeja.

Muoto-maskit

Voit piirtää muodon maskin esikatseluikkunaan useilla työkaluilla:

Valinta-työkalu: Voit toimia yhdessä valitun muodon kanssa Maskin esikatselualueella (koko, sijainti, kierto).

Suorakulmio-työkalu: Voit piirtää suorakaiteita ja neliöitä.

Ympyrä-työkalu: Voit piirtää pyöreitä muotoja.

Kynä-työkalu: Voit piirtää suljetun muodon asettamalla solmut, jotka on kytketty suorilla viivoilla.

Vapaapiirto-työkalu: Voit luoda maskin piirtämällä ääriviivan vapaalla kädellä.

Sivellin-työkalu: Voit lisätä vapaalla kädellä siveltimenvetoja. Säädä siveltimen **Säde** siveltimen koon muuttamiseksi. Voit tunnistaa reunat automaattisesti merkitsemällä **Älykäs reuna** -valintaruudun ja kasvattamalla tai pienentämällä maskiin sisällytettävien väreiltään samankaltaisten kuvapisteiden aluetta säätämällä **Toleranssi**-arvoa.

Taikasauva-työkalu: Voit valita kaikki tietyn väriset alueet napsauttamalla haluamaasi näytealuetta esikatseluikkunassa. Voit tunnistaa värin sijasta muita arvoja valitsemalla haluamasi vaihtoehdon Tila-valikosta. Lisätietoja on kohdassa ”Taikasauva-tilat” sivulla 137.

Kasvata tai pienennä maskiin sisällytettävien väreiltään samankaltaisten kuvapisteiden aluetta säätämällä **Toleranssi**-arvoa. Jos haluat valita vain alkuperäisiin näytealueisiin liittyvät kuvapisteet, merkitse **Viereiset**-valintaruutu. Pidä **Ctrl**-näppäin painettuna ja lisää uusi näytealue napsauttamalla. Pidä **Shift**-näppäin painettuna ja poista näytealue maskivalinnasta napsauttamalla.

Pyyhekumi-työkalu: Voit kumittaa siveltimenvetoja, jotka olet lisännyt **Sivellin**-työkalulla.

Teksti-työkalu: Voit luoda tekstipohjaisen maskin.

Tuonti: Voit tuoda mediatiedoston käytettäväksi maskina.

Kohde-työkalu: Voit luoda maskin suosittujen muotojen perusteella (nuolet, puhekuplat...).

Kasvot-työkalu: Tunnistaa kasvojen alueen automaattisesti, kun napsautat kasvoja valokuva- tai videokehyksessä.

Taikasauva-tilat

Taikasauva-työkalulle ovat käytettävissä seuraavat tilat:

- **Ei mitään** — valitsee kaikki kuvapisteet
- **RGB-arvo** — valitsee kuvapisteet, jotka vastaavat napsauttamasi kuvapisteen punaisen, vihreän ja sinisen arvoja
- **Väri** — valitsee kuvapisteet, jotka vastaavat napsauttamasi kuvapisteen varjostuksen vaihteluja
- **Kirkkaus** — valitsee kuvapisteet, jotka vastaavat napsauttamasi kuvapisteen havaittavaa vaaleusarvoa
- **Havaittava** — valitsee kuvapisteet, jotka vastaavat napsauttamasi kuvapisteen havaittavaa varjostuksen vaihtelua ja vaaleutta
- **Perinteinen** — valitsee kuvapisteet, jotka vastaavat punaisen, vihreän ja sinisen arvoja, suosien vaaleuden vaihteluja. Tätä vastaavuustilaa käytettäessä valinta on siten RGB-arvo-vastaavuustilaa rajoitetumpi.
- **Kaikki läpinäkymättömät** — valitsee kaikki kuvapisteet, jotka eivät ole täysin näkymättömiä (eli niiden läpikuultavuusarvo on vähintään 1). Tämän vaihtoehdon valitseminen kytkee Toleranssi-asetuksen pois käytöstä.
- **Läpikuultavuus** — valitsee kuvapisteet, jotka vastaavat napsauttamasi kuvapisteen läpikuultavuusarvoa.

Maskin ryhmät ja muotovuorovaikutus

Voit käyttää yhtä tai useampaa muototyökalua maskin luomisessa. Aina kun käytät muototyökalua, se lisää uuden muodon nykyiseen ryhmään. **Sivellin** ja **Pyyhekumi** ovat poikkeus (kaikki siveltimenvedot lisätään samaan muotoon, kunnes vaihdat toiseen muototyökaluun).

Ryhmään sisältyvät muodot voivat olla vuorovaikutuksessa kolmella eri tavalla valitusta **Yhdistä**-asetuksesta riippuen:

- **Yhdistä**: Päällekkäiset muodot ovat additiivisia (lisää maskin pinta-alaa).
- **Vähennä**: Päällekkäiset muodot ovat subtraktiivisia (vähentää maskin pinta-alaa).
- **Päällekkäisyys**: Maski sisältää vain alueet, joilla muodot ovat päällekkäin.

Voit lisätä uuden ryhmän maskin elementtien järjestämiseen.

Maskin muoto-ominaisuuksien muokkaaminen

Voit muokata maskin luomiseen käytettyjä muotoja säätämällä **Sijaintia** (**X**, **Y**), **Kokoa** (**X**, **Y**) tai **Kiertoa** (arvo asteina). Avainkehyksiä voidaan käyttää koko videon muotojen ominaisuuksien säätämiseen dynaamisten maskien luomiseksi.

Maski ja matta

Pinnacle Studion **Muoto**-maskien avulla voit lisätä eri toimintoja tai suodattimia **Maskiin** (valittu alue, jossa on rubiininvärinen peittokuva) ja **Mattaan** ("valitsematon" alue).

Muotomaskin käyttäminen tiettyjen alueiden muokkaamisessa

Voit käyttää a **Muoto**-maskia monien muokkaus- ja luovien tehtävien suorittamiseksi asettamalla haluamasi **Maskin ominaisuudet** ja **Mattaominaisuudet**.

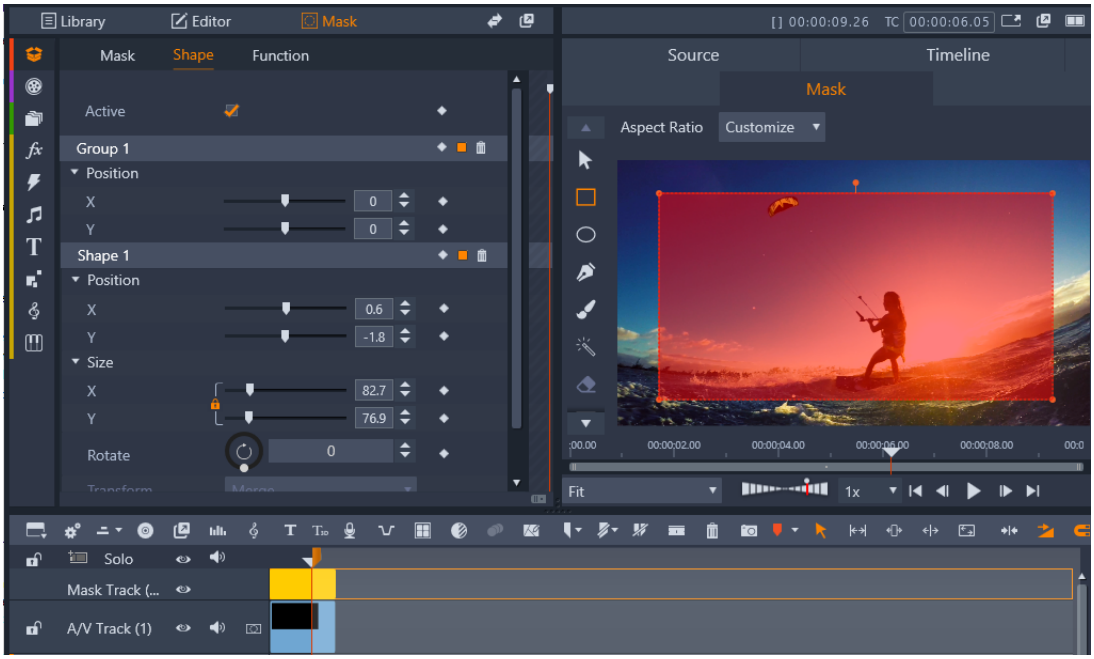
Toiminnot sisältävät:

- **Läpikuultavuus**: Luo läpinäkyviä alueita, jotka perustuvat Magic Wandilla valittuihin muotoihin, tekstiin, siveltimenvetoihin tai väreihin.
- **Värinkorjaus**: Kirkasta alue valikoivasti tai poista kaikkien paitsi yhden elementin värikylläisyyttä, lisää väriä tietyillä alueilla ja paljon muuta.
- **Käänteinen väri**: Käännä valitun alueen värit.
- **Korvaa väri**: Valitse ja vaihda yksi väri toiseen.
- **Mustavalkoinen**: Luo mustavalkoinen elokuvatehoste, jätä jotkut alueet värillisiksi.
- **Zoomaus ja luuppi**: Luo suurennustehosteet valituille alueille.

Katso täydellinen luettelo **Toiminto**-valikosta.

Suodattimet sisältävät:

- **Ylipäästö**
- **Alipäästö**
- **Dikroistinen**
- **Väri**



Maski-*paneelissa (vasen) ja* **Maski**-*esikatselussa* **Soitin**-*paneelissa (oikealla) voit luoda, tarkastella, asettaa ominaisuuksia ja muokata maskeja.*

Muotomaskin luominen

1 Tee jokin seuraavista toimista:
   - Valitse aikajanalla leike, jonka haluat peittää, ja napsauta **Maski**, jotta **Maski**-paneeli tulee näkyviin (jakaa tilan **Kirjaston** ja **Editori**-paneelin kanssa). Napsauta **Luo naamio** lisätäksesi **Maskiraidan** leikkeen yläpuolelle ja luo automaattisesti maski (keltainen palkki), joka vastaa valitun leikkeen pituutta.
   - Valitse aikajanalla leike, jonka haluat peittää, ja napsauta **Maski**, jotta **Maski**-paneeli tulee näkyviin. Lisää maski suoraan leikkeeseen napsauttamalla **Luo leikemaski**.
   - Napsauta aikajanalla **Lisää maskiraita** -painiketta sen raidan raitapäässä, johon haluat lisätä maskin. Pidä **Ctrl**-painiketta painettuna näkyviin tulevalla uudella maskiraidalla ja aseta maskin pituus (keltainen palkki) vetämällä maskiraitaa pitkin.

2 Napsauta **Maski**-paneelissa **Luo muoto**.

3 Valitse jokin muotoilutyökalu **Maski**-esikatselun vasemmasta reunasta ja luo yksi tai useampia muotoja. Napsauta esikatselualueella **Valmis**, kun olet valmis.

4 Säädä **Maski**-paneelissa muodon ominaisuudet, mukaan lukien **Muunna** tila muotojen välisen vuorovaikutuksen määrittämiseksi.

5 Jos haluat luoda dynaamisen maskin, säädä ominaisuuksia ajan kuluessa käyttämällä **Maski**-paneelin avainruutuja.

6 Jos haluat järjestää muodot monimutkaisempien maskien saamiseksi, napsauta **Lisää uusi ryhmä** (**Maski**-paneelin alaosa). Lisää niin monta muotoa ja ryhmää kuin tarvitset.

7 Napsauta **Maski**-paneelissa **Toiminto** (lähellä paneelin yläosaa).

8 **Maskin ominaisuudet -alueelta** ja **Mattaominaisuudet**-alueelta, valitse avattavasta valikosta **Toiminto** tai **Suodatin**, ja valitse toiminto tai suodatin vastaavasta avattavasta valikosta.

9 Säädä asetuksia saadaksesi haluamasi tehosteen.

Jos haluat poistaa tehosteen, valitse **Ei mitään** avattavasta valikosta.

Muotomaskien muokkaaminen

Voit muokata maskia ja muuttaa maskin peittämää aluetta. Jos maskia käytetään videoleikkeeseen, voit muuttaa tai hienosäätää maskia tarkasti siirtymällä ruutu kerrallaan. Kun maskia muokataan, sinulla on kaksi vaihtoehtoa:

- **Muokkaa**: Mahdollistaa nykyisen maskin hienosäädön. Voit esimerkiksi säätää maskin sijaintia tai tehdä pieniä muutoksia alueiden lisäämiseksi tai poistamiseksi.
- **Korvaa**: Voit piirtää maskin kokonaan uudelleen, ja edellisen maskin ääriviivat näytetään viitteenä.

Muotomaskin muokkaaminen ruutu kerrallaan

1 Tee jokin seuraavista toimista:

- Luo muotomaski.

Opmerking: Jos haluat peittää liikkuvan epäsäännöllisen muodon, suosittelemme, että käytät maskin luomiseen **Sivellin**-työkalua ja otat käyttöön **Älykäs reuna** -ominaisuuden.

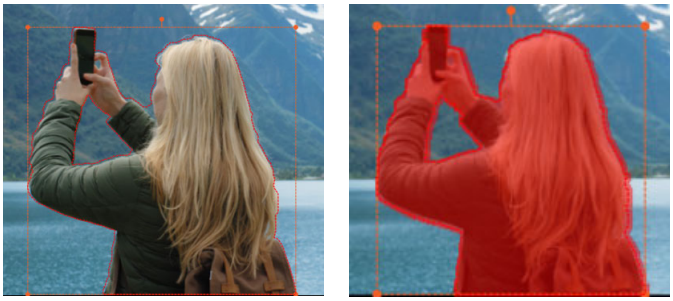
- Valitse seurattu maski, jota haluat hienosäätää.

2 Varmista maskin ominaisuuksien alueella, että avainruudut ovat käytössä luomallesi muodolle.

3 Siirry ruutujen välillä **Maski**-esikatselualueen toistonäppäimiä käyttämällä ja pysäytä, jos maskia tarvitsee muokata siten, että se peittää haluamasi kohdealueen.

4 Tee **Muoto-ominaisuudet**-alueella jokin seuraavista:

- Napsauta **Muokkaa**-painiketta ja muokkaa muotoa **Maski**-esikatselussa käyttämällä haluamiasi työkaluja. Voit esimerkiksi käyttää **Valinta**-työkalua maskin siirtämiseen, sen koon muuttamiseen ja kiertoon, **Sivellin**-työkalua maskiin lisäämiseen **Älykkään reunan** kanssa tai ilman, tai **Pyyhekumi**-työkalua maskista poistamiseen.
- Napsauta **Korvaa**-painiketta ja piirrä maski uudelleen **Maski**-esikatselualueella (edellisen maskin näkyviin jäävää ääriviivaa apuna käyttäen) käyttämällä **Sivellin**-työkalua (ja **Älykäs reuna** -ominaisuutta tai muuta haluamaasi työkalua).

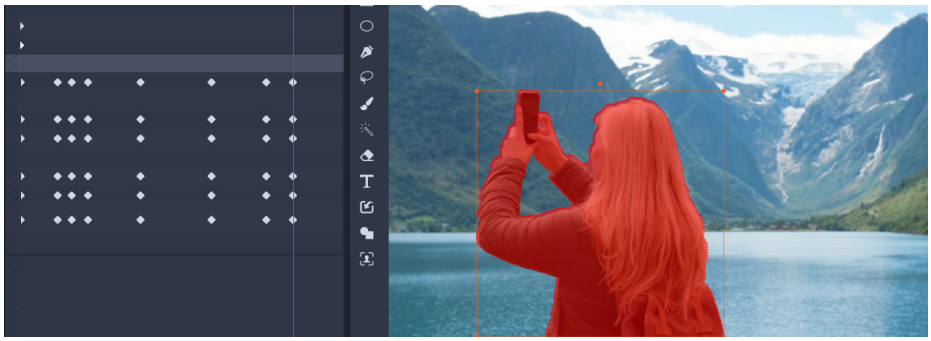


Ääriviiva Korvaa-tilassa (vasen); ääriviiva maskikalvon kanssa Muokkaa-tilassa (oikea).

5 Ota muutokset käyttöön napsauttamalla **Valmis**-painiketta , joka näytetään esikatselualueen yläpuolella.

Muokatulle maskin muodolle lisätään avainruudut.

6 Toista vaiheet 2–5 tarvittaessa myös muille ruuduille.



Vasemmalla näkyvät avainruudut osoittavat kaikki kerrat, jolloin maskia on muokattu tai se on korvattu, jotta se vastaisi liikkuvaa kohdetta.

Maskipaneelin käyttäminen 3D-tehosteen luomisessa

Maski-paneelit ovat 2D-objekteja, joihin voit lisätä valokuvan tai videon. Objektille voidaan sitten määrittää 3D-liikeominaisuudet.

Paneeleissa on vain yksi ryhmä, mutta voit käyttää useita muotoja paneelin luomiseen. Voit esimerkiksi yhdistää useita muotoja luodaksesi kissan pään tai pilven muotoisen paneelin. Voit käyttää mediaresursseja myös yksittäisiin muotoihin, kuten kolmeen ympyrään, joista jokaisella on erilaiset materiaalit ja jotka pyörivät ja liikkuvat itsenäisesti.

Paneelimaskin luominen

1 Tee jokin seuraavista toimista:

- Valitse aikajanalla leike, jonka haluat peittää, ja napsauta **Maski**, jotta **Maski**-paneeli tulee näkyviin (jakaa tilan **Kirjaston** ja **Editori**-paneelin kanssa). Napsauta **Luo naamio** lisätäksesi **Maskiraidan** leikkeen yläpuolelle ja luo automaattisesti maski (keltainen palkki), joka vastaa valitun leikkeen pituutta.

- Valitse aikajanalla leike, jonka haluat peittää, ja napsauta **Maski**, jotta **Maski**-paneeli tulee näkyviin. Lisää maski suoraan leikkeeseen napsauttamalla **Luo leikemaski**.
- Napsauta aikajanalla hiiren kakkospainikkeella raitapäätä, jonka yläpuolelle haluat lisätä maskin, ja valitse **Lisää uusi raita** > **Maskiraita**. Pidä **Ctrl**-painiketta painettuna ja vedä maskiraitaa pitkin asettaaksesi maskin pituuden (keltainen palkki).

2 Napsauta **Maski**-paneelissa **Luo paneeli**.

3 Valitse yksi käytettävissä olevista muototyökaluista vasemman reunan kohdalta **Maski**-esikatselussa ja luo yksi tai useampi muoto.

4 Säädä **Maski**-paneelissa muodon ominaisuudet, mukaan lukien **Muunna** tila muotojen välisen vuorovaikutuksen määrittämiseksi.

5 Napsauta **Maski**-paneelissa **Resurssi** (lähellä paneelin yläosaa).

6 Napsauta **Valitse Media** ja siirry valokuva- tai videoleikkeen kohdalle, jonka haluat lisätä paneeliin.

7 Valitse avattavasta **Linkki**-valikosta **Ryhmä** tai **Muoto**, johon haluat lisätä median.

8 Aseta haluamasi ominaisuudet ja toista prosessi muillekin muodoille.

9 Napsauta **Maski**-paneelissa **3D** (lähellä paneelin yläosaa).

10 Aseta haluamasi 3D-ominaisuudet käyttämällä avainkehyksiä tehdäksesi elementistä dynaamisen.

Kasvojentunnistuksen käyttäminen maskin seuraamiseen

Voit käyttää **Kasvot**-työkalua maskin luomiseen ja kasvojen liikkeen seuraamiseen videoleikkeessä. Tämä ominaisuus helpottaa kohteen henkilöllisyyden suojaamista sumennusta tai mosaiikkia käyttämällä tai parantavien tai luovien tehosteiden lisäämistä kasvoihin tai niiden ympäristöön—voit suojata kasvoja ja käyttää samalla tehostetta ympäröiviin alueisiin.

Kasvojentunnistus ja liikkeenseuranta mahdollistavat sumennuksen, mosaiikin tai jonkin muun tehosteen lisäämisen kohteen kasvoihin.

Kasvojentunnistusta liikkeenseurantaan käyttävän maskin käyttäminen

1 Valitse aikajanalla leike, jonka haluat peittää, ja napsauta **Maski**, jotta **Maski**-paneeli tulee näkyviin. Lisää maski suoraan leikkeeseen napsauttamalla **Luo leikemaski**.

2 Napsauta **Maski**-paneeliin ilmestyvää uutta Leikemaski-painiketta (esimerkiksi **Leikemaski 1**) ja napsauta **Luo muoto**.

3 Napsauta Soitin-paneelin Maski-esikatselualueella **Kasvot**-työkalua .

4 Napsauta kasvoja esikatseluikkunassa.

   Kasvojen päälle lisätään maskipeittokuva. Jos haluat säätää maskia, napsauta Maski-paneelissa **Muokkaa** ja muokkaa sitten maskia käyttämällä Soitin-paneelin esikatseluikkunan yläosassa näkyviä **Sivellin**- ja **Pyyhekumi**-työkaluja. Napsauta työkalujen oikealla puolella olevaa **Valmis**-painiketta, kun olet valmis.

5 Napsauta **Maski**-paneelissa luomasi muodon **Seuraa**-painiketta .

   Käsittely saattaa kestää jonkin aikaa leikkeen koosta ja monimutkaisuudesta ja tietokonejärjestelmästäsi riippuen.

6 Napsauta **Maski**-paneelissa **Toiminto**-välilehteä ja valitse haluamasi **Maskin ominaisuudet**.

Esineidentunnistuksen käyttäminen maskin seuraamiseen

Voit käyttää esineidentunnistusta avuksi maskin käytössä videoleikkeidesi liikkuviin esineisiin. Esineidentunnistus käyttää tekoälyä (AI) yleisten esineiden tunnistamiseen ja niiden seuraamiseen videoleikkeessä automaattisesti. Jos esine havaitaan, maskia säädetään automaattisesti ruudusta toiseen. Jos esine peittyy tai seuranta katkeaa missään kohti, tarvitaan hienosäätöä. Jos esinettä ei tunnisteta, voit muokata maskin muotoa ruudusta toiseen. Lisätietoja on kohdassa ”Muotomaskin muokkaaminen ruutu kerrallaan” sivulla 140.

Esineidentunnistuksen käyttäminen maskin seuraamiseen

1 Valitse aikajanalla leike, jonka haluat peittää, ja napsauta **Maski**, jotta **Maski**-paneeli tulee näkyviin. Lisää maski suoraan leikkeeseen napsauttamalla **Luo leikemaski**.

2 Napsauta **Maski**-paneelissa **Luo muoto** -painiketta.

3 Napsauta Soitin-paneelin Maski-esikatselualueella **Sivellin**-työkalua .

   Älykäs reuna -valintaruutu on oletuksena valittuna, jotta esineen reunat tunnistetaan automaattisesti.

   Opmerking: Voit käyttää mitä tahansa Sivellin-alivalikon työkaluja esineesi valintaan, ja voit poistaa **Älykäs reuna** -valintaruudun valinnan, jos et tarvitse reunojen tunnistusta.

4 Kun esine on valittu, napsauta esikatselualueen yläpuolella näytettävää **Valmis**-painiketta .

5 Jos esine on tunnistettu, voit napsauttaa **Muoto**-alueen **Seuraa**-painiketta (painike ei ole käytettävissä, jos esinettä ei ole tunnistettu).

Käsittely saattaa kestää jonkin aikaa leikkeen koosta ja monimutkaisuudesta ja tietokonejärjestelmästäsi riippuen.

6 Tarkista seurattu maski ja katso, tarvitseeko sitä säätää. Ennen manuaalisen muutosten tekemistä voit kokeilla muuttaa **Herkkyys**-asetusta (**Seuraa**-painikkeen alla). Voit sitten napsauttaa **Seuraa**-painiketta uudelleen ja luoda seurannan tuloksen uudelleen. Alhaisemmat **Herkkyys**-arvot sisällyttävät maskiin enemmän alueita ja korkeammat arvot vähemmän.

Lisätietoja maskin hienosäädöstä on kohdassa ”Muotomaskin muokkaaminen ruutu kerrallaan” sivulla 140.

7 Napsauta **Maski**-paneelissa **Toiminto**-välilehteä ja valitse haluamasi **Maskin ominaisuudet**.

Maskien tallentaminen, poistaminen ja lataaminen

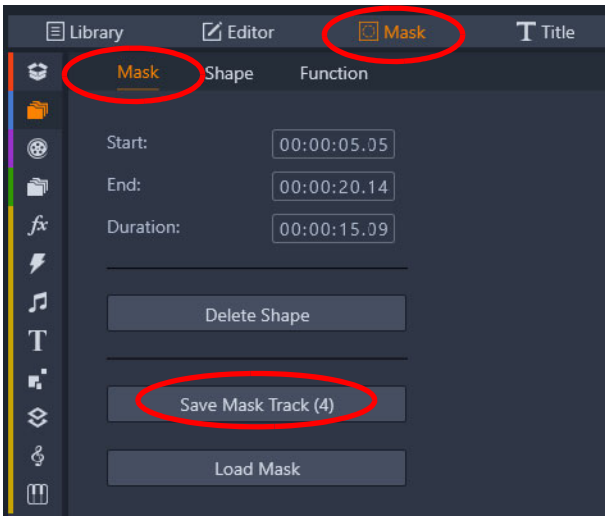
Voit tallentaa yhteen projektiin luomiasi maskeja ja käyttää niitä muissa projekteissa. Kun tallennat maskin, se tallennetaan .psmask-tiedostona (...Tiedostot/Pinnacle/My Masks).

Voit poistaa maskeja, joita et enää halua käyttää projektissasi. Voit poistaa yhden leikemaskin, kaikki leikkeeseen lisätyt leikemaskit, maskiraidan yksittäisiä maskeja tai koko maskiraidan.

Maskin tallentaminen

1 Valitse Aikajanalla maski, jonka haluat tallentaa.

2 Avaa Maski-sivu napsauttamalla **Maski**-paneelin**Maski**-välilehteä.



3 Napsauta **Tallenna maskiraita** tai **Tallenna** (leikemaskin tapauksessa).

4 Kirjoita maskille nimi.

Maskisi tallennetaan .psmask-tiedostona.

Tallennetun maskin lataaminen

1 Jos haluat käyttää maskia leikemaskina, valitse Aikajanalla leike.
2 Avaa Maski-sivu napsauttamalla **Maski**-paneelin**Maski**-välilehteä.
3 Napsauta **Lataa maski**.
4 Valitse haluamasi maski oletussijainnista tai siirry tallennetun maskin sijaintiin.
Opmerking: Maski ladataan leikemaskina, jos leike oli valittuna ennen maskin lataamista. Jos leikettä ei ollut valittuna, maski lisätään uutena maskiraitana. Kuten muiden raitojen kanssa, voit valita maskiraidan järjestyksen Aikajanalla.

Maskin poistaminen

1 Tee aikajanalla jokin seuraavista:
- **Leikemaski**: Napsauta leikemaskia hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Poista** tai **Poista kaikki** (jos haluat poistaa useamman kuin yhden leikemaskin).
- **Maskiraita**: Napsauta raidan pääaluetta hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Poista maskiraita**.
- **Maskiraidalla oleva maski**: Napsauta maskiraidalla olevaa maskia hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Poista**.

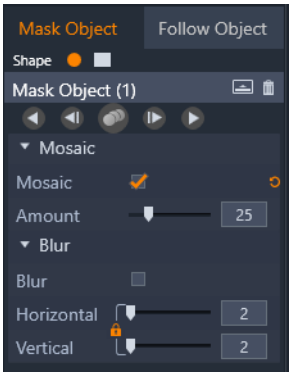
Liikkeenseuranta

Voit seurata elementtien liikettä videoissasi ja lisätä maskeja tai objekteja, jotka seuraavat samaa liikettä. Voit esimerkiksi lisätä maskin sumentaaksesi videossasi näkyvät kasvot, rekisterinumeron tai tavaramerkkilogon.

Voit myös seurata elementin liikettä, jotta voit seurata sitä otsikolla tai toisella objektilla. Voit esimerkiksi lisätä nimilapun seurataksesi pelaajaa urheilutapahtuman videossa.

Elementin seuranta ja maskin lisääminen videossa

1 Valitse **Muokkaa**-työtilassa aikajanalla videoleike, jota haluat seurata, ja tee jokin seuraavista:
- Napsauta aikajanan työkalurivin **Liikkeenseuranta**-painiketta .
- Napsauta leikettä hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Liikkeenseuranta** kontekstivalikosta.
2 Napsauta **Liikkeenseurantaeditorin Maskiobjekti** -alueella **Muoto**-kuvaketta.



3 Vedä esikatseluikkunassa käyttääksesi muotoa alueeseen, jonka haluat peittää. Hienosäädä maskia vetämällä oranssinvärisiä maskisolmuja.

4 Valitse **Mosaiikki**- tai **Sumennus**-alueella asetukset, joita haluat käyttää valittua aluetta sumennettaessa.

Mosaiikkitehoste (vasemmalla). Sumennustehoste (oikealla).

5 Seuraa videon valittua aluetta napsauttamalla jotakin seuraavista Analysoi-painikkeista :

- **Seuraa valittua maskia taaksepäin kaikissa ruuduissa** – seuraa valittua aluetta taaksepäin nykyisestä aikapisteestä, kunnes sitä ei havaita ruudulla
- **Seuraa valittua maskia taaksepäin 1 ruudulla –** seuraa valittua aluetta taaksepäin yhden ruudun nykyisestä aikapisteestä. Tämä sopii lyhyisiin seurantasegmentteihin, joita ei ole helppo seurata.
- **Seuraa valittuja maskeja** – seuraa valittua aluetta (taakse- ja eteenpäin nykyisestä aikapisteestä), kunnes sitä ei havaita ruudulla
- **Seuraa valittua maskia eteenpäin 1 ruudulla –** seuraa valittua aluetta eteenpäin yhden ruudun nykyisestä aikapisteestä. Tämä sopii lyhyisiin seurantasegmentteihin, joita ei ole helppo seurata.
- **Seuraa valittua maskia eteenpäin kaikissa ruuduissa** – seuraa valittua aluetta eteenpäin nykyisestä aikapisteestä, kunnes sitä ei havaita ruudulla

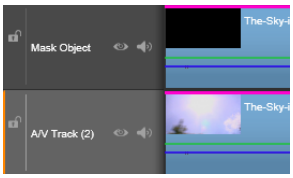
6 Tarkista seuranta-analyysi toistamalla video esikatselun alla sijaitsevilla navigaatiosäätimillä.

Keskeytä video, jos huomaat pisteitä joissa maski ei peitä täysin valittua aluetta. Säädä solmut sitten uudelleen esikatselualueella. Voit muuttaa maskin muotoa napsauttamalla

maskin oranssia ääriviivaa (osoitin näyttää plus-merkin) tai napsauttamalla solmua (valittu solmu on valkoinen) ja painamalla **Poista** poistaaksesi solmun.

7 Napsauta **OK**, kun olet tyytyväinen maskiin ja palataksesi **Muokkaa**-työtilaan.

Maskiobjekti lisätään aikajanalla vastaavan videon ylle.



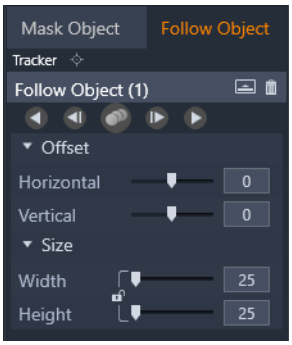
Elementin seuraaminen videossa otsikolla tai objektilla

1 Valitse **Muokkaa**-työtilassa aikajanalla videoleike, jota haluat seurata, ja tee jokin seuraavista:

- Napsauta aikajanan työkalurivin **Liikkeenseuranta**-painiketta .
- Napsauta leikettä hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Liikkeenseuranta** kontekstivalikosta.

2 Napsauta **Seuraa objektia** -välilehteä.

3 Napsauta **Seuraa objektia** -alueella **Seuraaja**-kuvaketta .



4 Napsauta esikatselualueella elementtiä, jota haluat seurata. Saat parhaan tuloksen aikaan valitsemalla alueen, jossa värit ja kontrasti ovat selkeästi havaittavissa.

5 Seuraa videon valittua elementtiä napsauttamalla jotakin seuraavista Analysoi-painikkeista :

- **Seuraa taaksepäin kaikissa ruuduissa** – seuraa valittua aluetta taaksepäin nykyisestä aikapisteestä, kunnes sitä ei havaita ruudulla
- **Seuraa taaksepäin 1 ruudulla –** seuraa valittua aluetta taaksepäin yhden ruudun nykyisestä aikapisteestä. Tämä sopii lyhyisiin seurantasegmentteihin, joita ei ole helppo seurata.
- **Seuraa** – seuraa valittua aluetta (taakse- ja eteenpäin nykyisestä aikapisteestä), kunnes sitä ei havaita ruudulla

- **Seuraa eteenpäin 1 ruudulla –** seuraa valittua aluetta eteenpäin yhden ruudun nykyisestä aikapisteestä. Tämä sopii lyhyisiin seurantasegmentteihin, joita ei ole helppo seurata.
- **Seuraa eteenpäin kaikissa ruuduissa** – seuraa valittua aluetta eteenpäin nykyisestä aikapisteestä, kunnes sitä ei havaita ruudulla.

6 Tarkista seuranta-analyysi toistamalla video esikatselun alla sijaitsevilla navigaatiosäätimillä.

Jos seuranta menetetään, etsi piste jossa seuraaja menetettiin ja ota seuraaja uudelleen käyttöön.

7 Vedä seurantapolussa käytettävä otsikko tai objekti pudotusalueelle (esikatselukuvan alue).

Valitsemasi otsikko tai objekti näkyy esikatselualueella.

8 Säädä otsikon tai objetin sijaintia säätämällä **Siirtymä**-alueella **Vaakasuuntainen**- ja **Pystysuuntainen**-asetuksia.

9 Skaalaa otsikko tai objekti vetämällä otsikon tai objektin kulmakahvaa esikatselualueella tai **Koko**-aluetyypin **Leveys**- ja **Korkeus**-arvoissa.

10 Toista video tarkistaaksesi otsikon tai objektin sijainti.

11 Napsauta **OK**, kun olet tyytyväinen seurantaan ja palataksesi **Muokkaa**-työtilaan.

Uusi raita lisätään aikajanalle seuratun videon yläpuolelle.

Vihjeitä:

Et voi muokata otsikkoja **Liikkeenseuranta**-editorissa. Otsikko kannattaakin luoda ja tallentaa etukäteen. Tämän ansiosta näet tekstin Liikkeenseuranta-kontekstissa.

Poista seurantaobjekti napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella esikatselukuvaa pudotusalueella ja valitsemalla **Poista**.

Nimeä uudelleen seurantaobjekti napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella esikatselukuvaa pudotusalueella ja valitsemalla **Uusi nimi**. Kirjoita haluamasi nimi.

Korvaa seurantaobjekti vetämällä uusi otsikko tai objekti olemassa olevaan esikatselukuvaan.

Montaasit ja mallit

8

Ohjelmassa Pinnacle Studio on eri tyyppisiä malleja

- Montaasit ovat valmiiksi määritettyjä multimediamalleja, joissa on ammattimaisesti suunniteltuja jaksoja, jotka antavat tuotannoillesi välittömän vaikutuksen. Kohtaan **Teemat** järjestetyt montaasit on ryhmitelty teknisen kehittyneisyyden ja ulkonäön perusteella.
- **Jaetun näytön mallit** mahdollistavat usean videoleikkeen samanaikaisen toistamisen. Voit käyttää olemassa olevaa mallia tai laatia ja tallentaa oman jaetun näytön mallisi.
- **Omat mallit** ovat mukautettuja malleja, joita luot projektista (**Tallenna elokuva mallina**). Muokatut jaetun näytön mallit tallennetaan myös kohtaan **Omat mallit**.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Mallien perusteet
- Montaasimallit
- Montaasileikkeet aikajanalla
- Montaasimallin rakenne
- Montaasin editointi
- Montaasieditorin käyttäminen
- Jaetun näytön videomallit
- Omat mallit: Elokuvan tallentaminen mallina

Mallien perusteet

Seuraavassa on esitetty mallin valitsemisen ja täyttämisen perusvaiheet. Katso yksityiskohdat kutakin mallia koskevasta kohdasta.

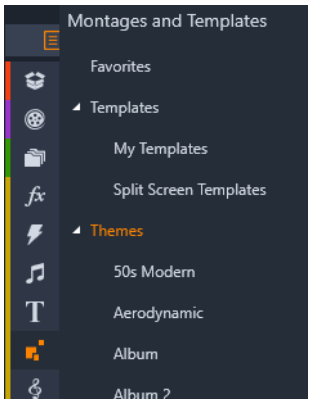
Mallin käyttäminen

1 Napsauta **Muokkaa**-välilehdellä navigaatiopalkkia ja siirry **Kirjasto**-paneeliin, ja valitse **Montaasit ja mallit** .
2 Siirry haluamaasi kategoriaan ja napsauta käytettävän mallin esikatselukuvaa.
Voit esikatsella mallia Soitin-paneelissa.
3 Vedä käytettävä malli aikajanalle.

4 Lisää media-aineistoa malliin seuraavasti:
   - **Montaasi** mallit (Teemat) – avaa **Montaasieditori** kaksoisnapsauttamalla mallia aikajanalla.
   - **Jaetun näytön mallit** – napsauta hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Avaa alaeditorissa**
   - **Omat mallit** – napsauta hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Avaa alaeditorissa**
5 Lisää tai muokkaa haluamaasi sisältöä ja palaa sovelluksen pääikkunaan napsauttamalla **OK**.

Montaasimallit

Montaasimallit sijaitsevat kohdassa **Teemat Kirjasto**-paneelin **Montaasit ja mallit** -luokassa. Mallit on määritetty valmiiksi (rajoitettu muokkaus) ja ne on tarkoitettu parantamaan elokuviasi helposti valmiilla diaesityksillä, animaatioilla ja moniraitaeditoinnin tehosteilla. Montaasipohjissa on koloja, jotka voivat sisältää useita erilaisia mukautettuja tietoja, kuten videota, kuvatekstejä, valokuvia ja paljon muuta. Voit täyttää tällaisen kolon vetämällä sopivan ominaisuuden sitä vastaavaan pudotusalueen kohtaan.



Montaasimallit sijaitsevat Kirjastossa kohdassa Teemat.

Jokaisen teeman alla olevat pohjat sopivat yhteen ja tukevat toisiaan, kun niitä käytetään samassa projektissa.

Useimmissa teemoissa on esimerkiksi samantyyliset avaus- ja lopetusmallipohjat. Lisäksi monissa teemoissa on yksi tai useampia jatkumopohjia, joiden avulla elokuvasi siirtyy sulavasti leikkeestä toiseen.

Montaasi projektissasi

Ensimmäinen askel valitun pohjan käytössä on pudottaa se projektin aikajanaan. Siellä Montaasipohjaa käsitellään tavallisena, itsenäisenä videoleikkeenä. Jos haluat muokata leikettä täyttämällä pohjan tyhjiä kohtia, avaa Montaasieditori kaksoisnapsauttamalla montaasileikettä. Lisätietoja on kohdassa ”Montaasieditorin käyttäminen” sivulla 153.

Jokaisessa pohjassa on video- tai grafiikkajakso, johon on jätetty tyhjiä kohtia sinun täytettäväksesi. Käytettävissä on monia erilaisia muokkauksia. Useimmissa pohjissa on esimerkiksi yksi tai useampia kohtia eli ”pudotusalueita” videoleikkeitä tai valokuvia varten. Monissa pohjissa voit itse kirjoittaa otsikkotekstit ja joissain on lisäparametreja, joilla voit valita erityisominaisuuksia.

Montaasitaustat

Joissakin teemoissa on ennalta määritettyjä taustoja, jotka voivat olla kuvia, värejä tai molempia. Monella näistä on myös **Tausta**-valintaruutu Montaasieditorissa. Jätä tämä valintaruutu valitsematta, jos haluat, että tausta on läpinäkyvä. Tämä mahdollistaa montaasin käytön ylemmällä aikajanaraidalla videon tai valokuvan materiaalin taustalla alla olevilla raidoilla.

Montaasileikkeet aikajanalla

Montaasileikkeet käyttäytyvät kuten tavalliset videoleikkeet siirtymien lisäämisen, trimmaamisen, sijoittamisen sekä muiden elokuva- tai levyprojektitoimintojen suhteen.

Aikajanaan pudotettu Montaasipohja lisätään jollakin kolmesta tavasta: lisäys, korvaus tai vaihto. Kun työkalurivin editointipainike on asetettu asentoon **Älykäs editointitila**, vaihtomenetelmä valitaan automaattisesti. Leikkeen oletuspituus vaihtelee pohjasta toiseen. Lisätietoja editointitiloista on kohdassa ”Editointitila” sivulla 59.

Montaasileikkeiden trimmaus

Vaikka sekä Montaasileikkeitä että videoleikkeitä trimmataan aikajanalla samalla tavalla, lopputulos riippuu pohjan laadusta.

Jos pohja on kokonaan animoitu (esimerkiksi hienot rullatekstit), animaatio pyörii aina loppuun. Sen vuoksi animaationopeus riippuu leikkeen pituudesta. Leikkeen lyhentäminen saa animaation pyörimään nopeammin, mutta ei poista siitä osia.

Videota sisältäviä leikkeitä voi sen sijaan trimmata tavalliseen tapaan. Monissa teemoissa on vaihtelevan pituinen video alileikkeenä. Tällaista leikettä voi pidentää niin pitkäksi kuin alileike mahdollistaa. Jos alileike on pysäytyskuva, leikettä voi periaatteessa pidentää loputtomiin.

Siirtymät ja tehosteet

Siirtymiä voi käyttää teemaleikkeiden alussa ja lopussa samaan tapaan kuin muidenkin leikkeiden alussa ja lopussa.

Myös video- ja äänitehosteita voi lisätä montaasileikkeisiin tavalliseen tapaan. Tehosteet pätevät leikkeen koko sisältöön. Muutamia harvoja tehosteita (esim. Vauhti-tehostetta) ei voi lisätä montaasileikkeisiin.

Montaasimallin rakenne

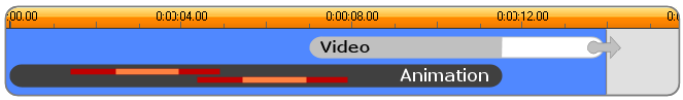
Seuraavaksi tarkastelemme teeman rakennetta tutustumalla ”50-luvun moderni” -teemaan, jossa on viisi mallia: Avaus, Jatkumo A, Jatkumo B, Jatkumo C, Lopetus.

Kaikilla tämän teeman pohjilla on sama taustakuvio, abstrakti vierivä kuvio. Se näkyy koko ajan koko kehyksen kokoisia videojaksoja lukuun ottamatta. Kuvion väri määritetään Montaasieditorissa olevalla parametrisäädöllä jokaista pohjaa varten.

Tarkastellaan yhtä näistä malleista tarkemmin: **Avaus**.

Avaus: Avauspohja alkaa yleensä jonkinlaisella tekstiä sisältävällä animaatiolla ja päättyy koko kehyksen kokoiseen videoon. ”50-luvun moderni” -esimerkkimme noudattaa juuri tätä kaavaa.

Rullaava tausta-animaatio pyörii melkein koko jakson läpi. Animaation sisällä on kaksi muokattavissa olevaa tekstikenttää. Alla olevassa kuvassa niitä edustavat viivat Animaatio-palkissa. Molemmat tekstikentät lentävät sisään ja ulos ruudusta (viivan tumma väri) ja pysähtyvät välissä puoleksitoista sekunniksi (viivan vaalea väri).



Kaavamainen esitys ”50-luvun moderni” -teeman avauspohjasta. Pohjan oletuskesto on noin 14 sekuntia.

Samaan aikaan kun jälkimmäinen teksti lähtee pois ruudulta, videon alileikkeen sisältävä animoitu paneeli käynnistyy. Teemaleikkeen kohtaan 00.11.18 mennessä video on zoomautunut täyteen kokoonsa, jossa se pysyy loppuun saakka (Video-palkin valkoisen osan ajan).

Oletuksena tämän pohjaleikkeen pituus on 14:00. Upotettu videoleike alkaa ennalta määrätyssä kohdassa 7:03 ja pyörii loppuun saakka. Sen pituudeksi tulee siten 6:27. Jos videota sisältävä alileikkeesi on tarpeeksi pitkä, voit pidentää koko leikettä pidentämällä osuutta, jossa video on koko ruudun kokoisena. Tämän mahdollisuuden merkkinä yllä olevassa kuvassa on nuoli Video-palkin lopussa.

Montaasin editointi

Studion pääasiallinen työkalu montaasileikkeen editoimiseen on Montaasieditori, jolla voit käsitellä kaikkia montaasin tarjoamia asetuksia. Editoria käyttämällä voit lisätä sisältöä kirjastosta, muuttaa taustaa ja muokata kaikkea montaasissa olevaa tekstiä. Editori voidaan käynnistää montaasileikkeestä kaksoisnapsauttamalla, kun se on sijoitettu projektin aikajanalle, tai valitsemalla leikkeen kontekstivalikosta **Muokkaa montaasia**.

Seuraavassa on kätevä keino, jolla voit lisätä aikajanan leikkeitä suoraan montaasileikkeeseen leikepöydän kautta. Kopioi valittu leike käyttämällä leikkeen kontekstivalikon **Kopioi**-komentoa tai näppäinyhdistelmää **Ctrl**+**C**. Avaa montaasileikkeen kontekstivalikko napsauttamalla leikettä hiiren kakkospainikkeella. Valitse **Liitä pudotusalueelle** ja valitse sen jälkeen kaikkien montaasin käytettävissä olevien kolojen graafisesta alivalikosta yksi kohdekolo.

Montaasieditorin käyttäminen

Jokaisessa montaasipohjassa on koloja video- ja kuvasisältöä varten. Montaasieditorissa näitä koloja edustavat pudotusalueet. Useimmissa pohjissa on ainakin yksi pudotusalue, joissakin jopa kuusi. Joissakin on myös tekstikenttiä ja muita erityisominaisuuksien määrittämiseen tarvittavia muuttujia. Voit asettaa oletustavan, jolla sisältö skaalataan montaasin elementteihin sopivaksi (sovitus, rajaus tai ei skaalausta). Saat lisätietoja katsomalla kohtaa "Ohjauspaneelin projektiasetukset" sivulla 259 (**Montaasin skaalaus**).

Montaasieditorilla voit määrittää pohjan elementtejä, kuten video- ja kuvaleikkeitä, ominaisuusasetuksia ja tekstikenttiä. Leikkeitä saat lisättyä vetämällä ne editorin kompaktista Kirjastosta ja pudottamalla alueet Soittimen alapuolelle.

Montaasieditori on jaettu viiteen osaan:

1. Vasemmalla olevan Kirjaston kompaktin version kautta pääset käsiksi videoihisi ja valokuviisi.
2. Oikealla on muokkauspaneeli, joka sisältää kaikki mallin parametrien vaatimat tekstikentät ja muut säätimet.

3 Soitin näyttää muutostesi tulokset.
4 Esikatselun alla ovat pudotusalueet videolle ja kuville.
5 Aikajanalla on kahvat sisääntulo- ja poistumisaikojen säätämistä varten.

Montaasileikkeiden sisäinen trimmaus

Kun montaasi käynnistyy tai loppuu käyttäjän määritettävissä olevaan määrään koko kehyksen kokoista videokuvaa (ja monessa tapauksessa asia onkin näin), Montaasieditorin aikajanasta löytyy kahvoja sisääntulo- ja poistu-toimintojen ajoille – mikä tarkoittaa täysien kehysten osien kestoja. Napsauttamalla ja vetämällä kahvaa vasemmalle tai oikealle voit muokata kummankin kestoa erikseen. Leikkeen keskiosa – eli animoitu osa – lyhenee tai pitenee vastaavasti. Jos haluat säätää sisääntuloa ja poistumista vaikuttamatta keskiosan pituuteen, napsauta kahvojen välissä ja vedä.

Osa Montaasieditori-ikkunaa, jossa on aikajana (alhaalla) ja pudotusalueet videolle tai kuville (keskellä). Kirjaston alemmat osat ja Soitin ovat myös näkyvissä. Säädä montaasin ajoitusta napsauttamalla ja vetämällä aikajanaa.

Tarkempi selvitys mallin rakenteesta on kohdassa ”Montaasimallin rakenne” sivulla 152.

Pudotusalueiden käyttö

Pudotusalueiden tyhjentäminen: Alileikkeen saa poistettua pudotusalueelta napsauttamalla pudotusaluetta hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla kontekstivalikosta **Poista media**.

Alileikkeen äänen mykistäminen: Joissakin pudotusalueissa on äänisymboli, joka tarkoittaa, että kyseiselle alueelle lisättävään videoon kuuluva ääni tulee osaksi montaasileikkeen ääntä. Jos et halua käyttää ääntä, mykistä alileike napsauttamalla äänisymbolia.

Alileikkeen aloituksen valitseminen: Pudotusalueella oleva video voidaan säätää alkamaan alileikkeen tietystä kohdasta. Säädä aloitusruutua napsauttamalla ja vetämällä pudotusalueella olevaa leikkeen alku -liukusäädintä. Näppäimistön vasemmalla ja oikealla nuolinäppäimillä on kätevä tehdä hienosäätöjä.

Jos työstämäsi pudotusalue on aktiivinen kyseisessä aikaindeksissä, esikatselu näyttää kaikki alkukehykseen tehdyt muutokset. Alileikkeen aloitusruutua hienosäätäessä hankaaja kannattaa siirtää kohtaan, jossa Soittimen esikatselusta on eniten hyötyä.

Leikkeen alku -liukusäätimen käyttäminen ei muuta sen paremmin alileikkeen sijaintia teemaleikkeen sisällä kuin sen kestoakaan vaan ainoastaan alileikkeestä käytettävää osaa. Jos asetat alileikkeen alun niin myöhään, että video loppuu, kun sen alue on edelleen aktiivinen, alileikkeen viimeinen kehys jäädytetään, jotta varattu aika täyttyy.

Tehosteiden lisääminen pudotusalueilla: Montaasialileikkeisiin voi lisätä video- tai äänitehosteita vetämällä tehosteen pudotusalueelle. Tavalliseen tapaan magentan värinen juova leikkeen yläosassa osoittaa, että tehosteita on käytetty.

Tehosteiden poistaminen pudotusalueilla: Etsi kohdasta Tehosteet alueen kontekstivalikko **Poista kaikki** -komennolle tai Poista-alivalikolle, josta voit valita poistettavan tehosteen.

> **Huomaa:** Jos poistat tai vaihdat pudotusalueella olevan median, myös kaikki siihen käytetyt tehosteet poistetaan.

Jaetun näytön videomallit

Voit luoda helposti jaetun näytön videon Pinnacle Studiossa toistaaksesi useita videoita esiasetetussa tai mukautetussa mallissa. Mukautetut mallit voivat sisältää dynaamisia muutoksia ja 3D-liikettä.

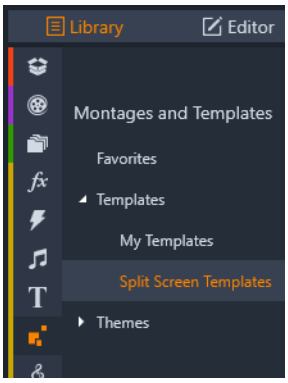
Voit käyttää mallia jaetun näytön videoprojektin luomiseksi. Voit myös luoda oman jaetun näytön mallisi.

Ennen kuin aloitat

- Varmista, että käytettävät videoleikkeet on tuotu Kirjastoon, ja että ne on helppo avata projektilokerosta tai kokoelmasta.
- Esikatsele käytettävät videoleikkeet, jotta tiedät mitkä muodot sopivat tarkennettavaan sisältöön. Jos pääasiallinen toiminta tapahtuu pystysuunnassa, se ei sovi vaakasuuntaiseen muotoon hyvin.

Jaetun näytön mallin valitseminen ja täyttäminen

1 Valitse Kirjasto- navigointipalkista **Montaasit ja mallit** > **Mallit** > **Jaetun näytön mallit**.



2 Vedä käytettävän mallin esikatselukuva aikajanalle.

3 Napsauta aikajanalla mallia hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Avaa alaeditorissa**.

Malli laajennetaan erillisiin raitoihin **Alaeditori**-ikkunassa. Raita lisätään mallin jokaiseen alueeseen (raidat ilmaisevat visuaalisesti, mitä aluetta ne vastaavat).

4 Vedä **Alaeditorin Kirjasto**-paneelista videoleike jokaiseen raitaan.

5 Säädä leikettä mallialueella napsauttamalla raitaa ja napsauttamalla **Soitin**-paneelissa PIP **Mittakaavatila** -painiketta .

Puoliksi läpinäkyvä leikenäkymä näytetään mallipohjan päällä.

6 Tee jokin seuraavista **Soitin**-paneelissa:

- Voit muuttaa valitun leikkeen kokoa vetämällä esikatseluikkunassa näkyviä kokosolmuja (oranssit pisteet).
- Sijoita leike vetämällä sitä täyttääksesi vastaavan alueen mallissa.
- Kierrä leikettä vetämällä kiertokahvaa (solmu, joka ulottuu koon muuttamisen suorakulmion yläpuolelle).

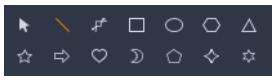
7 Napsauta toista raitaa aikajanalla säätääksesi mallin muita leikkeitä.

8 Kun olet valmis, napsauta **OK** sulkeaksesi Alaeditorin ja pienentääksesi jaetun ruudun elementit yhdeksi raidaksi aikajanalla.

Jaetun näytön mallin luominen

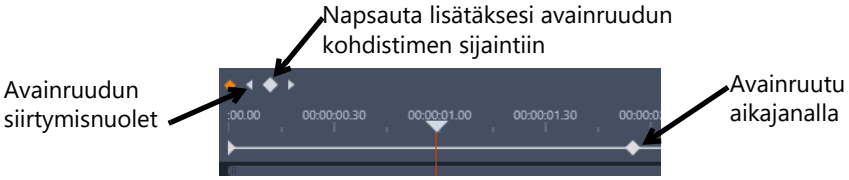
1 Napsauta aikajanalla **Jaetun näytön mallin luoja** -painiketta .

Valitse työkalu **Montaasi-/Mallieditorissa Muotoilutyökalut**-paletista ja vedä editori-ikkunassa jakaaksesi alueen eri leikealueisiin. Numero näytetään jokaisen leikealueen kohdalla.



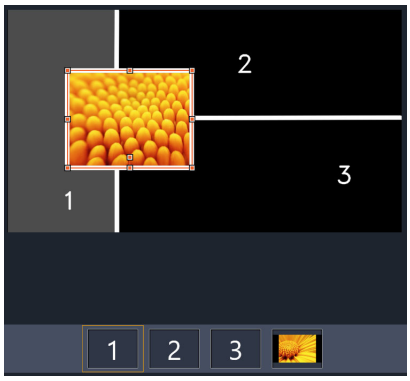
2 Säädä viivoja ja muotoja **Muotoilutyökalut**-paletissa valitsemalla **Valitse**-työkalu . Voit vetää viivoja ja muotoja sijoittaaksesi ne uudelleen ja muuttaaksesi niiden kokoa. Voit säätää myös **Kiertoa** ja **Reunaa** (**Leveys**, **Väri**, **Läpikuultavuus**) sekä käyttää **3D-tehoste**-valintoja (**Käännä** ja **Kallistus**).

3 Jos haluat lisätä dynaamisia muutoksia tai 3D-liikettä malliin, voit lisätä kullekin objektille avainruutuja aikajanan mukaisesti malli-ikkunan alaosassa. Voit sitten valita avainruudussa käytettävät asetukset ja painaa **Enter**.



4 Jos haluat tallentaa sisältöä mallin kanssa (esimerkiksi kuvan tai videon joka on osa mallia), siirry lisättävään sisältöön ja vedä vastaava esikatselukuva haluamaasi numeroon pudotusalueella. Voit säätää mallivideon ominaisuuksia asettamalla arvot mille tahansa ominaisuuksille **Videon ominaisuudet** -alueella.

Opmerking: Poista sisältö napsauttamalla sitä hiiren kakkospainikkeella pudotusalueella ja valitsemalla **Poista media**.



Numeroitu pudotusalue tulee näkyviin esikatseluruudun alareunaan.

5 Kun mallisi on valmis, napsauta **Tallenna nimellä** tallentaaksesi mallin Kirjastoon **Kirjasto** (**Montaasit ja mallit** > **Mallit** > **Omat mallit**).

6 Siirry **Alaeditoriin** painamalla **OK**.

7 Lisää ja muokkaa leikkeitä, kuten olemassa olevassa mallissa.

8 Kun olet valmis, napsauta **OK** sulkeaksesi **Alaeditorin** ja pienentääksesi jaetun ruudun elementit yhdeksi raidaksi aikajanalla.

Omat mallit: Elokuvan tallentaminen mallina

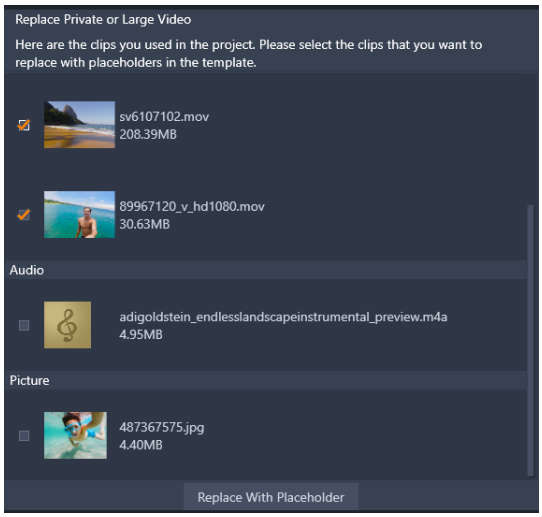
Voit tallentaa elokuvasi malleina ja lisätä ne **Kirjastoon** (**Montaasit ja mallit** > **Omat mallit**). Kun muunnat elokuvaprojektin malliksi, valitset, mitkä elokuvan elementit korvataan paikkamerkeillä. Elokuvan tallentaminen mallina ei lukitse paikkamerkkeihin liittymätöntä sisältöä. Kaikkia mallin elementtejä voidaan muokata Alaeditorissa. Paikkamerkit yksinkertaisesti helpottavat vaihdettavaksi tarkoitettavan sisällön tunnistamista.

Huomaa: Muokatut jaetun näytön mallit tallennetaan myös kohtaan **Omat mallit**. Katso tietoja jaetun näytön mallien käyttämisestä kohdasta "Jaetun näytön mallin valitseminen ja täyttäminen" sivulla 156.

Elokuvaprojektin muuntaminen malliksi

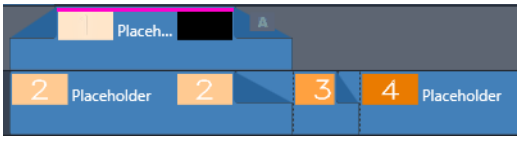
1 Kun elokuva, jota haluat käyttää mallina, on avoimena aikajanalla, napsauta **Tiedosto**-valikkoa > **Tallenna elokuva mallina**.

2 Valitse mallin ikkunan vasemmassa yläpaneelissa valintaruudut sellaisten media-aineistojen (videot, ääni tai kuvat) vierestä, jotka haluat korvata paikkamerkeillä.



3 Napsauta **Korvaa paikkamerkillä**.

Oransseja numeroituja paneeleja käytetään paikkamerkkeinä.



4 Tarkasta malli ja kun olet valmis, napsauta **Tallenna malli**.

5 Syötä mallille tiedostonimi ja palaa sovelluksen pääikkunaan napsauttamalla **Tallenna**.

Malli tallennetaan Kirjastoon kohtaan **Montaasit ja mallit** > **Omat mallit**.

Elokuvamallin valitseminen ja täyttäminen omista malleista

1 Vedä malli **Kirjaston** kohdasta **Montaasit ja mallit** > **Omat mallit**.
   Malli lisätään yhdelle raidalle.
2 Napsauta aikajanaa hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Avaa alaeditori**.
   Malli laajenee useiksi raidoiksi (jos kyseessä oli alun perin moniraitainen elokuva).
3 Korvaa **Alaeditorissa** paikkamerkit vetämällä haluamaasi sisältöä **Kirjastosta** paikkamerkkien päälle.
4 Tee muut haluamasi muokkaukset **Alaeditorissa**.
5 Kun haluat palata sovelluksen pääikkunaan, napsauta **OK**.

Otsikot

Pinnacle Studio -ohjelmassa voit luoda ja muokata animoituja otsikoita ja grafiikoita. Riippumatta siitä, aloitatko esiasetetusta otsikosta tai luotko otsikkosi itse, kattavat teksti- ja kuvatehosteet sekä yksityiskohtainen avainruututoiminto antavat sinulle lähes rajattomat vaihtoehdot.

Lisätietoja 3D-otsikoiden laatimisesta ja muokkaamisesta on kohdassa "3D-otsikkoeditori" sivulla 279.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Tietoja otsikoista
- Otsikkopaneelin osat
- Pääsy otsikkopaneeliin
- Yksinkertaisten otsikoiden luominen
- Yhdistelmäotsikoiden luominen kerroksilla
- Otsikoiden tallentaminen ja lataaminen
- Ulkoasun esiasetukset
- Otsikon liike
- Otsikoiden luonti ja muokkaus
- Taustan asetukset
- Ulkoasun asetukset
- Otsikon esikatselu
- Teksti ja tekstin asetukset
- Otsikot ja stereoskooppinen 3D
- Kerrosluettelon käyttäminen

Tietoja otsikoista

Otsikoiden lisäämiseen on Pinnacle Studio -ohjelmassa useita tapoja:

- Luo otsikko itse
- Lisää esiasetettu otsikko

Kun luot otsikon itse, voit tallentaa sen esiasetukseksi.

Yleensä kun valitaan esiasetettu otsikko, se lisätään projektiin, halutut muokkaukset tehdään valitsemalla otsikko aikajanalta ja tekstin tai muiden ominaisuuksien muutokset tehdään **Otsikko**-paneelissa.

Huomaa: Jos otsikkoa muokataan suoraan **Kirjastossa**, esiasetus aukeaa korjaustilassa. Aikajanalle tulee näkyviin välilehti, jossa näkyy otsikko (nykyisessä projektissa on myös välilehti). On suositeltavaa, että kun otsikon muokkaus on valmis, se tallennetaan (uudella nimellä) ja aikajanan otsikkovälilehti suljetaan ennen pääprojektin jatkamista.

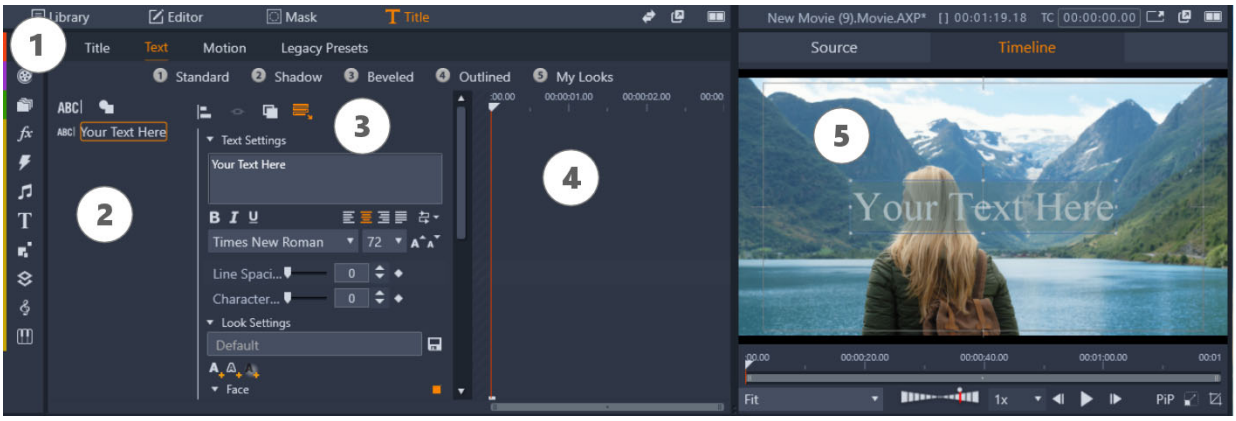
Vinkkejä otsikoiden löytämiseksi

Kuten muidenkin aineistojen kohdalla, esiasetettuja otsikoita voi etsiä **Kirjastosta**. Tässä muutamia avainsanoja, joita voi käyttää:

- **peittokuva**: otsikot, joissa on läpinäkyviä alueita, joiden läpi alla olevien raitojen sisältö näkyy.
- **koko näyttö**: otsikoilla ei ole läpinäkyviä alueita, vaan ne täyttävät täysin videokuvaruudun.

Muita hakusanoja, joita voi kokeilla otsikoiden kanssa **Kirjastossa**: "vierivä", "liikkuva", "nimi" ja "otsikko".

Otsikkopaneelin osat



Otsikkopaneelin alueet: 1. Otsikkopaneelin sivun välilehdet (Otsikko, Teksti, Liike, Vanhat esiasetukset) 2. Kerrosalue; 3. Asetukset-alue; 4. Avainruutualue; 5. Soitinpaneeli otsikon esikatselulla

Nämä ovat **Otsikko**-paneelin tärkeimmät alueet, ja ne on numeroitu kuten yllä olevassa kuvassa:

1 **Otsikko**-paneelissa on välilehdet neljälle sivulle: **Otsikko**, **Teksti**, **Liike** ja **Vanhat esiasetukset**.
   - **Otsikko**-sivulla on luonnin, tallennuksen, latauksen ja keston perussäätimet.
   - **Teksti**-sivu on oletus ja sisältää useimmat tekstin muokkaussäätimet.

- **Liike**-sivulla voit asettaa liikeominaisuuksia koko otsikkokerrokselle tai yksittäisille riveille, sanoille tai kirjaimille.
- **Vanhojen esiasetusten** avulla voit valita liikkeen esiasetukset otsikoille. Näitä ovat perinteiset otsikkotyylit **Sisääntulo**, **Korostus** ja **Poistuminen**.

2 **Kerros**-alueella on luettelo otsikon kerroksista. Tasot voivat olla teksti- tai muotopohjaisia (vektorimuotoja tai tuotuja valokuvia tai videoita). **Kerros**-alue on käytettävissä **Teksti**- ja **Liike**-sivuilla sekä **Vanhat esiasetukset** -sivulla. Jokainen graafinen tai tekstuaalinen elementti muodostaa kerroksen otsikossa, joka on tällaisten kerrosten pino. Jokaisen kerroksen läpinäkymättömät kerrokset peittävät niiden alle jäävät kerrokset; alin kerros voi peittää vain taustan. Prosessia, jossa kuva rakennetaan kerroksittain, kutsutaan ”kerrostamiseksi”. Jokaisen kerroksen sisältöä käsitellään erikseen, joten kokonaisuuden tarkastelemiseksi kuva tulee ensin yhdistää. Siten on mahdollista milloin tahansa palata asetelman pariin ja lisätä uusia kerroksia sekä muokata, järjestellä, poistaa ja korvata jo olemassa olevia.

3 **Asetukset**-alue sisältää **Teksti**-, **Ulkoasu**-, **Tausta** -ja **Stereoskooppi**-asetukset. **Liike**-sivu sisältää kaikki liikeasetukset. **Tekstiasetukset** määrittävät otsikoiden tyylin ja koon; **Ulkoasun asetukset** määrittävät otsikkotekstin pinnat, reunat ja varjot; **Taustan asetukset** koskevat otsikon taustakerrosta.

4 **Avainruutu**-alueen avulla voi asettaa ja tarkastella avainruutua tukevien ominaisuuksien avainruutuja. Avainruutuja voi käyttää esimerkiksi liikkeen määrittämiseen. Lisätietoja avainruuduista on kohdassa ”Avainkehysten käyttäminen” sivulla 44.

5 **Soitin**-paneelin avulla voi esikatsella otsikoita, ja siinä on joitakin interaktiivisia muokkaustoimintoja.

Pääsy otsikkopaneeliin

Otsikkopaneeliin pääsee useilla tavoilla. Se, mitä näkyy, kun **Otsikko**-paneeli avataan, riippuu siitä, mikä on valittu (tai ei ole valittu).

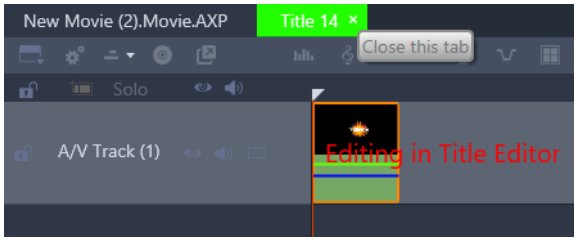
Huomaa: Kun otsikkoa kaksoisnapsautetaan **Kirjastossa**, esiasetus avautuu korjaustilassa. Aikajanalle tulee näkyviin välilehti, jossa näkyy otsikko (nykyisessä projektissa on myös välilehti). On suositeltavaa, että kun otsikon muokkaus on valmis, se tallennetaan (uudella nimellä) ja aikajanan otsikkovälilehti suljetaan ennen pääprojektin jatkamista.

Pääsy otsikkopaneeliin

- Tee jokin seuraavista toimista:
  - Valitse **Kirjaston** paneelialueelta **Otsikko**.
  - Vedä aikajanalla osoitinta (toistopää) sijaintiin, johon haluat lisätä otsikon, ja napsauta **Otsikko**-painiketta T aikajanan työkalurivillä.
  - Kaksoisnapsauta aikajanalla olemassa olevaa otsikkoleikettä.
  - Kaksoisnapsauta **Kirjastossa** pikkukuvaa saadaksesi esiasetetun otsikon.

Kirjaston otsikkoeditoinnin korjaustilan sulkeminen

- Kun olet tallentanut editoidun kirjasto-otsikon uudella nimellä, napsauta aikajanalla otsikon välilehden sulkemiskuvaketta (x).



Vaaleanvihreän välilehden sulkemiskuvakkeen napsauttaminen sulkee otsikon korjaustilan.

Yksinkertaisten otsikoiden luominen

Paras tapa oppia Pinnacle Studio -ohjelman otsikko-ominaisuuksista on luoda otsikko itse.

Yksinkertaisen otsikon luominen

1 Varmista aikajanalla, että otsikoille on raita. Otsikot luodaan oletuksena läpinäkyvillä taustoilla, jotta ne voidaan lisätä peittokuvana päämediaraitojen yläpuolella olevalle raidalle.

2 Aseta aikajanalla osoitin (toistopää) siihen aikakoodiin, johon haluat lisätä otsikon.

3 Napsauta **Otsikko**-painiketta T aikajanan työkalurivillä.

   Aikajanalle lisätään oletusarvoinen otsikkoleike (kesto 3 sekuntia) ja **Otsikko**-paneeli tulee näkyviin.

4 Kirjoita **Otsikko**-paneelissa otsikkoteksti **Tekstiasetukset**-tekstikenttään.

   Jos haluat esikatsella otsikkotekstiä aikajanalla, varmista, että osoitin on sijoitettu otsikkoleikkeen päälle.

5 Käytä mitä tahansa muotoiluvaihtoehtoa **Tekstiasetukset**-alueella muokataksesi fonttia tai tekstin tasausta.

6 Valitse **Ulkoasun asetukset**-alueella **Täyttö**-väri värivalitsimesta ja napsauta **Lisää**-painiketta.

   Muita vaihtoehtoja ovat ääriviivan (reuna) tai varjon/hehkun (varjo) lisääminen. Lisätietoja on kohdassa ”Ulkoasun asetukset” sivulla 170. Voit myös lisätä otsikkoon taustan. Lisätietoja on kohdassa ”Taustan asetukset” sivulla 169.

7 Napsauta paneelin yläreunasta **Liike** ja tee jokin seuraavista:
   - Sijoita teksti uudelleen muuttamalla **Sijainti**-alueen asetuksia.
   - Napsauta soitinpaneelissa tekstikenttää valitaksesi sen, aseta osoitin ruudun reunan päälle, jotta siirtokuvake tulee näkyviin, ja vedä teksti haluamaasi sijaintiin.

Muita vaihtoehtoja ovat yksittäisten rivien, sanojen tai kirjainten liikkeen asettaminen otsikossa, mukaan lukien **Kierto**- ja **Läpinäkyvyys**-asetukset. Lisätietoja on kohdassa ”Otsikon liike” sivulla 167.

Yhdistelmäotsikoiden luominen kerroksilla

Voit luoda monimutkaisia otsikoita käyttämällä kerroksia. Kerrokset voivat perustua tekstiin, muotoihin, valokuviin tai videoihin. Kerrokset ovat hyvä tapa järjestää otsikoiden eri elementtejä ja niiden avulla voi vaihtaa joustavasti yhden osan siten, ettei se vaikuta toiseen osaan. Kuvaruudun alaosan otsikkografiikat voi luoda käyttämällä kerroksia sekä logoja ja muita grafiikoita, jotka sisältävät tekstiä.

Otsikkokerroksien luominen

1 Napsauta **Otsikko**-paneelissa **Teksti**-välilehteä varmistaaksesi, että **Teksti**-sivu tulee näkyviin.

2 Napsauta kerrosluettelon alueen yläosassa jotakin seuraavista painikkeista:
- **Lisää tekstikerros** ABC: Lisää uuden tekstikerroksen luetteloon.
- **Muotoilutyökalu** : Valitse vektorin muoto tai valitse **Lisää aineistoa Kirjastosta** avataksesi ikkunan, jossa voit hakea ja valita median **Projektilokerot**-, **Video**- tai **Valokuva**-luokkien mukaan. Kun olet valinnut median, sulje valintaikkuna ja lisää kerros luetteloon napsauttamalla **Lisää**-painiketta.

3 Valitse kerrosluettelosta kerros, jota haluat editoida, ja määritä haluamasi asetukset **Asetukset**-alueella.

4 **Tekstiasetusten** yläpuolelta voi valita jonkin seuraavista:
- **Ryhmän tasaus**: Valitse soitinpaneelin esikatselussa vähintään kaksi kerrosta ja valitse tasausvaihtoehto **Ryhmän tasaus** -valikosta.
- **Ryhmitä**: Valitse soitinpaneelin esikatselussa vähintään kaksi kerrosta luodaksesi ryhmän, jossa on samat ulkoasun ja liikkeen ominaisuudet.
- **Järjestys**: Voit muuttaa valitun kerroksen pinoamisjärjestystä.
- **Rivitä teksti**: Tekstin voi rivittää tekstikehyksessä sen sijaan, että teksti venyy, jos kehyksen kokoa säädetään.

Voit myös valita kerroksia soitinpaneelin esikatselussa napsauttamalla kerrosta tai napsauttamalla sitä hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla kontekstivalikosta **Valitse kaikki kerrokset**. Voit myös napsauttaa hiiren kakkospainiketta ja valita **Poista kaikkien kerrosten valinnat**.

Voit myös napsauttaa soitinpaneelin esikatselussa hiiren kakkospainiketta päästäksesi **Ryhmitä**- ja **Järjestä**-komentoihin.

Otsikkokerrosten muokkaaminen

1 Napsauta **Otsikko**-paneelissa **Teksti**-välilehteä varmistaaksesi, että **Teksti**-sivu tulee näkyviin.
2 Valitse kerrosluettelon alueen yläosasta kerros, jota haluat editoida.
3 Tee jokin seuraavista toimista:
   - Tee asetusalueella haluamasi muutokset.
   - Valitse soitinpaneelin esikatselussa yksi tai useampi kerros, napsauta hiiren kakkospainiketta ja valitse jokin seuraavista: **Leikkaa kerros**, **Kopioi kerros**, **Liitä kerros**, **Poista kerros**.

Otsikoiden tallentaminen ja lataaminen

Luodut ja editoidut otsikot voi tallentaa tietokoneelle. Sieltä otsikot voi viedä ja jakaa muiden Pinnacle Studio -käyttäjien kanssa.

Otsikon tallentaminen esiasetukseksi

1 Valitse tallennettava leike aikajanalla.
2 Valitse **Kirjaston** paneelialueelta **Otsikko**.
3 Napsauta **Otsikko**-paneelin vasemmassa yläkulmassa olevaa **Otsikko**-välilehteä.
4 Napsauta **Tallenna otsikko** ja kirjoita otsikolle nimi.
5 Napsauta **Tallenna**.
   Otsikko tallennetaan oletuksena esiasetukseksi **Kirjaston Omat otsikot** -osioon.

Tallennetun otsikon lataaminen

1 Napsauta **Otsikko**-paneelin vasemmassa yläkulmassa olevaa **Otsikko**-välilehteä.
2 Napsauta **Lataa otsikko** ja siirry haluamaasi otsikkoon (.axp-tiedosto).
3 Napsauta **Avaa**.

Ulkoasun esiasetukset

Ulkoasun esiasetukset ovat visuaalisia tyylejä, joita voidaan lisätä kerroksiin, joissa on teksti- tai vektorimuotoja. Ne ovat loistava tapa luoda houkutteleva otsikko nopeasti, kun haluat muuta kuin perusmuotoilua.

Kun liikutat osoitinta minkä tahansa ulkoasun esiasetuksen pikkukuvan päällä, ulkoasun esikatselu näkyy valitsemassasi kerroksessa soitinpaneelin esikatselualueella.

Vaikka et löytäisi juuri haluamaasi ulkoasua esiasetusten joukosta, voit usein säästää aikaa aloittamalla jollakin, joka on lähes haluamasi kaltainen ja sitten optimoimalla sitä **Ulkoasun**

asetukset -alueella. Voit sitten tallentaa omat ulkoasun esiasetuksesi **Omat ulkoasut** -luokkaan.

Ulkoasun esiasetuksen lisääminen

1 Napsauta **Otsikko**-paneelissa **Teksti**-välilehteä varmistaaksesi, että **Teksti**-sivu tulee näkyviin.
2 Valitse kerrosluettelosta tekstikerros tai muotokerros, jossa on vektorimuoto.
3 Napsauta paneelin yläreunassa jotakin seuraavista ulkoasuluokista:
   - **Perus**: Sisältää joidenkin suosittujen tyylien esiasetukset
   - **Varjot**: Sisältää varjotyylit
   - **Viiste**: Sisältää viistoreunaiset tyylit
   - **Ääriviiva**: Sisältää erilaisia reuna- ja hehkutyylejä
   - **Omat ulkoasut**: Tallennetut mukautetut ulkoasut löytyvät täältä.
4 Aseta osoitin minkä tahansa valitun luokan pikkukuvan päälle esikatsellaksesi ulkoasua soitinpaneelissa.
5 Lisää vastaava ulkoasu napsauttamalla pikkukuvaa.
6 Jos haluat säätää esiasetusta, muokkaa haluamiasi asetuksia **Ulkoasun asetukset** -alueella.
   Opmerking: Voit tallentaa mukautetun ulkoasun kirjoittamalla ulkoasun nimen tekstikenttään **Ulkoasun asetukset** -kohdan alle ja napsauttamalla tekstikentän oikealla puolella olevaa **Tallenna ulkoasu** -painiketta.

Otsikon liike

Voit asettaa tekstin sijainnin **Otsikko**-paneelin **Liike**-sivun asetusten avulla. Avainruutuja lisäämällä voi lisätä tarkkoja liikkeitä tekstin sijainnin muuttamiseksi ajan mittaan, mukaan lukien kierto-, kallistus- ja kääntöliikkeet.

Voit lisätä otsikon jokaisessa kerroksessa liikettä yksittäisiin riveihin, sanoihin tai kirjaimiin.

Vanhat esiasetukset

Vanhat esiasetukset -sivulla on myös liikevaihtoehtoja esiasetettujen animaatiorutiinien muodossa. Esiasetukset sisältävät esimerkiksi kirjoitustehosteita ja vierivää tai pomppivaa tekstiä. Liikkeet on jaettu kolmeen luokkaan:

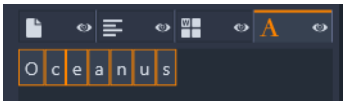
- **Sisääntulo**: Sisääntuloliike määrittää otsikkokerroksen aloituksen – sen ensimmäisen sisääntulon aktiiviseen otsikkoon.
- **Korostus**: Korostusliike kiinnittää katsojan mielenkiinnon otsikkokerroksen sisältöön antamalla sille huomiota herättävää eloa kerroksen ollessa aktiivinen ruudulla.
- **Poistuminen**: Poistumisliike vie kerroksen taas pois näyttämöltä vieden loppuun sen elämänkaaren.

Jokaisessa kerroksessa voi olla yksi jokaista tyyppiä.

Huomaa: Sisääntulon ja **Poistumisen** esiasetuksilla on usein yhteensopivat parit, jotta voit lisätä halutessasi johdonmukaiset tehosteet.

Liikkeen lisääminen otsikkoon

1 Kaksoisnapsauta aikajanalla otsikkoa, jota haluat editoida.
2 Napsauta **Otsikko**-paneelissa **Liike**-välilehteä varmistaaksesi, että **Teksti**-sivu tulee näkyviin.
3 Valitse kerros kerrosluettelosta.
4 Jos valitset tekstikerroksen, valitse elementti, johon haluat vaikuttaa napsauttamalla jotakin seuraavista painikkeista:
   - **Kerros**
   - **Viiva**
   - **Sana**
   - **Kirjain**



5 Jos valitsemallesi elementille on useita yksiköitä (esim. kirjain), napsauta tekstikentässä kohdetta, jota haluat editoida.
6 Määritä haluamasi **Sijainti**-, **Kierto**-, **Kääntö**-, **Skaalaus**- ja **Läpinäkyvyys**-asetukset lisäämällä avainruudut avainruutualueelle haluamiisi aikakoodisijainteihin.

Liikkeen lisääminen vanhoilla esiasetuksilla

1 Kaksoisnapsauta aikajanalla otsikkoa, jota haluat editoida.
2 Napsauta **Otsikko**-paneelissa **Vanhat esiasetukset** -välilehteä.
3 Valitse kerros kerrosluettelosta.
4 Napsauta **Sisääntulo**-alueella **Valitse esiasetus**.
5 Siirrä osoitin pikkukuvien päälle esikatsellaksesi liikettä soitinpaneelissa.
6 Lisää esiasetus napsauttamalla.
7 Toista vaiheet 5 ja 6 **Korostuksen** ja **Poistumisen**osalta.
8 Esiasetuksen aikajana-aluetta voi käyttää leikkeen jokaisen liiketehosteen keston sekä liiketehosteiden kokonaiskeston säätämisessä.

   Jos haluat poistaa liikkeen, joka on lisätty vanhoilla esiasetuksilla, napsauta esiasetuksen aikajana-alueella (esikatselun vasemmalla puolella) hiiren kakkospainiketta ja valitse **Liikkeet**, ja valitse alavalikosta liike, jonka haluat poistaa.

Otsikoiden luonti ja muokkaus

Otsikko Pinnacle Studio -ohjelmiston Otsikkoeditorissa rakentuu neljän tyyppisistä elementeistä:

Taustakerros: Oletusarvoisesti tausta on täysin läpinäkyvä. Peittävien otsikoiden kanssa tämä on yleensä paras vaihtoehto. Erityistarkoituksiin tai koko näytön otsikoihin voit valita kiinteän värin, liukuvärin, kuvan tai videon näkymään taustalla. Muokattavuuden lisäämiseksi Taustan asetukset on varustettu myös läpinäkyvyyttä säätelevällä liukusäätimellä. Katso "Taustan asetukset" sivulla 169.

Video- ja kuvakerrokset: Resurssit, jotka muodostavat nämä kerrokset, ovat peräisin Kirjaston video-, valokuva- ja elokuvaprojektiosista. Kerrokset tukevat samoja toimintoja kuin teksti- ja muotokerrokset, poikkeuksena ovat kuitenkin Ulkoasut.

Teksti- ja muotokerrokset: Nämä ovat vektoripohjaisia kerroksia, mikä tarkoittaa, että niitä ei ole tallennettu tavallisina tiedostoina kuten video- ja valokuvatiedostot, vaan eräänlaisina "resepteinä", jotka mahdollistavat niiden uudelleen luomisen suorista sekä kaartuvista viivoista, joihin voidaan lisätä ominaisuuksia (esim. väri) ja erikoisefektejä (esim. sumennus). Kuten video- ja kuvakerroksia, myös näitä vektoripohjaisia kerroksia voidaan vetää, käännellä ja yhdistää ryhmiin sekä niiden kokoa voidaan muuttaa. Niihin voidaan myös lisätä liikkeitä. Toisin kuin muita kerroksia, näitä voidaan mukauttaa Ulkoasujen kanssa Esiasetusten valinnan Ulkoasut-osiosta. Katso lisätietoja kohdasta "Ulkoasun esiasetukset" sivulla 166.

Taustan asetukset

Taustaa säädetään **Taustan asetukset** -alueella.

Otsikon oletustausta on täysin läpinäkyvä. Jos otsikkosi näkyy ylemmällä projektin aikajanalla, jokainen video tai muu kuva videoraidalla on näkyvissä otsikon edustan takaa.

Voit luoda kiinteän tai liukuväritaustan napsauttamalla taustan esikatselualuetta. Tämä tuo esille värin valintaikkunan ja myös pipetin, jonka avulla voit poimia värin missä tahansa Otsikkoeditorin ikkunassa.

Voit valita liukuväritaustan valitsemalla **Liukuvärit**-välilehden väripaletin yläreunasta. Muita liukuvärimerkkejä voidaan asettaa napsauttamalla kerran liukuväripalkin alapuolella. Liukuvärimerkit voidaan poistaa vetämällä ne pystysuoraan pois palkin alueelta.

Voit käyttää videota tai pysäytyskuvaa taustana vetämällä objektin Kirjaston Videot- tai Valokuvat-osiosta ja pudottamalla sen taustan esikatselualueelle, joka toimii myös pudotusalueena.

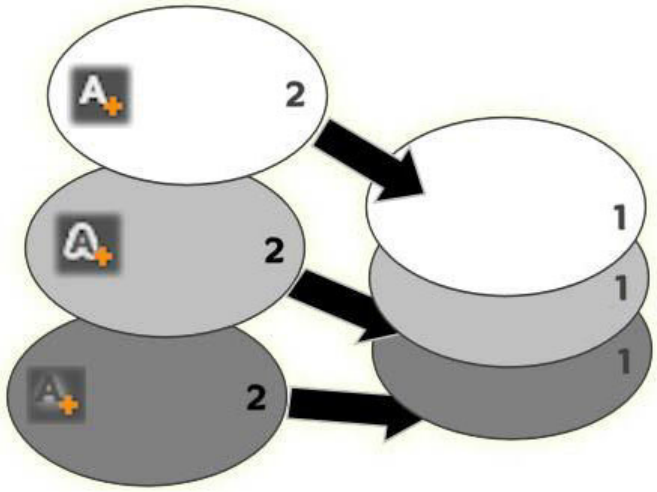
Voit tehdä taustan läpikuultavaksi asettamalla **Läpikuultavuus**-liukusäätimen painikkeen mihin tahansa läpinäkyvän (vasemmassa äärilaidassa) ja täysin läpinäkymättömän välillä. Kaksoisnapsauttamalla liukusäädintä voit palauttaa sen täysin läpinäkymättömäksi.

Voit palauttaa taustan oletustilaan (ei taustaa) napsauttamalla **roskakorin** painiketta.

Ulkoasun asetukset

Asetukset-paneelista pääsee **Ulkoasun asetuksiin**, joissa voit tarkastella, muokata, lisätä ja poistaa yksittäisiä detaljikerroksia, joita käytetään jonkin tietyn ulkoasun luomiseen.

Yksityiskohtaisia tasoja on kolme tyyppiä: **kasvot** (pinta), **reuna** ja **varjo**. Nämä kolme tyyppiä eivät eroa tuettujen asetusten suhteen, vaan oletussijainnin, jonka perusteella ne lisätään kerrospinoon. Ellei niitä vedetä pois oletussijainnista, pintadetaljit ovat aina pinon päällimmäisinä, reunadetaljit seuraavina ja varjot viimeisinä. Kun detalji on luotu, sitä voidaan kuitenkin liikutella kerrospinossa ylös- ja alaspäin.

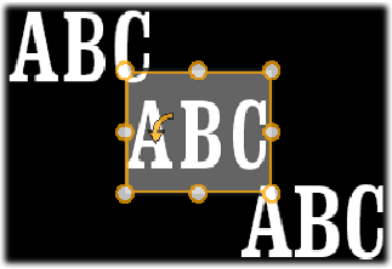


Pinta, Reuna ja Varjo: Uusi pintadetalji (vasemmalla ylhäällä) lisätään päällimmäisen jo olemassa olevan pintakerroksen ylle; uudet reuna- ja varjodetaljit lisätään pohjimmaisen niitä vastaavan kerroksen alle.

Yksittäisten detaljikerrosten asetuksia voidaan muokata Ulkoasut-editorin pienennettävistä muokkauspaneeleista, joista tähän tarkoitukseen soveltuvat kontrollit löytyvät.

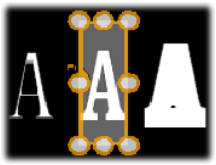
Seuraavat detaljiasetukset ovat käytettävissä:

- **Offset X** ja **Offset Y**: Nämä liukusäätimet säätävät detaljikerroksen sijaintia suhteessa sen grafiikan ja tekstin perussijaintiin, johon ulkoasu lisätään. Offsetin vaihteluväli on -1.0:sta (vasen tai pohja) +1.0:aan (oikea tai huippu). Suurimmat offsetit merkitsevät yhtä kahdeksasosaa soitinpaneelin esikatselun leveydestä ja korkeudesta.



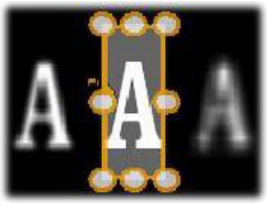
Tässä esimerkissä ulkoasu, jossa on kolme detaljikerrosta, on lisätty yhteen tekstikerrokseen. Detaljikerrosten asetukset ovat identtiset paitsi offsetarvojen kohdalla, jotka on määritetty seuraavasti: ylhäällä vasemmalla (-1.0, 1.0); keskellä (0, 0); alhaalla oikealla (1.0, -1.0).

- **Koko:** Tämä liukusäädin määrittää niiden osien paksuuden, joita käytetään tekstin ja grafiikan piirtämiseen. Paksuuden skaala ulottuu nollasta kahteen, ja 1 on oletusarvoinen paksuus.



Tämä esimerkki sisältää kolme detaljikerrosta eri paksuusarvoilla. Vasemmalta oikealle: 0.90, 1.0, 1.20. Koon muuttumisen visuaalinen vaikutus riippuu kerroksen viivojen oletusarvoisesta paksuudesta. Tekstikerroksessa tämä määräytyy käytetyn fonttiryhmän ja fontin koon mukaan.

- **Sumennus:** Lisättäessä tämän liukusäätimen arvoa välillä 0–1 detaljikerros muuttuu aavemaisemmaksi ja epäselvemmäksi.



Tässä esimerkissä detaljikerrokset vaihtelevat vain sumennuksen osalta. Vasemmalta oikealle: 0.15, 0, 0.40.

- **Läpikuulto:** Tämä liukusäädin määrittää detaljikerroksen läpikuultavuuden arvojen 0 (läpinäkyvä) ja 1 (läpinäkymätön) välillä.
- **Täyttö:** Napsauttamalla väriviuhkanäppäintä voit avata värinvalitsimen, jossa voit valita detaljikerroksen täyttövärin. Värinvalitsimeen sisältyy pipettipainike, jolla voit napata värin mistä kohtaa tahansa Otsikkoeditorin sisällä. Jos haluat asettaa liukuväritaustan, valitse Liukuvärit-painike väripaletin yläreunasta. Muita liukuvärimerkkejä voidaan asettaa

napsauttamalla kerran liukuväripalkin alapuolella. Liukuvärimerkit voidaan poistaa vetämällä ne pystysuoraan pois palkin alueelta.

Detaljikerrosten käyttö

Olemassa olevien detaljikerrosten ominaisuuksien määrittämisen lisäksi voit lisätä jokaisen kolmen tyypin detaljeja, poistaa detaljeja ja järjestää detaljikerrospinon uudelleen.

Lisää detaljikerros napsauttamalla jotakin Ulkoasun asetusten yläoikealla sijaitsevista kolmesta pienestä painikkeesta. Ne luovat uuden pinta-, reuna- ja varjo-kerroksen (vasemmalta oikealle). Uuden detaljikerroksen sijoitus kerrospinossa määrittyy sen tyypin perusteella, kuten yllä on selitetty.

Poista detaljikerros napsauttamalla **roskakori**-painiketta detaljin muokkauspaneelin otsikkopalkissa.

Jos haluat nimetä detaljikerroksen uudelleen, kaksoisnapsauta sen nimeä, kirjoita haluamasi nimi ja paina **Enter**-näppäintä.

Voit piilottaa detaljikerroksen tilapäisesti, kun napsautat pisteen muotoista näkyvyyden vaihtokuvaketta detaljin otsikossa.

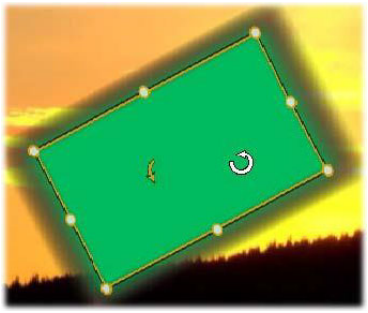
Sulje tai avaa detaljikerroksen muokkauspaneeli napsauttamalla nuolipainiketta muokkauspaneelin otsikkopalkin vasemmassa päädyssä.

Järjestä detaljikerrokset uudelleen vetämällä muokkauspaneelin otsikkopalkki sen uuteen sijaintiin. Jos muokkaamasi ulkoasu sisältää enemmän kuin kaksi tai kolme kerrosta, voi olla helpompaa seurata tapahtumia, kun suljet paneelit ensin, jotta koko pino näkyy kerrallaan.

Otsikon esikatselu

Soitinpaneelin esikatselu on otsikoiden pääasiallinen esikatselu- ja editointialue. Täällä voit järjestää uudelleen ja kiertää otsikkosi edustakerroksia sekä muuttaa niiden kokoa.

Ensimmäinen välttämätön askel editoimisessa yleensäkin on valita kerros tai kerrokset, joita haluat käsitellä. Valitut kerrokset piirretään kehyksen sisään, jossa on kahdeksan kontrollipistettä koon muuttamiseksi ja kiertokahva, jolla voit kiertää kerrosta yhden asteen lisäyksin. Suurinta osaa kerroksista voidaan ”tarttua” ja ne voidaan sijoittaa uudelleen napsauttamalla mihin tahansa kontrollikehyksen puitteissa.



Muoto-objektin kiertäminen esikatselussa. Kontrollikehyksen keskellä oleva pienempi piste on kerroksen kiertämiseen tarkoitettu kahva. Voit kiertää kerrosta napsauttamalla hiirellä, pitämällä kiertokahvaa pohjassa ja vetämällä. Kiertokahvan päällä hiiren osoitin näyttää kiertävältä nuolelta.

Teksti- ja muotokerrosten yhteydessä osa kerroksen sisällöstä voi näyttää sijaitsevan kontrollikehyksen ulkopuolella. Näin tapahtuu, jos jokin ulkoasun detaljeista on määritetty vaaka- tai pystysuuntaisen offsetin mukaan, minkä vuoksi detalji siirtyy paikoiltaan suhteessa kerroksen nominaaliseen sijaintiin.

Esikatselussa käytettävissä olevat kerrostoiminnot

Tässä kuvaillut toiminnot on tarkoitettu yksittäisille kerroksille, mutta niitä voi käyttää myös usean kerroksen yhtäaikaiseen käsittelyyn.

Valitse kerros esikatselussa napsauttamalla hiirellä kerroksen suorakulmiossa. Tällöin kerroksen ohjauskehys tulee näkyviin ja on valmiina muokattavaksi.

Kerrokset vastaavat hiiren napsautuksiin kaikkialla niitä sisältävän suorakulmion sisällä (suorakulmio tulee näkyviin, kun kontrollikehys on valittuna). Tämä tarkoittaa, että et voi välttämättä muokata kerrosta, joka on näkyvillä, koska se sijaitsee läpinäkyvän alueen alla suorakulmion tai muun kerroksen sisällä. Jotta voit käyttää hiirtä editointiin tällaisissa tapauksissa, pitää ylempi kerros (tai kerrokset) ensin piilottaa.

Voit siirtää muita kuin tekstikerroksia napsauttamalla hiirellä kerroksen suorakulmion sisällä, pitämällä painikkeen pohjassa ja vetämällä kerroksen uuteen paikkaan.

Jos haluat liikuttaa tekstikerrosta, vie hiiri kerroksen kontrollikehyksen reunan lähettyville, kunnes kursori muuttuu nelipäiseksi nuoleksi. Napsauta ja vedä normaalisti. Jos napsautat kehyksen sisällä, kuten muun kuin tekstikerroksen tapauksessa, se aktivoi tekstin muokkaustilan.

Jos haluat muuttaa kerroksen kokoa ja säilyttää sen mittasuhteet, napsauta kontrollikehyksen kulmapistettä ja vedä ulos- tai sisäänpäin, kunnes saavutetaan haluttu koko.

Jos haluat muuttaa kerroksen kokoa ja säätää sen mittasuhteita, napsauta ja vedä kontrollikehyksen sivun pistettä. Kun muutat kerroksen kokoa käyttämällä peräkkäin vastakkaisilla puolilla olevia keskikontrollipisteitä, voit tuottaa haluamasi koon ja mittasuhteen.

Voit kiertää kerrosta napsauttamalla hiirellä, pitämällä kiertokahvaa pohjassa ja vetämällä. Jos haluat hallita kiertoprosessia tarkemmin, vie kursori pois kierron keskipisteestä vetäessäsi. Pidempi etäisyys mahdollistaa tarkemman kulmien kontrollin kursorin sijaintien välillä.

Voit vaihtaa kerroksen paikkaa pinossa napsauttamalla kerrosta hiiren oikealla painikkeella, avaamalla sen sisältövalikosta **Järjestä**-alivalikon ja valitsemalla jonkin sen komennoista: **Vie taakse**, **Vie taaksepäin**, **Tuo eteen**, **Tuo eteenpäin**. Kaikille neljälle komennolle on käytettävissä kätevät pikanäppäimet, yllä olevassa järjestyksessä **Ctrl**+**Miinus**, **Alt**+**Miinus**, **Ctrl**+**Plus** ja **Alt**+**Plus**

Toinen tapa järjestellä kerroksia uudelleen on käyttää Kerrosluetteloa. Se voi olla kätevämpi keino otsikoissa, joissa on useita kerroksia päällekkäin.

Jos haluat poistaa kerroksen, valitse kontrollikehys tai valitse kerros Kerrosluettelosta ja paina sitten **Delete**-näppäintä. Vaihtoehtoisesti voit käyttää kontekstivalikon komentoa **Poista kerros.** Kun käsittelet tekstikerrosta tekstin muokkaustilassa, **Poista-**komento (ja **Delete**-näppäin) vaikuttavat ainoastaan kerroksen tekstiin, eivät itse kerrokseen.

Teksti ja tekstin asetukset

Otsikoiden sisältämä teksti on monissa tapauksissa ensisijainen otsikoiden käyttöön. Tämän vuoksi editori antaa käyttöösi useita erityisiä valintamahdollisuuksia, jotka osaltaan varmistavat, että saat tekstisi näyttämään täsmälleen toivomaltasi. Tekstitoiminnot, joita käsittelemme alla ovat:

- Tekstin muokkaaminen
- Fonttien vaihtaminen, fonttien koot ja tyylit
- Tekstin tasaaminen ja tekstivirta
- Tekstin ominaisuuksien kopioiminen ja liittäminen

Juuri luodussa tekstikerroksessa tekstin muokkaustila on jo aktivoitu; voit aloittaa tekstin kirjoittamisen välittömästi, jolloin oletusteksti korvautuu.

Aktivoi olemassa olevan tekstikerroksen editointi napsauttamalla missä tahansa kontrollikehyksen sisällä soitinpaneelin esikatselussa. Tällöin tekstin muokkaustila aktivoituu ja – jotta vältetään yleensä vaadittu vaihe – kaikki olemassa oleva teksti kerroksessa valitaan automaattisesti. Kuten yleensä, valittu teksti korostetaan.

Jos haluat muokata itse tekstiä, voit yksinkertaisesti aloittaa kirjoittamisen. Korostettu teksti katoaa ja syöttämäsi teksti ottaa sen paikan. Kun kirjoitat, tekstin nykyistä lisäyskohtaa (paikka tekstissä, johon uusia kirjaimia lisätään) osoittaa pystyviiva.

Jos haluat lisätä uutta tekstiä menettämättä jo olemassa olevaa, napsauta haluttua lisäyskohtaa, kun olet asettanut kerroksen tekstin muokkaustilaan, tai siirry haluttuun lisäyskohtaan nuolinäppäimillä.

Voit myös korostaa (ja siten korvata) vain osan tekstistä ennen kuin kirjoitat vetämällä kirjainten yli hiirellä tai pitämällä Vaihto-näppäintä pohjassa samalla kun käytät nuolinäppäimiä. Voit myös napsauttaa hiirellä kolmesti ja valita kaiken tekstin kerroksessa, tai valita vain tietyn sanan kaksoisnapsauttamalla sitä. Jos haluat valita kaiken tekstin kerroksessa uudestaan, voit käyttää hiirtä tai nuolinäppäimiä kuvatuilla tavoilla tai näppäinyhdistelmää **Ctrl**+**A**.

Tekstiasetukset

Asetusten ylimmäinen alapaneeli on tämä säädinryhmä, jolla muokataan ja muotoillaan nykyisen tekstikerroksen sisältöä.

Tekstikentän käyttäminen

Tapauksissa, joissa soitinpaneelin esikatselun tekstiin on vaikeaa tai mahdotonta päästä käsiksi muokkausta varten, toinen kätevä tapa valita ja muokata tekstiä on tehdä se **Tekstiasetukset**-alueella **Otsikko**-paneelissa. Tätä lähestymistapaa käytetään, jos teksti on hankaajan sijainnissa näytön ulkopuolella. Näin voi käydä, kun Liikkeet on otettu käyttöön.

Korostetun tekstin muotoileminen

Fontin muotoilu: Jos haluat ottaa lihavoinnin, kursivoinnin tai alleviivauksen käyttöön valitussa tekstissä tai poistaa sen käytöstä, käytä otsikkopalkin painikkeita tai näppäimistön peruspikanäppäimiä **Ctrl**+**B**, **Ctrl**+**I** ja **Ctrl**+**U**. Painikkeet syttyvät, kun niiden vastaavat tyylivaihtoehdot ovat aktiivisia.

Fontin nimi: Otsikkosi ovat täydellinen paikka kokeilla näyttäviä fontteja, joten todennäköisesti tulet käyttämään tätä pudotuslistaa varsin usein. Jos käytössäsi on useita fontteja, lista voi olla melko pitkä. Siirtymistä helpottaa, että fontin nimen ensimmäistä kirjainta painamalla pääset listalla painamaasi kirjainta vastaavaan kohtaan. Napsauta haluamaasi fonttia tai paikanna se liikkumalla listassa ylös ja alas nuolinäppäinten avulla ja painamalla **Enter**.

Valitse fontti avaamalla pudotusvalikkolista ja napsauttamalla haluamaasi fonttia. Fonttia käytetään vain sillä hetkellä korostettuun tekstiin.

Fontin koko: Fontin koon määritykseen on useita tapoja. Voit syöttää uuden arvon suoraan fontin koon muokkauskenttään (enintään 360) tai avata kokoluettelon vieressä olevasta pudotusnuolesta. Tästä oikealle sijaitsevat pienennä fonttikokoa- ja suurenna fonttia -painikkeet muuttavat kokoa tietyin välein. Välit levenevät, kun fonttikoko kasvaa.

Tekstin tyylien kopioiminen ja liittäminen

Sekä teksti- että muotokerrosten kohdalla kontekstivalikon kohteilla **Kopioi attribuutit** ja **Liitä attribuutit**, jotka löytyvät napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella soitinpaneelin esikatselun kontrollikehystä, voi kopioida ulkoasuja kerroksesta toiseen.

Tekstin kohdalla tämä toiminto kopioi myös fontin nimen, koon ja tyylin yhdestä tekstikerroksesta toiseen. Se toimii myös osittain valitun tekstin kohdalla tekstikerrosten sisällä.

Tekstin tasaus

Useita tekstirivejä sisältäville otsikoille on saatavilla vakiovalikko tasausvaihtoehtoja. Oletus uusille tekstikerroksille on tasaus keskelle (**Keskitä** pudotusvalikossa), jossa jokainen rivi keskitetään vaakatasossa käytettävissä olevaan tilaan. Lisävaihtoehtoja ovat **Tasaa vasemmalle**, **Tasaa oikealle** ja **Tasoita**.

Tekstivirta

Jotta voidaan tukea eri kielten erilaisia kirjoituskäytäntöjä ja mahdollistaa paras mahdollinen joustavuus graafisen suunnittelun näkökulmasta, kahdeksan erilaista tekstivirtavaihtoehtoa on saatavilla. Nämä vaihtoehdot, jotka toimivat yhteistyössä juuri käsiteltyjen tekstin tasausvaihtoehtojen kanssa, eivät vaikuta pelkästään tekstin ulkonäköön, vaan myös perusnäppäinten, kuten **Home** ja **End**, merkitykseen.

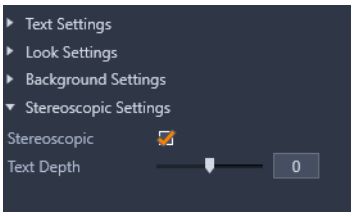
Muotoileminen Ulkoasujen avulla

Kuten kohdassa "Ulkoasun esiasetukset" sivulla 166 on selitetty, teksti- ja muotokerroksia voidaan muuttaa lisäämällä ulkoasun esiasetuksia. Osittain korostetussa tekstikerroksessa ulkoasun käyttäminen vaikuttaa vain korostettuun tekstiin. Periaatteessa otsikkosi jokaiselle yksittäiselle merkille voidaan antaa oma ulkoasu.

Otsikot ja stereoskooppinen 3D

Jos olet luomassa stereoskooppista 3D-projektia, sinun ei tarvitse tyytyä 2D-otsikkoon. Kirjastossa on useita 3D-otsikkoja, mutta kaikki otsikot voivat hyödyntää stereoskooppista tekstiä.

Jos haluat määrittää 2D-otsikon stereoskooppiseksi, valitse tekstikerros ja valitse sitten Stereoskooppiset asetukset -alipaneelista Stereoskooppinen-valintaruutu. Tekstin syvyys -asetus tulee näkyviin. Tällä asetuksella voit muuttaa tekstin ja katsojan välistä etäisyyttä. Jos tallennat otsikon tarkkailukansioon, otsikon esikatselukuvassa näkyy 3D-osoitin.



Stereoskooppinen otsikko, joka on avattu Kirjastosta tai 3D-aikajanalta, käyttää stereoskooppista esikatselua. 2D-aikajanalla oleva stereoskooppinen otsikko näkyy ainoastaan 2D-muodossa. Jos haluat käyttää stereoskooppista toistoa, aikajanan asetukset on muutettava 3D:ksi.

Tekstin syvyys: Jos haluat muuttaa tekstikerroksen syvyyttä – sen etäisyyttä katsojasta – valitse kerros ja avaa **Stereoskooppiset asetukset** -alavalikko. Varmista, että **Stereoskooppinen**-ruudussa näkyy oranssi valintamerkki. Kun lisäät **Tekstin syvyys** -liukusäätimen arvoa, teksti loitontuu katsojasta; arvon vähentäminen taas tuo tekstiä lähemmäksi katsojaa.

Kun säädät tekstin syvyyttä, saattaa olla tarpeen säätää myös tekstin kirjasinkokoa. Tekstin loitontaminen voi pienentää sen kokoa niin, että tekstiä on hankala lukea. Tekstin lähentäminen taas voi tehdä siitä liian suuren tekstille varattuun tilaan nähden.

Kerrosluettelon käyttäminen

Kaikki tässä kuvatut toimenpiteet tehdään Kerrosluettelon otsakealueella.

Kerrosten valitseminen

Otsakkeen napsauttamisella kerrosluettelossa on sama vaikutus kuin kerroksen valitsemisella soitinpaneelin esikatselussa (ja päinvastoin). Kerroksen nimi korostetaan ja kerroksen kontrollikehys tulee näkyviin. Myös usean kerroksen samanaikainen valitseminen on mahdollista käyttämällä tavallisia Windowsin hiiren ja näppäimistön yhdistelmiä **Vaihto**-napsautus (laajenna valintaa),**Ctrl**-napsautus (laajenna valintaa yksi kerrallaan), ja **Vaihto**+**Ctrl**-napsautus (laajenna valintaa viimeisestä valitusta otsikosta). Lisätietoja monivalintojen käyttämisestä on kohdassa ”Yhdistelmäotsikoiden luominen kerroksilla” sivulla 165.

Kerrosten nimet ja uudelleen nimeäminen

Kun uusi kerros luodaan, näkyvillä on lähdenimeen tai -tiedostoon perustuva oletusnimi. Koska oletusnimet eivät yleensä kuvaa järin hyvin kerroksen sisältöä, voi olla hyödyllistä antaa otsikon kerroksille itse muokattu nimi. Näin voit helposti kertoa yhdellä katsauksella, mikä nimi kuuluu millekin kerrokselle.

Uuden tekstikerroksen nimi on sama kuin sen oletusteksti (toisin sanoen ”Teksti”). Jos et anna kerrokselle nimeä itse, sen oletusnimi pohjautuu siihen tekstiin, jonka kirjoitat kerrokseen.

Kun olet kerran nimennyt tekstikerroksen uudelleen, seuraavat tekstiin tehtävät muutokset eivät enää vaikuta kerroksen nimeen. Jos annat kerrokselle tyhjän nimen, sen nimi määräytyy jälleen alkuperäisellä tavalla.

Jos haluat nimetä kerroksen uudestaan, napsauta sen nimeä. Muokkauskenttä avautuu ja nykyinen nimi on valittuna. Syötä kenttään uusi nimi ja viimeistele painamalla Enter-näppäintä tai napsauttamalla muokkausikkunan ulkopuolelle.

Kerrosten uudelleenjärjesteleminen

Kerroksen paikkaa kerrospinossa voidaan muuttaa Kerros-kontekstivalikon komennoilla sekä pikanäppäimillä, kuten **Ctrl**+**Plus**(**Kerros** > **Tuo eteen**).

Kerrosluettelo tarjoaa suoremman lähestymistavan: vedä yksinkertaisesti kerroksen otsikko uuteen paikkaan luettelossa. Tämä on kätevää erityisesti tilanteissa, joissa kerrosten limittäisyys vaikeuttaa hiirellä valitsemista. Vetäessäsi kerrosta lisäämiskohta luettelossa osoittaa kohdan, johon kerros pudotetaan.

Valittuasi useamman kerroksen (ks. ”Kerrosten valitseminen” sivulla 178) voit vetää monta kerrosta uuteen paikkaan yhdellä kertaa.

Ääni ja musiikki

Videota pidetään pääasiassa visuaalisena mediana, mutta usein elokuviesi ääni on yhtä tärkeässä asemassa kuin ruudulla näkyvät kuvat.

Täyspitkät elokuvat ja televisiotuotannot sisältävät lukuisia eri tyyppisiä ääniä alkaen vuoropuhelusta ja muista nauhoitusvaiheessa luoduista äänistä. Elokuviesi käsittelemätön ääniraita (alkuperäinen tai synkronoitu ääni) tuodaan videon mukana, ja se pysyy siihen sidottuna, ellet erikseen erota niitä kahta toisistaan.

Useimmissa kaupallisissa tuotannoissa tarvitaan myös äänitehosteita (paukahtelevia ovia, kolaroivia autoja, haukkuvia koiria) ja toisinaan musiikkia, joka voi olla tehty erityisesti kyseistä tuotantoa varten tai tulla valmiilta levyltä, tai molempia. ScoreFitter-työkalun avulla voit jopa luoda täysimittaisia taustamusiikkiraitoja yhdellä napin painalluksella. Myös selostuksia ja muun tyyppisiä erikseen nauhoitettuja ääniä tarvitaan niin ikään usein.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Pinnacle Studion äänio minaisuudet
- Äänen editointi
- Irrota ääni
- Kanavamikseri
- Äänen korjaukset
- Äänitehosteet
- Äänet aikajanalla
- Aikajanan äänitoiminnot
- ScoreFitter-taustamusiikki
- Selostus-työkalu
- Äänenvoimakkuuden automaattinen säätö Taustaäänen vaimennuksella

Pinnacle Studion äänio minaisuudet

Elokuva- tai levyprojektin aikajanalla äänileikkeet käyttäytyvät hyvin samankaltaisesti kuin muun tyyppiset leikkeet, mutta aikajanalla on myös vain äänelle tarkoitettuja ominaisuuksia.

Nämä aikajanan työkalupalkin painikkeiden ryhmän korostetut painikkeet liittyvät ääneen: Äänimikseri, Luo kappale, Taustaselostus ja Taustaäänen vaimennus.

Työkalurivin oikeassa päässä, tämä painike aktivoi äänen kelaamisen.

Esimerkiksi aikajana-työkalurivillä on painike, joka avaa äänimikserin jolla voidaan hallita leikkeen dynamiikkaa avainruutujen avulla. Yhden painikkeen avulla voit luoda ScoreFitter-taustamusiikkileikkeen, toisen avulla voit tallentaa selostuksen ja seuraavan avulla voit ottaa käyttöön taustaäänien vaimennuksen. Kauempana työkalurivillä on vaihtopainike äänen kelaamiselle, jonka avulla voit seurata ääntä lyhyissä pätkissä, samalla kun vedät osoitinta pitkin aikajanaa.

Kirjasto

Ääni- ja musiikkileikkeet lisätään tuotantoihisi Kirjastosta. Kirjasto käsittelee äänitiedostoja wav- ja mp3-formaatissa sekä muissa tavallisissa formaateissa. Kun haluat lisätä äänitiedostoja tuotantoosi, voit tehdä sen vetämällä halutun aineiston Kirjaston selaimesta suoraan projektin aikajanalle.

Äänen korjaukset

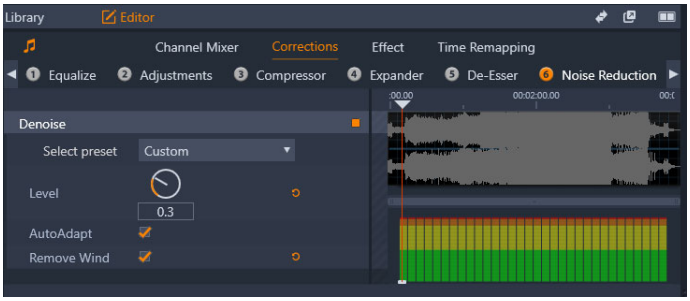
Kun valitset aikajanalla olevan äänileikkeen ja avaat **Editori**-paneelin > Korjaukset, voit tehdä erilaisia korjauksia ja mukautuksia, kuten kohinanvaimennus, kompressointi ja taajuuskorjaus. Toisin kuin tehosteita (joista kerrotaan seuraavaksi), näitä työkaluja voidaan käyttää ääniaineistoihin Kirjastossa. Kun myöhemmin käytät samaa aineistoa projektissa, korjaukset tulevat sen mukana. Voit muokata korjauksia lisää aikajanan kautta niin halutessasi. Korjaukset ovat ei-tuhoisia, mikä tarkoittaa, että korjattua äänitiedostoa ei muokata millään tavalla.

Äänitehosteet

Kun valitset aikajanalla olevan äänileikkeen ja avaat **Editori**-paneelin > Tehosteet, löydät useita tapoja äänileikkeiden paranteluun, muunteluun tai hauskan pitämiseen niiden parissa. Toisin kuin äskettäin kuvailtuja korjaustyökaluja, tehosteita ei voida lisätä suoraan Kirjaston aineistoihin. Näin voidaan tehdä ainoastaan projektin sisällä. Tehosteet toimivat etukäteen asetettujen parametriyhdistelmien varassa, joita voit muokata tarpeidesi mukaan.

Äänen editointi

Editori-paneelin äänieditointipaneeli tarjoaa työkaluja digitaalisen äänen esikatseluun, analysointiin ja manipulointiin wav-, mp3- ja muista tiedostotyypeistä. Se sisältää erityisiä ominaisuuksia alkuperäiselle tai synkronoidulle ääniraidalle, jotka on luotu videon nauhoittamisen aikana.



Ääniominaisuudet (Korjaukset > Kohinanvaimennus valittuna) Editori-paneelissa.

Editori-paneelissa on työkaluja erilaisiin tarkoituksiin, kuten **Kanavamikseri**, **Korjaukset** ja **Tehosteet**. **Korjaukset** ovat käytettävissä sekä Kirjaston aineistoille että projektin aikajanalla oleville leikkeille. Tehosteita voidaan käyttää ainoastaan aikajanan leikkeille.

Synkronoitu video

Jos valittuna olevalle äänelle on olemassa synkronoitu video (jos esimerkiksi käytit **Irrota ääni** -toimintoa aikajanan kontekstivalikossa ääniraidan muodostamiseen videoleikkeestä), video näkyy Soitin-paneelissa kun esikuuntelet ja muokkaat ääntä **Editori**-paneelissa.

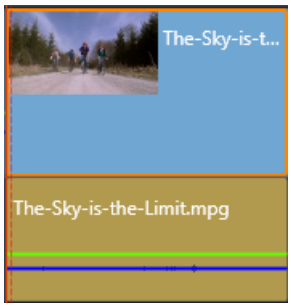
Irrota ääni

Kun videoleikkeessä on ääni, voit halutessasi erottaa äänen videoraidasta luodaksesi itsenäisen äänileikkeen ja hiljaisen videoleikkeen aikajanalle.

Äänen erottaminen videoleikkeestä

- Napsauta aikajanalla hiiren kakkospainikkeella videoleikettä, joka sisältää äänen, ja valitse kontekstivalikosta **Irrota ääni**.

  Raita, jossa on uusi äänileike, lisätään raidan alle, jossa on valittu video.



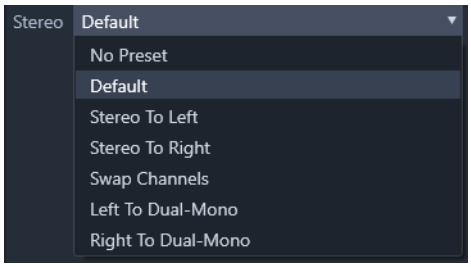
Kanavamikseri

Kanavamikserin avulla voit tehdä tasonsäätöjä ja uudelleenohjata äänisignaaleja alkuperäisistä kanavamäärittelyistään uusiin määrittelyihin. Voit käyttää mikseriä esimerkiksi erillisten stereokanavien supistamiseen joko vasemmaksi tai oikeaksi monokanavaksi.

Jos tarvitset toimintoja, joita kanavamikseri ei tarjoa, harkitse Kanavatyökalu-tehosteen käyttöä leikkeeseen. Lisätietoja Kanavatyökalusta on kohdassa "Äänitehosteet" sivulla 190.

Tason säätö: Napsauttamalla liukusäädintä tasomittareiden alapuolella voit säätää leikkeen toiston tason. Säätämääsi tasoa käytetään joka kerta, kun tätä leikettä toistetaan tai käytetään aikajanalla. Mittareiden punainen alue kuvaa äänen yliohjautumista, jota tulisi välttää kaikin mahdollisin keinoin. Napsauttamalla Normalisoi-painiketta saat selville maksimitason, jota voidaan turvallisesti käyttää.

Stereo: Tämä pudotusvalikko sisältää kaikki vaihtoehdot äänisignaalien uudelleenohjaukseen, kuten kanavan vaihtoon (esim. vasen ja oikea vaihtavat paikkoja) tai kaksikanavaisen stereosignaalin yhdistämiseen monokanavaan.

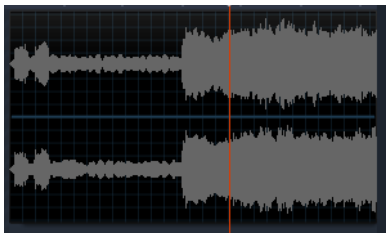


Avattava Stereo-valikko, jossa on kanavan reititysasetukset.

Normalisoi-painike : Normalisoi-painike tutkii ladatun äänen ääninäytteet ja määrittelee, kuinka paljon yhtenäistä lisäystä voidaan käyttää ilman yliohjautumista (voimakasta digitaalista leikkautumista) näytteeseen. Toisin kuin kompressio ja limitointi, jotka muuttavat äänimateriaalin dynamiikkaa, normalisaatio säilyttää dynamiikan lisäämällä (tai vähentämällä) amplitudia yhtenäisesti.

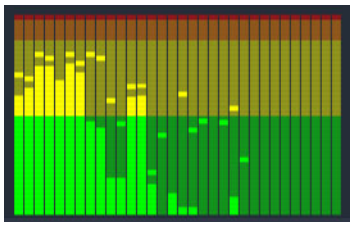
Aaltomuodon graafi ja taajuusspektri

Aaltomuodon graafi näyttää staattisesti, miten äänen amplitudi muuttuu ajan myötä.



Aaltomuodon graafi näyttää äänitasojen vaihdokset ajan kuluessa. Stereonauhoituksille graafi on jaettu vaakasuuntaisesti, kuten kuvassa näkyy, vasen kanava päällimmäisenä.

Vaihtoehtoinen, dynaaminen näkymä samasta äänimateriaalista on nähtävissä taajuusspektri-näytössä, joka näyttää äänen spektrisen koostumuksen muutokset samalla kun ääntä toistetaan.



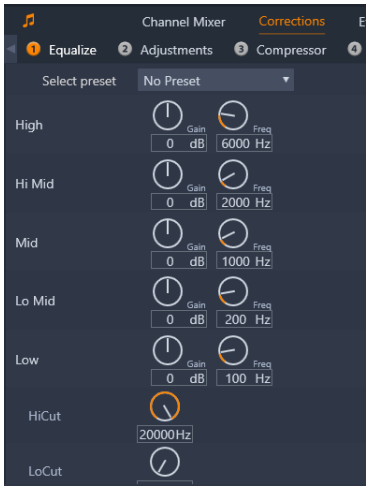
Taajuusspektri jakaa äänisignaaleja taajuusalueisiin ja näyttää jokaisen taajuuskaistan äänentason. Matalammat taajuudet ovat vasemmalla. Huipputasot näytetään pieninä laatikoina jokaisen sellaisen päätahdin yläpuolella, jossa on havaittu huippu muutaman viimeisen sekunnin aikana.

Äänen korjaukset

Editori-paneelin korjaustoiminnot ovat **Taajuuskorjaus**, **Säädöt**, **Kompressori**, **Laajentaja**, **S-suodatin**, **Kohinanvähennys** ja **Äänenkorkeuden skaalaus**. Korjauksia voidaan käyttää sekä Kirjaston aineistoihin että aikajanan leikkeisiin. Monet **Korjausten** säätimet ovat yhteisiä eri ominaisuuksille.

Taajuuskorjaus

Taajuuskorjaimet ovat periaatteiltaan samanlaisia kuin äänijärjestelmien diskantti- ja bassosäädöt, mutta niissä on paremmat mahdollisuudet hienosäätöön. Taajuuskorjain jakaa äänispektrin viiteen taajuuskaistaan, joista jokainen on keskitetty määrätylle taajuudelle ja joiden vahvistusta voidaan säätää.



Taajuuskorjaus-ominaisuuden säätimet. Valitsimilla voit säätää Vahvistusta ja Taajuutta sekä korkeiden äänien suodatuksen (HiCut) ja matalien äänien suodatuksen (LoCut) asetuksia.

Valitse esiasetus: Pudotusvalikosta on valittavissa joukko ennalta säädettyjä asetuksia; voit esimerkiksi valita "puhelinäänitehosteen".

Herkkyys: Käyttämällä Herkkyys-parametria voit päättää, kuinka suuri kunkin taajuuskaistan osuus on kokonaisäänestä (välillä -18 ja +18 dB).

Taajuus: Käyttämällä Taajuus-parametria voit määrittää jokaisen taajuuskaistan keskitaajuuden.

Matala leikkaus ja Korkea leikkaus: Nämä säätimet poistavat kokonaan taajuudet, jotka ylittävät tai alittavat asetetut arvot. Oletusarvot sallivat kaikki taajuudet.

Säädöt

Ainoa Säätö-työkalun alla oleva parametri on LFE (Subwoofer), jolla voit joko aktivoida määrätyn leikkeen Subwoofer-kanavan, poistaa sen aktivoinnin tai pysyä Kirjaston asetuksessa, joka on määritetty tuonnin aikana.

Kompressori

Kompressori tasoittaa äänisignaalin dynamiikkaa hetki hetkeltä, karsien kovaäänisiä osuuksia samalla kun se tavallisesti korostaa kokonaisääntä. Tämä saa signaalin vaikuttamaan voimakkaammalta, vaikka tason huiput eivät olekaan aiempaa korkeammalla. Kevyttä kompressiota käytetään hyvin yleisesti musiikkiraitojen äänimasteroinnissa. Kompressiota voidaan myös käyttää luovasti lukuisin tavoin riippuen materiaalista.

Valitse esiasetus: Valitse kompressiosuodattimelle säädöt lukuisten etukäteen tehtyjen parametriyhdistelmien joukosta.

Suhde: Tämä säädin asettaa kompressiosuhteen. Se on kompression määrä, jota käytetään Kynnys-asetuksen ylittäviin tulosignaalin osiin. Esimerkiksi kompressiosuhde 2:1 tarkoittaa, että 2 dB:llä kynnyksen ylittävä lisäys lähdetasoon tuottaa ainoastaan 1 dB:n lisäyksen ulostulotasoon. Sallittu alue ulottuu arvosta 1:1 (ei kompressiota) jopa arvoon 100:1 (voimakas limitointi).

Kynnys: Kaikki tämän asetuksen ylittävät tasot vaimennetaan Suhdeluku-arvon mukaisesti. Herkkyys-säädöllä voit määrittää yleisen vahvistuksen, joka korvaa signaalin vaimentumista.

Reagointi ja vapautus: Reagointi säätelee, kuinka nopeasti kompressori reagoi kynnyksen ylittäneeseen äänisignaaliin. Suuremmat arvot viivyttävät kompression laukaisua. Tämä antaa (esimerkiksi) pikaisen pianonuotin soida selvästi huomattavana, kun taas kompressiota käytetään normaalisti yhtämittaisille äänille. Vapautus säätelee nopeutta, jolla kompressointi otetaan pois päältä silloin, kun äänisignaali palaa takaisin kynnyksen alapuolelle.

Herkkyys: Herkkyys on parasta säätää silloin, kun signaali on jo kompressoitu.

Taitekohta: Korkeampi taitekohdan saa kompression etenemään vaiheittaisesti kun äänen kynnystasoa lähestytään ja kun siitä loitonnutaan, sen sijaan että kompressio menisi päälle kerralla. Tämä muuttaa kompressoidun äänen sointiväriä.

Laajentaja

Laajentaja vähentää valitun kynnyksen alittavien signaalien vahvistusta. Laajentajat tarjoavat hellävaraisemman tavan vähentää äänekkäitä alhaisen tason signaaleja kuin äkillinen portin sulkeminen.

Valitse esiasetus: Valitse lukuisten etukäteen tehtyjen parametriyhdistelmien joukosta.

Suhde, **Kynnys**, **Reagointi**, **Vapautus**: Nämä parametrit tarkoittavat samoja asioita kuin Kompressorissa (yllä).

Alue: Tämä säätelee, paljonko herkkyyttä enimmillään vähennetään (eli kuinka suuri vaimennus on).

Pito: Tämä määrittelee, kuinka kauan laajentaja pysyy aktiivisena käynnistyttyään. Tämän arvon lisääminen on hyödyllistä silloin, kun äänekkäämpien signaalien väleissä on pieniä taukoja tai paljon hiljaisempia kohtia, joita ei tulisi vahvistaa. Tällä tavoin käytettynä laajentaja toimii kohinaporttina.

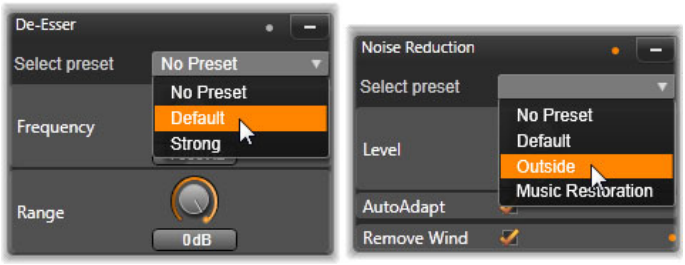
S-suodatin

Tämä äänisuodatin poistaa huomaamattomasti häiritsevän suhinan tallennetusta puheesta. Käytettävissä olevat parametrit mahdollistavat tehosteen yksilöllisen hienosäädön.

Valitse esiasetus: Valitse lukuisten etukäteen tehtyjen parametriyhdistelmien joukosta.

Taajuus: Tämä nuppi asettaa taajuuden, jonka ylityttyä S-suodatinta käytetään.

Alue: Tämä nuppi säätelee maksimaalista vaimennusta, jota käytetään havaittuun suhinaan.



Asetukset ja esiasetukset S-suodatin- ja Kohinanvaimennus-äänikorjauksille.

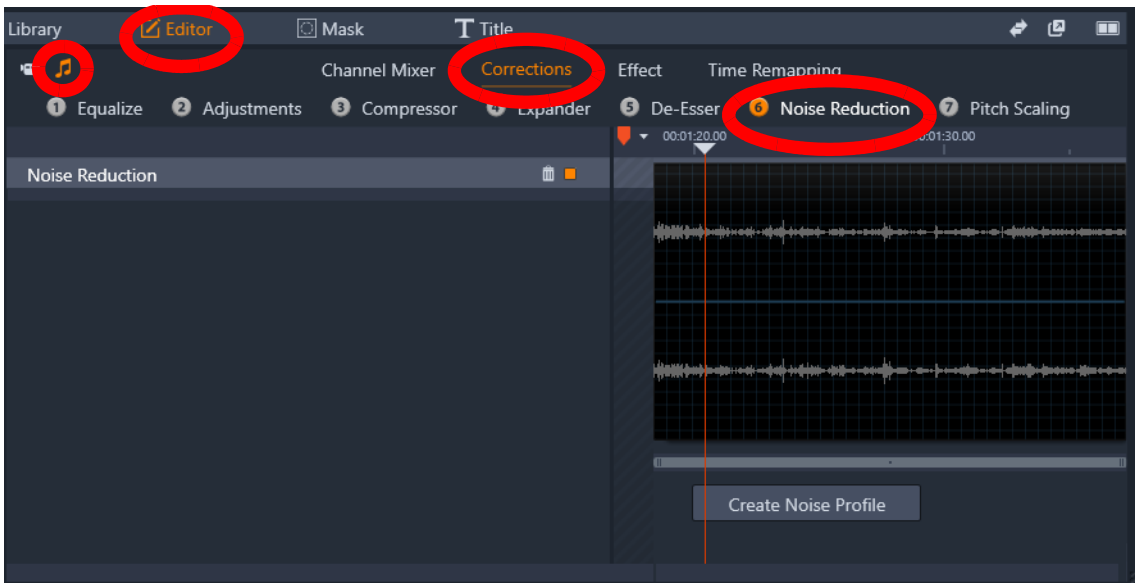
Kohinanvähennys

Kohinanvähennys auttaa vähentämään tai poistamaan ei-toivottua taustamelua. Valitsemalla näytteen kohinasta, jota haluat poistaa, voit luoda kohinaprofiilin, joka vähentää vastaavaa melua leikkeestä.

Kohinanvähennystä voidaan soveltaa monenlaisiin ongelmiin. Saadut tulokset voivat kuitenkin vaihdella riippuen lähdemateriaalista ja ongelman alkuperästä.

Kohinanvähennyksen käyttäminen

1 Kaksoisnapsauta leikettä, jossa on ääntä.
2 Napsauta **Editori**-paneelin vasemman yläkulman äänipainiketta.
3 Napsauta **Korjaukset**-välilehteä ja napsauta **Kohinanvähennys**.



4 Napsauta **Luo kohinaprofiili** -painiketta.

5 Valitse aaltomuotonäkymässä vetämällä äänen osa, joka sisältää vain poistettavaa ääntä.

6 Napsauta **Luo meluprofiili** -painiketta.

7 Säädä mitä tahansa seuraavista asetuksista kohinanvähennyksen hienosäätämiseksi.

- **Vähennys**: Määrittää kohinanvähennyksen määrän. Korkeampi asetus poistaa enemmän melua mutta voi pienentää säilytettävän äänen voimakkuutta.
- **Herkkyys**: Määrittää melun vähennyksen taajuusalueen. Korkeampi asetus poistaa enemmän melua mutta voi kadottaa joitakin taajuuksia, jotka halutaan säilyttää.
- **Pehmennys**: Poistaa esimerkiksi äänen katkeilua ja napsahtelua. Korkeampi asetus poistaa enemmän virheitä mutta voi heikentää äänen selkeyttä.

Jos et saa haluamiasi tuloksia, voit valita ja luoda uuden melunäytteen napsauttamalla **Luo uudelleen**.

Äänenkorkeuden skaalaus

Äänenkorkeuden skaalauksen avulla voit muuttaa äänen korkeutta vaikuttamatta nopeuteen (ei vaikutusta leikkeen kestoon). Voit esimerkiksi muuttaa selostajan äänen korkeutta.

Äänenkorkeuden skaalauksen käyttäminen

1 Kaksoisnapsauta leikettä, jossa on ääntä.

2 Napsauta **Editori**-paneelin vasemman yläkulman äänipainiketta.

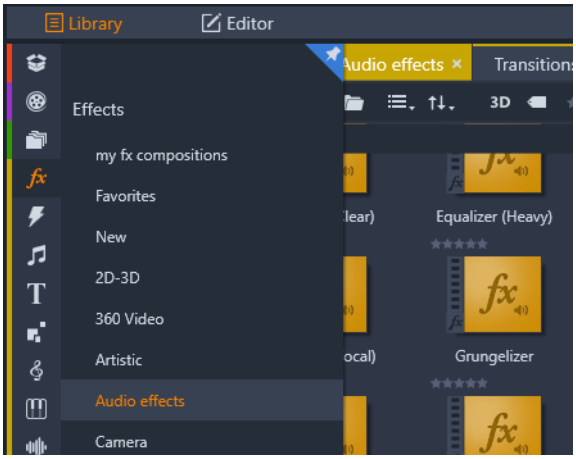
3 Napsauta **Korjaukset**-välilehteä ja napsauta **Äänenkorkeuden skaalaus**.

4 Muuta äänen korkeutta säätämällä seuraavia asetuksia:

- **Äänenkorkeus (puolisävelaskel)**: Nostaa tai laskee äänenkorkeutta (puolisävelaskelissa mitattuna)
- **Skaalaus (%)**: Nostaa tai laskee äänenkorkeutta (prosenttiosuutena mitattuna)

Äänitehosteet

Äänitehosteet löytyvät **Kirjasto**-paneelista kohdasta **Tehosteet** > **Äänitehosteet**. Voit lisätä tehosteen projektiisi vetämällä sen Kirjastosta minkä tahansa äänileikkeen päälle aikajanalla (koskee myös videoleikkeitä, joissa on synkronoitu ääni). Toinen tapa on valita aikajanan leike ja valita **Editori**-paneelissa **Tehoste** > **Lisäohjelmat** > **Äänitehosteet** ja napsauttaa tehostetta esikatselukuvan palkissa.



Äänitehosteet kirjastossa

Äänitehosteiden yleinen käyttöliittymä on täysin samanlainen kuin videotehosteille. Yleisiä ominaisuuksia ei käydä läpi tässä. (Katso "Tehosteet" sivulla 117.) Jotkin äänitehosteista, kuten Taajuuskorjain ja S-suodatin, toimivat myös korjaustyökaluina. Nämä komennot on kuvattu kohdassa "Äänen korjaukset" sivulla 185. Tarkastellaanpa nyt muita äänitehosteita.

Kanavatyökalu: Tämän tehosteen perustehtävä on reitittää stereoäänisignaaliasi. Sen avulla voit yhdistää yhden tai molemmat vasemmasta ja oikeasta sisääntulokanavasta yhteen tai molempiin ulosmenokanavista. Lisäksi kanavatyökalussa on erityisiä esiasetuksia, mukaan lukien vaiheenkääntö ja äänen poisto eli ns. karaoke-effekti.

Kuoro: Kuorotehoste tekee äänestä rikkaamman lisäämällä äänivirtaan jatkuvasti "kaikuja". Ääntä voi muutella monin eri tavoin ominaisuuksia säätämällä, esimerkiksi muuttamalla kaikujen toistumistiheyttä tai äänenvoimakkuuden heikkenemistä kaiusta toiseen. Näin voidaan tuottaa esimerkiksi flanger-efekti.

Taajuuskorjaus: Samoin kuin **Taajuuskorjaus**-korjaussuodatin, **Taajuuskorjain** antaa sinun määrittää **Vahvistuksen** (esitetään valitsimena) tietylle taajuusalueelle (valitsimen vasemmalla puolella olevalla numero näyttää, mistä alue alkaa). Lisätietoja äänen taajuuskorjauksesta on kohdassa "Taajuuskorjaus" sivulla 185.

Rätinä: Rätinätehoste lisää nauhoitteisiin kohinaa ja häiriöääniä. Se saa leikkeesi kuulostamaan siltä kuin kuuntelisit niitä radiosta huonolla kuuluvuusalueella tai kuluneelta ja naarmuuntuneelta äänilevyltä.

Tasoittaja: Tämä tehoste tasapainottaa nauhoitetun äänen epätasaista äänenvoimakkuutta alkuperäisen nauhoitteen eri osissa, mikä onkin yleinen ongelma nauhoitettaessa ääntä videota varten. Esimerkiksi suurella äänenvoimakkuudella nauhoitettu juonto saattaa peittää alleen ympäristön muut äänet.

Tasaajan toiminta perustuu alkuperäisen leikkeen äänekkäimmän ja pehmeimmän äänen välissä olevan tavoiteäänenvoimakkuuden valitsemiseen. Tämän voimakkuuden alapuolella Tasaaja nostaa alkuperäistä tasoa vakiosuhteessa. Tavoiteäänenvoimakkuuden yläpuolella tasaaja taas toimii vaimentimena, laskien alkuperäistä äänenvoimakkuutta. Muuttujien huolellisella säädöllä äänen sisäistä tasapainoa voidaan parantaa huomattavasti.

Kaiunta: Kaiunta-tehoste simuloi äänitallenteen toistamista tietyn kokoisessa ja tietyn äänen heijastuskyvyn omaavassa huoneessa. Mitä suurempi huone on kyseessä, sitä hitaammin ensimmäiset kaiut kulkeutuvat kuulijan korvaan alkuperäisen äänen jälkeen. Kaiunnan lakkaaminen riippuu sekä huoneen koosta että seinien kyvystä heijastaa ääntä.

Kaiunnan esiasetukset on nimetty huonetyypin mukaan – auton matkustamosta aina suureen maanalaiseen luolaan.

Stereokaiku: Tämän tehosteen avulla voit asettaa vasemmalle ja oikealle kanavalle erilaiset viiveet sekä toteuttaa monia erilaisia ja mielenkiintoisia ääniä kierto- ja kanavatasapainosäätöjen avulla.

Stereo spread: Tämän tehosteen avulla voit kaventaa tai levittää kuulokenttää, jolla kuuntelija aistii äänileikkeen stereoäänen. Useimmiten sitä käytetään luomaan miksaus, joka kuulostaa avoimemmalta ja tilavammalta.

Äänet aikajanalla

Kun napsautat **Äänimikseri**-painiketta aikajanan työkalurivillä, voit säätää äänitasoja ja yksittäisten äänileikkeiden sijoitusta stereo -tai monikanavakuvassa ja muokata raitojen tasoja äänen avainruudunnuksen avulla. Kaikkien aikajanan äänien **Pää-äänenvoimakkuus** tulee näkyviin aikajanan otsikkoalueelle.

Surround-ääni

Panorointityökalu on täysin surround-yhteensopiva. Voit sijoittaa minkä tahansa leikkeen äänen haluamallasi tavalla kaksiulotteiseen kuuntelukenttään – yhtä hyvin edestä taakse kuin vasemmalta oikealle.

Voit avata panorointityökalun ponnahdusikkunan napsauttamalla ääniraidan panorointityökalu-painiketta Äänimikseri-tilan ollessa aktiivisena.

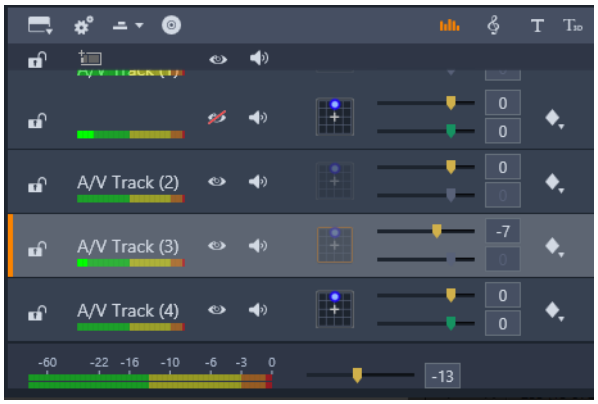
Jos miksaat äänen jokaisessa leikkeessä ikään kuin surround-toistoa varten, voit silti tuottaa elokuvatiedostoon stereoääniraidan käyttämällä ainoastaan vasemman ja oikean kanavan tasapainotietoja. Jos tämän jälkeen päätät tallentaa projektisi DVD-levylle, 5.1-kanavainen surround-ääni on jo valmiina. Lisätietoja panorointityökalusta on kohdassa "Panorointityökalu" sivulla 193.

Aikajanan äänitoiminnot

Aikajanan yläosa ei käsitä ainoastaan raitojen hallintatoimintoja vaan myös lukuisia ääniohjaimia.

Master-toistotaso

Master-toistotason ilmaisin löytyy aikajanan raitojen otsikkorivin alapuolelta. Kun esikatselet projektiasi, se näyttää kaikkien raitojen kokonaisulostulon sellaisena kuin ne ovat sillä hetkellä miksattuna.



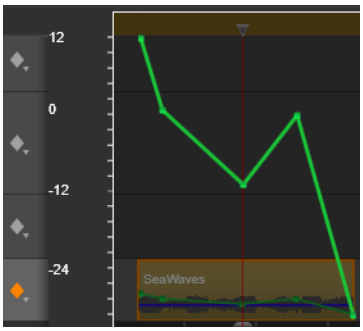
Master-toistotason ilmaisin löytyy aikajanan raitojen otsikkorivin alapuolelta.

Äänimikseritila

Raidan taso: Ylempi liukusäädin säätää raidan ulostulotasoa kokonaisuutena. Voit palauttaa oletusarvon kaksoisnapsauttamalla liukusäädintä – yleistä muutosta ei oteta käyttöön raidan leikkeiden alkuperäiseen äänenvoimakkuuteen.

Leikkeen taso: Alempi liukusäädin säätää nykyisen leikkeen tason osoittimen sijainnin kohdalta. Jos mitään leikettä ei ole valittuna raidalta, liukusäädin ei ole käytettävissä. Leikkeen äänenvoimakkuuden ääriviivaa voidaan hallita avainkehyksillä, mistä kerrotaan seuraavaksi.

Kun avainkehykset ovat käytössä, liukusäädintaso luo uusia avainkehyksiä tai sijoittaa nykyiset uudelleen.



Aktivoi äänen avainkehystys napsauttamalla ääniraidan timanttikuvaketta.

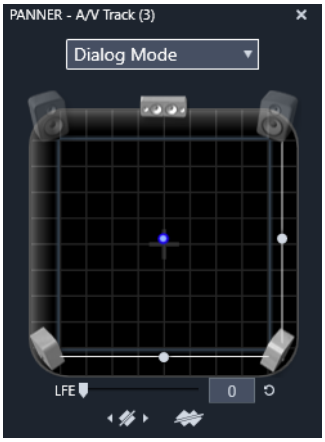
Panorointityökalu

Tämän työkalun avulla voit säädellä äänilähteen sijaintia suhteessa kuuntelijaan surround-kuuntelukentän sisällä. Kuten leikkeen äänenvoimakkuustyökalu, sekin toimii leikkeeseen asetettujen avainkehysten kanssa. Siten se on toiminnassa ainoastaan silloin, kun aikajanan osoitin on sijoitettuna äänileikkeelle tai yhtäaikaista ääntä sisältävälle videoleikkeelle. Panorointimuutosten profiili näkyy sinisenä.

Aikajanaeditoinnin kannalta kaikki panorointi tehdään surround-tilassa, jolloin tarvitset vain yhtä versiota panoroinnin säätimistä. Surround-panoroituja leikkeitä voidaan miksata muihin tallennustapoihin, kun projektin editointi on suoritettu loppuun. Näin panorointi on tarpeen tehdä vain kerran, vaikka tuottaisit myöhemmin muitakin formaatteja.

Tällä työkalulla tehdyt muutokset vaikuttavat ainoastaan nykyiseen leikkeeseen. Muutokset säilyvät leikkeessä, vaikka siirrät tai kopioit sen toiseen raitaan.

Avaa Panorointityökalu napsauttamalla ruudukkokuvaketta raidan otsikon miksauspaneelissa audiomikseritilan ollessa aktiivisena. Jos raidalla ei kyseisessä osoittimen sijainnissa ole leikettä, painike on harmaa. Äänilähdettä merkitään sinisellä pisteellä kaksiulotteisessa ruudukossa. Kuuntelija sijoittuu keskelle, katse suoraan eteenpäin.



Leikkeen äänen sijoittelu käyttäen panorointityökalua Vuoropuhelutilassa. Huomaa, että kuvakkeet etunurkassa oleville kaiuttimille ovat läpikuultavia, mikä tarkoittaa sitä, ettei niitä käytetä tässä tilassa. Näillä säädöillä kuuntelija kokee raidan äänen kuuluvan hänen oikealta puoleltaan.

Valikoimalista

Panorointityökalun ikkunan yläpuolella oleva pudotusvalikko tarjoaa kolme tapaa äänen jakamiselle kuuteen surround-kaiuttimeen.

5.1 on paras yleisasetus luonnollisten äänien toistamiseen. Käytä sitä yleisten taustaäänien, kuten haukkuvien koirien ja ohiajavien autojen kanssa. Viittä pääkaiutinta kuvataan kuvakkeilla työskentelyalueella. Kuudes, LFE (low-frequency effects) -kaiutin tuottaa niin matalaa ääntä, ettei se vaikuta sijaintiin. Sen tasoa surround-miksauksessa säädellään liukusäätimellä, joka löytyy työskentelyalueen alapuolelta.

Keskikanava pois päältä on suositeltava asetus mukaansa tempaavalle musiikkiraidalle.

Vuoropuhelutila yhdistää keskimmäisen kaiuttimen kahden takana olevan kanssa. Tämä yhdistelmä sopii useimmille vuoropuhelutilanteille, joissa on osallisena useita puhujia.

Panorointityökalun työalue

Panorointityökalun ikkunan runko kuvaa kaavamaisesti kuuntelualuetta, jossa kaiuttimet on järjestelty tyypillisesti. Kuuntelijan sijainti on osoitettu keskellä olevalla ristin kuvakkeella.

Sininen hallintapiste asettaa äänilähteen sijainnin. Kaiutinsymbolit työskentelyalueen reunoilla kuvaavat tyypillistä surround 5.1 -kaiutinten järjestelyä, kun näyttölaite on ylhäällä.

Jos haluat hallita äänilähteen sijaintia yhdessä ulottuvuudessa, vaaka- tai pystysuunnassa, käytä työskentelyalueen alaosassa tai oikealla olevia liukusäätimiä, jotka ovat ko. järjestyksessä.

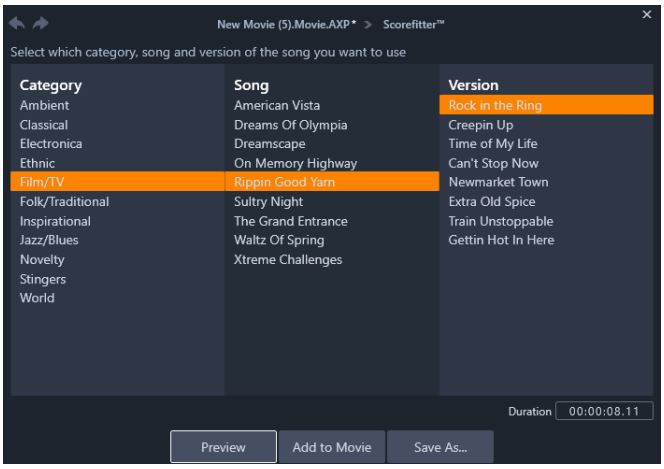
LFE-kanava: Surround tukee erityistä subwoofer-kanavaa (joka on ".1" 5.1-kanavajärjestelmässä). Sen avulla on mahdollista korostaa tai leikata erikoistehosteiden matalimpia taajuuksia. Voit säätää LFE-parantelua työskentelyalueen alla olevalla

liukusäätimellä. Koska ihmiskorva ei kykene erottamaan, mistä suunnasta nämä matalataajuuksiset äänet tulevat, LFE:tä ei ole asetettu tiettyyn paikkaan tilassa.

Avainkehyspainikkeet: Paneelin alaosassa sijaitsevien avainkehyspainikkeiden avulla voit lisätä ja poistaa avainkehyksiä ja navigoida niiden välillä. Lisää-symboli vaihtuu automaattisesti Poista- symboliksi, jos olet nykyisen avainkehyksen kohdalla.

ScoreFitter-taustamusiikki

Pinnacle Studio -ohjelmiston ScoreFitter luo taustamusiikin automaattisesti valitsemasi luokan mukaisesti. Voit kyseisen luokan puitteissa valita yhden useista kappaleista, ja kyseisen kappaleen alla voit valita yhden tarjolla olevista versioista. Tarjolla olevat versiot riippuvat myös määrittelemästäsi taustamusiikin kestosta.



ScoreFitter-ikkuna. Valitse Kategoria, Kappale ja Versio ja napsauta sitten Lisää elokuvaan -painiketta.

Kun haluat luoda musiikin tietylle leikejoukolle, valitse kyseiset leikkeet ennen kuin napsautat **Luo kappale** -painiketta avataksesi ScoreFitterin. (Valitse koko elokuvasi käyttämällä **Muokkaa** > **Valitse kaikki** tai painamalla **Ctrl**+**A**.) Valittujen leikkeiden kokonaiskesto määrittää musiikin keston asetukset, mutta halutessasi voit muuttaa arvoa milloin tahansa trimmaamalla leikettä aikajanalla tai muokkaamalla Kesto-laskuria työkalussa.

Valitse luokka, kappale ja versio luettelosta ScoreFitter-työkalussa. Jokaisessa luokassa on omat kappaleensa ja jokaisella kappaleella on omat versionsa. Käyttämällä Esikatselu-painiketta voit kuunnella kappaletta työkalun ollessa avoinna.

Kirjoita leikkeelle nimi Nimi-kenttään ja säädä halutessasi sen kestoa Kesto-laskurilla. Luomasi musiikkileike säädetään sopimaan täsmälleen valitsemaasi kestoon.

Kun olet tehnyt valintasi, napsauta Lisää elokuvaan -painiketta. Studio luo uuden leikkeen aktiiviselle raidalle niin, että se alkaa senhetkisestä aikaindeksistä (joka näkyy Aikajanan osoittimen sijainnista ja Soittimen esikatseluruudusta).

Selostus-työkalu

Selostuksen nauhoittaminen Studiossa on yhtä helppoa kuin puhelimella soittaminen. Avaa vain Selostustyökalu, napsauta Nauhoita ja puhu tietokoneeseesi liitettyyn mikrofoniin.

Voit puhua samalla kun katselet elokuvaa, jolloin puheesi sopii elokuvan rytmiin. Voit käyttää työkalua myös pikakeinona ympäriltä kuuluvan musiikin, kotitekoisten äänitehosteiden jne. nauhoittamiseen mikrofonin kautta.

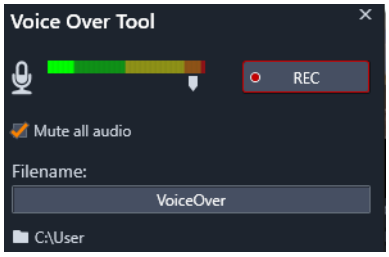
Ennen kuin voit nauhoittaa ääntä Selostustyökalulla sinun täytyy yhdistää mikrofoni tietokoneesi äänikortin sisääntuloon. Katsele elokuvasi videokohtauksia ja päätä, missä vaiheessa haluat selostuksen alkavan ja loppuvan. Kun olet valmis, avaa Selostus-työkalu.

Valitse aloituspiste projektin aikajanalla. Voit tehdä tämän joko valitsemalla leikkeen, toistamalla videota ja pysäyttämällä sen haluamassasi kohdassa tai liikuttamalla aikajanan osoitinta.

Aseta mikrofoni käyttövalmiiksi ja tarkista äänitystaso (katso alta "Selostustaso") lausumalla testilause. Kun olet tyytyväinen, napsauta Nauhoita-painiketta (joka muuttuu Pysäytä-painikkeeksi).

Näkyviin tulee kolmen sekunnin lähtölaskenta, jonka jälkeen elokuvaasi aletaan toistaa soittimessa. Nauhoita kertojaääni ja paina Pysäytä-painiketta.

Sinulta kysytään, haluatko pitää nauhoitteen. Jos vastasit hyväksyvästi, selostusleike lisätään Kirjastoosi ja se sijoitetaan myös automaattisesti aikajanan selostusraidalle.



Selostus-työkalu valmiina toimimaan. Napsauta vain Nauhoita-painiketta, laske kolmeen ohjelman kanssa ja ala puhua.

Lisäsäätimet

Selostuksen taso: Tarkkaile huippumittarin näyttöä samalla kun nauhoitat, jotta mikrofonin signaali kuuluu muttei yliohjaudu. Tarkkailemalla tätä mittaria voit varmistaa, ettei nauhoitustaso laske liian alas tai nouse liian ylös. Osoitin muuttaa väriä vihreästä (0–70%:n modulaatio) keltaisen kautta punaiseen.

Tiedostonimi: Tähän tekstikenttään voit esiasettaa tiedostonimen, jota käytetään selostusäänitiedostoihin. Ensimmäiselle tiedostolle annetaan määräämäsi nimi. Jos jätät sen

muuttamatta, seuraaville tiedostoille annetaan numeerinen jälkiliite – esimerkiksi Selostus (1) – joka kasvaa jokaisen nimetyn tiedoston myötä.

Sijainti: Napsauttamalla kansio-kuvaketta voit navigoida uuteen tiedostojärjestelmäkansioon, johon selostusleikkeet tallennetaan.

Liu'uta tarvittaessa nauhoitustason liukusäädintä pysyäksesi oikeissa arvoissa. Liukusäädin löytyy aivan huippumittarin alapuolelta. Yleisesti ottaen ääni pitäisi yrittää saada pysymään keltaisella alueella (71–90%) ja poissa punaiselta (91–100%).

Vaimenna kaikki äänet: Elokuvasi ääniraidalla olevat äänet saattavat häiritä selostuksen nauhoittamista. Tällä valintaruudulla voit ottaa aikajanan äänen kokonaan pois päältä nauhoituksen ajaksi.

Äänenvoimakkuuden automaattinen säätö Taustaäänen vaimennuksella

Taustaäänen vaimennus -toiminnolla voidaan automaattisesti laskea jonkin raidan äänenvoimakkuutta, jolloin toinen raita kuuluu paremmin. Jos videoprojektiisi sisältyy sekä musiikkia että selostusta, taustaäänen vaimennuksen avulla voit laskea musiikin voimakkuutta automaattisesti kertojan puheen aikana. Voit säätää kynnystä, jolla vaimennus käynnistyy, ja voit säätää myös sitä, kuinka paljon taustaraidan äänenvoimakkuus laskee.

Taustaäänen vaimennuksen käyttö

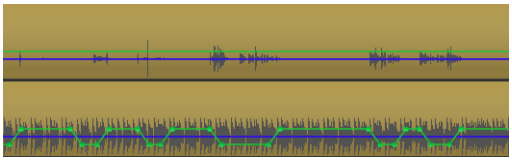
1 Valitse aikajanalta raita, jonka taustaääntä haluat vaimentaa, ja valitse sitten työkaluriviltä **Taustaäänen vaimennus** -painike .

2 Valitse **Taustaäänen vaimennus** -valintaikkunan **Pääraita**-kentästä pääraita, jota haluat kuunnella.

3 Säädä seuraavat säätimet:

- **Taustaäänen vaimennustaso** — määrittää, paljonko äänenvoimakkuutta lasketaan. Korkeampi luku tarkoittaa matalampaa äänenvoimakkuutta.
- **Kynnys** — määrittää pääraidan äänenvoimakkuustason, joka aiheuttaa muiden raitojen äänenvoimakkuuden laskun. Haluamasi tuloksen saaminen edellyttää todennäköisesti eri asetusten kokeilua.
- **Nousu** – määrittää ajan, jonka äänenvoimakkuuden laskeminen **Taustaäänen vaimennustaso**-asetukseen kestää sen jälkeen kun taso **Kynnys** on saavutettu.
- **Vaimennus** – määrittää ajan, jonka palauttaminen leikkeen normaaliin äänenvoimakkuuteen **Taustaäänen vaimennustasolta** kestää.

Jos haluat käyttää taustaäänen vaimennusta kaikkiin ääniraitoihin, jotka eivät ole pääääniraitoja, ota käyttöön **Käytä koko aikajanalla** -asetus. Jos haluat käyttää taustaäänen vaimennusta ainoastaan valittuun ääniraitaan, ota käyttöön **Käytä valituissa leikkeissä** -asetus.



Tässä esimerkissä ylempi raita on selostusraita, joka on asetettu pääraidaksi. Alaosassa olevan musiikkiraidan äänenvoimakkuutta on laskettu silloin, kun kertoja puhuu selostusraidalla. Tätä ilmaisee sininen aaltomuoto. Vihreä viiva ilmaisee äänenvoimakkuuden tasoa ja osoittaa, missä äänenvoimakkuuden muutokset tapahtuvat.

Taustaäänen vaimennuksen poistaminen

- Napsauta hiiren kakkospainikkeella aikajanan leikettä, jossa **Taustaäänen vaimennus** on käytössä, ja valitse **Poista taustaäänen vaimennus**.

Levyprojektit

Levyprojektissa voit ylittää vanhat elokuvalle asetetut rajat – uudenlainen elokuva on muutakin kuin sarja tapahtumia, jotka esitetään tarkkaan määrätyssä järjestyksessä alusta loppuun. Nyt katsoja pystyy päättämään, mitä osia elokuvasta katsoa ja missä järjestyksessä.

Levyn tekeminen on prosessi, jossa suunnitellaan ja luodaan rakenne, joka mahdollistaa tämän interaktiivisen toiminnan. Pinnacle Studio tarjoaa automatisoituja ominaisuuksia, joiden avulla tekeminen on helppoa, mutta kuitenkin täysin sinun hallinnassasi.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- MyDVD-levyprojektit
- Tekijä-välilehti (vanha)
- Valikkomallit (vanha Tekijä-välilehti)
- Levyvalikot (vanha Tekijä-välilehti)
- Levyvalikkojen lisääminen (vanha Tekijä-välilehti)
- Levyvalikkojen esikatselu (vanha Tekijä-välilehti)
- Valikon muokkaus aikajanalla
- Aikajanan valikkomerkit (vanha Tekijä-välilehti)
- Koostamistyökalut (vanha Tekijä-välilehti)
- Kappalevelho (vanha Tekijä-välilehti)
- Valikkoeditori (vanha Tekijä-välilehti)
- Valikkopainikkeet (vanha Tekijä-välilehti)
- Levysimulaattori (vanha Tekijä-välilehti)

MyDVD-levyprojektit

Voit julkaista Pinnacle Studio -projektit levylle viemällä ne MyDVD:hen. MyDVD on helppo levyn koostotyökalu, jonka tarjoamien pohjien avulla voit luoda ammattimaisen näköisiä, valikoita ja musiikkia sisältäviä levyprojekteja. Lisätietoja on kohdassa ”Tallennus MyDVD:hen” sivulla 249.

Voit lisätä lukumerkkejä Pinnacle Studiossa niin, että ne tulevat näkyviin MyDVD-projektissa.

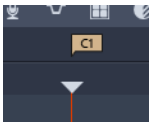
Levyprojektin laatiminen

1 Tee jokin seuraavista toimista:
   - Aloita uusi levyprojekti valitsemalla **Tiedosto** > **Uusi** > **Levy**.
   - Jos käytät nykyistä elokuvaprojektia projektin ollessa avoimena aikajanalla, napsauta aikajanan työkalurivin **Avaa tekijä -työkalurivi**-painiketta
2 Laadi levyprojektisi käyttämällä samoja säätimiä ja tekniikoita kuin elokuvaprojektia laatiessasi.
3 Vie levyprojektisi napsauttamalla **Vie MyDVD:hen** -painiketta aikajanan työkalurivin alapuolella.

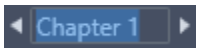
Lukumerkkien lisääminen levyprojektiin

1 Varmista, että projektisi on avoinna aikajanalla ja että **avaa Tekijä-työkalurivi** -painike on käytössä.
2 Siirry osoittimen avulla kehykseen, johon haluat lisätä lukumerkin.
3 Napsauta **Laadi lukumerkki** -painiketta aikajanalla.

   Merkki tulee näkyviin palkkiin aikajanan työkalurivin alapuolelle, aikajanan osoittimen yläpuolelle.



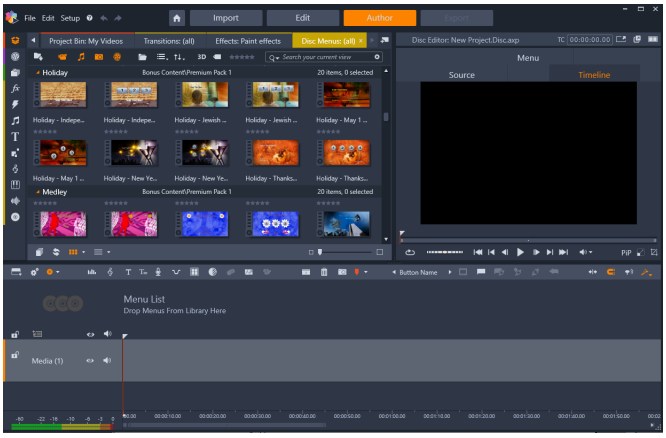
   Jos haluat nimetä luvun uudelleen, kirjoita uusi nimi luvun kenttään aikajanan työkalurivissä.



   Jos haluat poistaa lukumerkin, siirry merkin kohdalle luvun nimen vieressä olevilla nuolipainikkeilla ja napsauta **Poista lukumerkki** -painiketta .

Tekijä-välilehti (vanha)

On suositeltavaa, että viet levyprojektisi MyDVD:hen, mutta jos olet käyttänyt **Tekijä**-välilehteä Pinnacle Studion aikaisemmissa versioissa ja haluat ottaa tämän vanhan ominaisuuden uudelleen käyttöön, valitse **Ohjauspaneeli** > **Vanhat vaihtoehdot**. Napsauta sivun alareunassa **Ota käyttöön** -painiketta kohdassa **Vanhan kirjoittajan tilaan**.



Pinnacle Studion Tekijä-välilehti.

Valikkomallit (vanha Tekijä-välilehti)

Voit valita valikkomalleja Kirjasto-paneelista (vain **Tekijä**-välilehdellä) valitsemalla **Levyvalikot**-luokan Kirjasto-navigointipalkista. Voit esikatsella valikkoja ja muuta mediaa Soitin-paneelissa sekä muokata valikkotoimintoja.

Välittömästi näiden alapuolella on aikajanan työkalurivi, jossa on kaikki Muokkaa-välilehden aikajanan säätimet sekä lisäsäätimet, joita tarvitaan levyvalikkojen luomisessa. Aikajanan työkalurivin alapuolella olevan alueen jakaa kolme erillistä navigointityökalua: Valikkoluettelo, jonne tallennetaan projektin valikot, Navigaattori ja Kuvakäsikirjoitus.

Vain yksi näistä työkaluista (Navigaattori, Kuvakäsikirjoitus ja Valikkoluettelo) voi kerrallaan olla näkyvissä tai koko alue voi olla piilotettuna. Aikajanan työkalurivin vasemmassa päässä sijaitsevalla Navigointi-työkalulla hallitaan tätä aluetta. Alareunassa on aikajana medialle, joka on ensisijainen levysi sisältö. Kaikki käyttävät koko ikkunan leveyttä.

Levyvalikot (vanha Tekijä-välilehti)

Oleellinen levyn tekemisessä on valikko. Levyllä voi olla yksi, muutama tai useita pysäytyskuvista tai lyhyistä videopätkistä koostuvia valikkoja. Valikkojen sisällä olevia alueita, joita kutsutaan painikkeiksi, valitsemalla katsoja voi aktivoida muuta sisältöä levyllä.

Jotkin painikkeet saavat toiston jatkumaan tietyistä kohdista eli kappaleista tuotantosi aikajanalla. Nämä kappalepainikkeet näyttävät usein pienen esikatselukuvan tai videosilmukan, joka antaa vihjeen sisällöstä. Jos toiston aikana havaitaan paluumerkki, se lähettää katsojan takaisin valikkoon.

Muut painikkeet aiheuttavat siirtymisen toiseen valikkoon tai toiselle sivulle saman valikon sisällä. Monisivuiset valikot, joissa joka sivulla on useita lukupainikkeita sekä automaattisesti hallinnoituja navigaatiopainikkeita, helpottavat minkä kokoista tuotantoa tahansa. Yhteen tuotantoon voidaan lisätä kuitenkin enintään 99 kappaletta ja paluumerkkiä.

Valikkoluettelo

Toisin kuin aikajanan leikkeitä, tuotantosi valikkoja ei ole sidottu tiettyyn aika-offsetiin. Sen sijaan levysoitin kierrättää valikkoa, kunnes käyttäjä tekee jotakin.

Koska valikot ovat olemassa ”ajan ulkopuolella”, Pinnacle Studio sisältää Valikkoluettelon. Se on Levyn muokkaajan aikajanan yläpuolella oleva erityisalue, johon projektin valikot asetetetaan. Valikon vetäminen Kirjastosta Valikkoluetteloon tuo sen käytettäväksi projektissasi.

Valikkojen interaktiivisuuden suunnittelu

Levytuotanto voi sisältää yhden tai useampia valikoita. Jokainen valikko sisältää graafisesti eroavia alueita, joita yleisesti kutsutaan painikkeiksi. Katsoja voi aktivoida niitä esim. DVD-soittimen kaukosäätimen painikkeilla.

Levyvalikon painikkeiden käyttäytymistä voidaan säädellä Levyn muokkaajan ikkunassa. Vaihtoehtoisesti voit käyttää Kappalevelhoa, joka luo ja määrittää painikkeet automaattisesti valitsemiesi asetusten perusteella.

Painikkeen aktivoiminen joko aloittaa elokuvasi toiston tietystä pisteestä tai siirtää hallinnan toiselle valikolle, jossa on omat painikkeet. Valikon painikkeiden mahdollisia kohteita ovat:

- **Aikajanan sijainti:** Aktivoinnin yhteydessä toisto jatkuu valitusta kehyksestä. Sijaintia ja sisältöä, joka löytyy sieltä, kutsutaan elokuvasi kappaleeksi.
- **Toinen valikko:** Painikkeilla voi linkittää kaikkiin Valikkoluettelossa oleviin valikoihin.
- **Toinen sivu saman valikon sisällä:** Monisivuiset valikot sisältävät aina seuraava- ja edellinen-painikkeet sivujen välillä navigoimista varten.

Automaattinen sivun luominen

Kun lisäät uusia kappalelinkkejä monisivuiseen valikkoon, lisäsivuja luodaan automaattisesti sitä mukaa, kun niitä tarvitaan. Nämä ilmestyvät Valikkoluetteloon jo projektissa olevien sivujen rinnalle. Liitingrafiikka yhdistää toisiinsa samaan valikkoon kuuluvia sivuja. Jos haluat lisätä uusia linkitettyjä lukuja, käytä joko työkalurivin Lisää Linkki -painiketta tai Kappalevelhoa.

Päävalikko ja vastaava monisivuinen valikko Kirjaston soittimessa.

Seuraava ja Edellinen: Valikko saadaan tukemaan useampaa sivua erityisten seuraava- ja edellinen-painikkeiden avulla. Voit luoda monisivuisen valikon nykyisestä päävalikosta lisäämällä molemmat näistä painikkeista. Niinikään, jos poistat monisivuisesta valikosta joko toisen tai molemmat seuraava- ja edellinen-painikkeista, poistat samalla automaattiset ominaisuudet.

Monisivuiset valikot Valikkoluettelossa

Monisivuisten valikkojen kuvakkeet yhdistyvät Valikkoluetteloon erityisen grafiikan välityksellä. Se näyttää, että valikot on linkitetty, joka tarkoittaa sitä, että voit navigoida valikon sisällä yhdeltä sivulta toiselle seuraava- ja edellinen-painikkeita käyttämällä.

Jakaminen ja liittäminen: Napsauttamalla liitingrafiikkaa voit katkaista vierekkäisten valikkosivujen linkit. Grafiikka poistuu. Hiiren vasemmalla puolella olevat sivut jäävät alkuperäiseen valikkoon, kun taas toisella puolella olevat muodostavat uuden, erillisen valikon (jonka kuvakkeilla on uusi taustaväri). Napsauttamalla vierekkäisten monisivuisten valikoiden välissä olevaa tyhjää kohtaa voit ryhmittää ne yhdeksi valikoksi.

Kappaleiden järjestely: Järjestä-painike on aikaa säästävä työkalu, joka on tarkoitettu pääasiassa monisivuisille valikoille. Se löytyy Kappalevelho-painikkeen kanssa oikealta puolen valikon viimeistä sivua. Kun olet työskennellyt valikon parissa jonkin aikaa – lisäten, poistaen ja järjestellen lukuja uudelleen, ehkä jopa samalla editoiden itse elokuvaa rinnakkain – todennäköisesti huomaat, että kappalepainikkeet eivät ole enää aikajanan järjestyksessä sivujen halki. Ellet jostakin syystä halua mukautettua järjestystä, voit korjata tilanteen napsauttamalla kerran Järjestä-painiketta.

Monisivuisen valikon sivuja. Liitingrafiikasta näkyy, että näiden sivujen välillä navigoiminen tapahtuu Seuraava- ja Edellinen- painikkeilla. Järjestä-painike (yläoikealla, osoittimen alla) järjestää lukupainikkeet aikajanan järjestykseen.

Levyvalikkojen lisääminen (vanha Tekijä-välilehti)

Kirjaston levyvalikkojen osasta löytyy kokoelma valikoita useisiin eri tilanteisiin ja runsas valikoima visuaalisia tyylejä. Jokainen valikko koostuu taustakuvasta, tekstiotsikosta ja navigaatiopainikkeiden ryhmästä, joka soveltuu valikon tarkoitukselle.

Lisää levyvalikko tuotantoosi valitsemalla Kirjastossa **Levyvalikot**-luokka ja vetämällä valikko Valikkoluetteloon. Voit muokata valikkopainikkeille määritettyjä toimintoja käyttämällä laadintatyökaluja, jotka ovat Soittimen yhteydessä aikajanalla. Kappalevelho tarjoaa automaattista apua. Voit muokata valikon ulkoasua (tai luoda sellaisen tyhjästä) käyttämällä Valikkoeditoria.

Valikkotyypit

Jokaisesta kirjaston valikkomallista on kaksi variaatiota: **pää** and **monisivuinen**.

Päävalikko: Useimmissa tuotannoissa ensimmäinen katsojan näkemä valikko on tätä tyyppiä. Päävalikot yleensä sisältävät painikkeet, joissa lukee oletustekstit Toista elokuva ja Kohtauksen valinta. Voit muuttaa näitä halutessasi. Vaikka voit itse määrittää, mihin painikkeiden linkit osoittavat, yleisösi kannalta on helpompaa, jos pitäydyt yleisissä käytänteissä. Esimerkiksi Toista elokuva -painike on tavallisesti määritetty aloittamaan toisto elokuvasi alusta ja Kohtauksen valinta tavallisesti vaihtaa alavalikkoon, josta löytyvät linkit elokuvasi kappaleisiin.

Monisivuinen valikko: Kohtauksen valinta -valikossa on usein enemmän kappalepainikkeita kuin yhdelle ruudulle mahtuu kerralla. Tämän ongelman ratkaisemiseksi Pinnacle Studio tukee monisivuisia valikoita, joissa on lisäpainikkeet valikoiden välistä navigointia varten. Näiden painikkeiden toiminta on sisäänrakennettu. Seuraava- ja edellinen-painikkeiden muodostaman parin ansiosta katsoja voi liikkua saman valikon eri sivujen välillä. Koti-painike luo siirtymän projektin ensimmäiseen valikkoon.

> **Vihje:** Voit asettaa päävalikot vierekkäin niitä vastaavien monisivuisten valikoiden kanssa Kirjastossa napsauttamalla valikon vieressä olevaa harmaata aluetta hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla **Järjestelyperuste** > **Nimi**.

Valikkopainikkeet

Yhdellä sivulla näkyvien kappalepainikkeiden määrä vaihtelee valikosta toiseen, joten yksi peruste valikkoa valitessasi on se, kuinka monta leikettä tahdot sen käsittelevän. Jos haluat eri määrän painikkeita tietylle valikolle, voit lisätä tai poistaa painikkeita Valikkoeditorissa, joka aukeaa, kun Muokkaa-painiketta napsautetaan Soittimessa. Katso lisätietoja kohdasta "Valikkoeditori (vanha Tekijä-välilehti)" sivulla 212.

Valikoissa, joissa on vain harvoja painikkeita, on enemmän tilaa tekstille. Valikoissa, joissa on paljon painikkeita, on tilaa korkeintaan tekstilyhenteille, jos niillekään. Tekstin tarve riippuu tekotavastasi ja elokuvasi sisällöstä: haluatko nimetä painikkeesi, ja haluatko nimetä ne yksinkertaisesti ("Kappale 1") vai kuvailevasti ("Kakun leikkaus").

Linkittämättömät valikot ja painikkeet

Ainoastaan Valikkoluettelon ensimmäinen valikko on automaattisesti käyttäjän saatavilla (ja sittenkin ainoastaan silloin, kun aikajanalla on jotakin sisältöä, joka toimii aloittavana kappaleena). Myöhemmin lisätyt valikot eivät muutu osaksi tuotantosi valikointijärjestelmää ennen kuin linkität ne ensimmäiseen valikkoon. Linkki voi olla epäsuora, jolloin siihen sisältyy yksi tai useampia välivalikoita, mutta ennen kuin se on olemassa, valikko on saavuttamaton saari. Tällainen valikko on merkitty symbolilla Valikkoluettelon kuvakkeen esikatselukuvan oikeassa alakulmassa.

Erillinen ilmoitus annetaan myös Soittimessa valikon painikkeille, joita ei ole vielä linkitetty aikajanan sijaintiin (kappaleeseen) tai toiseen valikkoon. Linkitetty painike näyttää, mihin kappaleeseen (esim. C1) tai mihin valikkoon (esim. M1) se liittyy. Painikkeessa, jota ei ole linkitetty, näkyy sen sijaan kysymysmerkkikuvake. (Jos painikkeiden ilmaisimet eivät ole näkyvissä, napsauta Näytä/Piilota kappalenumerot -valintaruutua Soittimen alapuolella.)

Levyvalikkojen esikatselu (vanha Tekijä-välilehti)

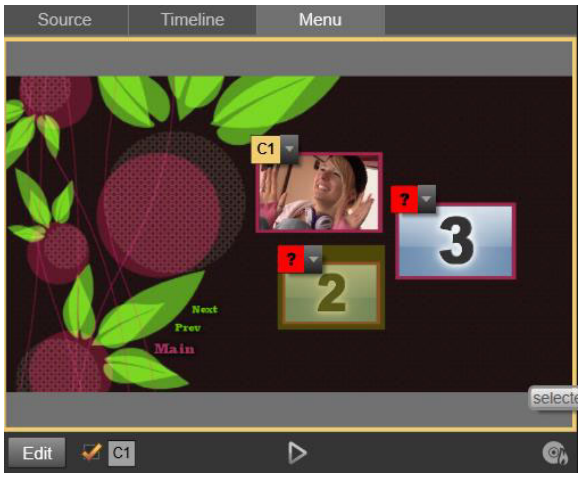
Levyeditori, samoin kuin Elokuvaeditori, sisältää Soittimen, jolla kirjaston aineistoja ja aikajanan leikkeitä voidaan esikatsella. Yleinen johdanto Soittimen toimintaan on kohdassa "Muokkausten esikatselu soittimessa" sivulla 46.

Tässä on kuvattu Soittimen erityiset toiminnot tarkasteltaessa Valikkoluettelon valikkoja. Valikon napsauttaminen Valikkoluettelossa asettaa Soittimen valikon syöttötilaan ja valittu

valikko avautuu esikatselutilaan. Voit myös vaihtaa tähän tilaan suoraan, kun mikä tahansa valikko on valittuna, napsauttamalla Valikko-välilehteä, joka löytyy Levyn muokkaajasta Soittimen ruudun yläpuolelta.

Lisäksi Levyn muokkaajan Soittimen alaosaan ilmestyvät erityiset ohjaimet.

Valikon **Muokkaa**-painike**:** Levyvalikkojen rakenteet ja sommittelut luodaan ja muokataan Valikkoeditorissa.



Kun Valikko on valittu Soittimen syöttötilaksi (yllä), Soitin tarjoaa esikatseluruudulla interaktiivisia alueita, joiden avulla kappalelinkit voidaan määrittää. Tässä "C1" näyttää, että kappalelinkki on määritetty Toista elokuva -painikkeeseen. Kysymysmerkki ("?") Kohtauksen valinta -painikkeen yläpuolella näyttää, ettei sitä ole toistaiseksi määritetty.

Näytä linkkinumerot -valintaruutu **:** Valitse tämä ruutu, jos haluat näyttää esikatselualueella valikon jokaisen painikkeen linkkinumerot. Linkkinumerot vastaavat valikkoraidalla olevien kappalelippujen muotoa ja väritystä.

Levysimulaattori-painike **:** Tämä painike avaa Levysimulaattori-ikkunan, jossa voit esikatsella projektisi kaikkia toimintoja. Näin voit varmistaa, että valikkosi toimivat odotetunlaisesti.

Polta levy -painike **:** Kun olet valmis kokeilemaan projektiasi oikealla levyllä, avaa Viejä napsauttamalla tätä painiketta (tai Vie-painiketta ruudun yläosassa). Viejä ohjaa sinut niiden työvaiheiden halki, joita elokuvasi "polttaminen" optiselle levylle edellyttää.

Linkkien osoittimet

Kuten yllä olevassa kuvassa näkyy, esikatseltaessa valikkoa jossa on linkittämättömiä kappalepainikkeita niiden kohdalla on punaisia kysymysmerkkejä kappaleen numeron sijaan. Monisivuisen valikon viimeisellä sivulla mahdollisesti olevaa käyttämätöntä alijoukkoa lukuun ottamatta kaikkien valikoiden kappalepainikkeiden tulisi linkittyä elokuvaan.

Valikon muokkaus aikajanalla

Pinnacle Studio -ohjelmiston Levyn muokkaaja antaa paljon mahdollisuuksia jättää oma jälkesi tuotantoon, kun teet projektia optiselle levylle.

Levyvalikon jokaista aspektia, kuten sen visuaalisen ulkomuodon yksityiskohtia, sen ruudulla näkyvien painikkeiden linkityksiä ja kappaleiden tarkkaa ajoitusta, voidaan editoida Pinnacle Studiossa. Visuaalinen ulkoasu tehdään Valikkoeditorissa, mutta painikkeiden linkitystä ja kappaleiden ajoitusta hallitaan itse Levyn muokkaajassa.

Levyn muokkaajan käyttöliittymän yleiskatsaus on kohdassa "Levyprojektit" sivulla 199.

Aikajanan valikkomerkit (vanha Tekijä-välilehti)

Levyvalikosta löytyvät kappalepainikkeet voidaan linkittää yksilöllisesti mihin tahansa kohtaan elokuvasi aikajanalla. Levyn muokkaajassa nuo kohdat on merkitty aikajanaan Kappaleraidalla näkyvillä lukumerkeillä. Kappaleraita on erikoistunut aikajana, joka tulee näkyviin muiden raitojen yläpuolelle, kun ensimmäinen valikko lisätään elokuvaasi. (Raita poistetaan, mikäli kaikki valikot poistetaan.) Kappalemerkin kuvateksti koostuu C-kirjaimesta, jota seuraa kappaleen järjestysnumero sen valikossa.

Paluumerkit, joilla merkitään automaattisia poistumispisteitä aikajanalta takaisin levyvalikkoon, ovat myös näkyvissä Kappaleraidalla. Paluumerkin kuvateksti on kirjain M, jota seuraa sen kohdevalikon järjestysnumero.

Tuotantosi pituudesta huolimatta voit käyttää yhteensä enintään 99 kappalepainiketta ja paluumerkkiä.

Kappaleen ja paluumerkin väri vastaavat Valikkoluettelon kuvakkeen väriä siinä valikossa, johon merkit on määrätty. Merkit voidaan sijoittaa uudelleen vetämällä niitä aikajanalla. Katso lisätietoja kohdasta "Kappale- ja paluumerkkien editointi Aikajanalla" sivulla 209.

Valikon pudottaminen tyhjän Valikkoluettelon päälle lisää kappalemerkin elokuvasi ensimmäisen leikkeen alkuun (edellyttäen, että siinä on sellainen). Tästä kappalemerkistä tulee valikon Toista elokuva -painikkeen kohde. Paluumerkki, jolla merkitään poistumista takaisin valikkoon, sijoitetaan elokuvan loppuun.

Koostamistyökalut (vanha Tekijä-välilehti)

Levyn muokkaajan aikajanan työkalurivillä on useita koostamistyökaluja, joita voit käyttää suoraan vaihtamatta ikkunaa tai näkymää.

Levyn muokkaajan työkalurivin työkalut.

Luo linkki: Tämä painike luo linkin Soittimessa sillä hetkellä valittuna olevan kappalepainikkeen ja aikajanan osoittimen sijainnin välille.

Lisää linkki: Tämä painike helpottaa työskentelyä monisivuisten valikoiden kanssa siirtämällä kaikki olemassa olevat painikelinkit (alkaen Soittimessa sillä hetkellä valittuna olevasta kappalepainikkeesta) yhden sijainnin loppua kohti.

Monisivuisessa valikossa linkin lisäämisestä voi seurata ketjureaktio, jolloin olemassa oleva linkki siirtyy pakosta seuraavalle sivulle ja sillä sivulla oleva linkki siirtyy seuraavalle sivulle ja niin edelleen aina viimeiselle sivulle asti, joka itsessään luodaan tarvittaessa.

Poista linkki: Tämän painikkeen napsauttaminen poistaa linkin, joka yhdistää valikon painiketta ja kappalemerkkiä Kappaleraidalla. Linkittämätön kappalemerkki pysyy Kappaleraidalla. Linkittämätön kappale voidaan linkittää manuaalisesti vetämällä ja pudottamalla se toisen painikkeen päälle Valikon esikatselussa. Se voi myös pysyä linkittämättömänä kappaleena. Tällöin sen avulla voi toiston aikana siirtyä levyn kohtaan käyttämällä kauko-ohjaimen siirtymispainiketta. Voit myös napsauttaa hiiren kakkospainikkeella yhtä tai useampaa kappalemerkkiä ja valita Poista valittu linkki.

Painikkeiden kierto: Napsauttamalla tämän säätimen vasenta ja oikeaa nuolta voit vierittää käytettävissä olevien painikkeiden läpi ja aktivoida ne muokkausta varten. Napsauttamalla painikkeen otsikkoa voit muokata sitä. Painikkeita voidaan myös valita napsauttamalla painikkeiden linkkejä Soittimessa, kun valikkoa esikatsellaan.

Aseta pikkukuva: Tämän painikkeen napsauttaminen luo pikkukuvan siitä kehyksestä, joka on aikajanan osoittimen kohdalla. Pikkukuva näytetään valikkopainikkeessa, joka on valittu painikekierron säätimessä, jos se on Pikkukuva-tyyppiä. Lisätietoja valikon painiketyypeistä on kohdassa "Valikkopainikkeet (vanha Tekijä-välilehti)" sivulla 212.

Luo linkittämätön kappale: Ellei aikajanan osoitin ole tarkalleen sijoitettuna kappale- tai paluumerkille, tämän näppäimen napsauttaminen lisää kappalemerkin Kappaleraidalle, mutta ei linkitä sitä mihinkään valikkoon. Linkittämätön kappale voidaan luoda myös kaksoisnapsauttamalla Kappaleraitaa välittömästi muiden aikajanan raitojen yläpuolella.

Linkittämätön kappale voidaan myöhemmin linkittää manuaalisesti vetämällä ja pudottamalla se painikkeen päälle Valikon esikatselussa, jos niin haluat. Linkittämätön kappale palvelee kuitenkin myös hyödyllistä tarkoitusta: toiston aikana se määrittää yhden niistä pisteistä joissa pysähdytään, kun DVD-levyä selataan kaukosäätimen hyppypainiketta painamalla.

Poista kappale: Kun aikajanan osoitin on sijoitettuna kappaleen päälle, Luo linkittämätön kappale -painike muuttuu toiminnoltaan päinvastaiseksi ja sen symboli muuttuu. Sen napsauttaminen poistaa sekä kappalemerkin että linkin, joka yhdistää sen valikkoon, jos sillä on sellainen. Voit poistaa kappaleita myös kontekstivalikon Poista valittu kappale -komennolla, kun valittuna on yksi tai useampia kappalemerkkejä. Samassa valikossa olevan Poista valitut linkit -komennon avulla voit poistaa linkit kappalemerkeistä mutta jättää ne edelleen Kappaleraidalle.

Luo paluu: Ellei aikajanan osoittimen sijainnissa ole jo merkkiä, tämä painike lisää paluumerkin Kappaleraidalle.

Paluumerkki on toiminnassa toiston aikana vain jos toisto aloitettiin samasta valikosta, johon merkki liittyy. (Aikajanalla olevan merkin värin tulisi vastata siihen yhdistetyn valikon kuvaketta Valikkoluettelossa.) Kun toisto etenee kehykseen, josta löytyy aktiivinen paluumerkki, se hyppää takaisin paluumerkkiin yhdistettyyn valikkoon.

Poista paluu: Jos aikajanan osoittimen sijainnissa on paluumerkki, Luo paluu -painike muuntuu Poista paluu -painikkeeksi ja sen symboli muuttuu vastaavasti.

Paluumerkit voidaan poistaa sekä Poista kappale -painikkeella että kontekstivalikon Poista valitut kappaleet komennolla.

Kappale- ja paluumerkkien editointi Aikajanalla

Kappale- ja paluumerkit on sidottu aikajanan tiettyihin kehyksiin, joista toisto alkaa levyvalikosta käynnistettynä (kappaleet) tai joihin palataan toiston jälkeen (paluumerkit). Molempia merkkityyppejä voidaan liikuttaa vetämällä niitä hiirellä. Tällöin niiden vaikutuskohta elokuvassa vaihtuu.

Kun olet esikatselemassa valikkoa, kappalemerkin vetäminen Kappaleraidalta Soittimen painikkeeseen linkittää painikkeen uudelleen. Sama toimii myös käänteisesti, eli Soittimen painikkeen vetäminen pisteeseen Kappaleraidalla on vaihtoehtoinen tapa luoda uusi kappalemerkki.

Projektissa, joka sisältää yhden tai useamman Levyvalikon, täytyy olla pysyvästi sijoitettu paluumerkki Kappaleraidan lopussa. Tämä varmistaa, että mihin tahansa levyltä toistettavaan kappaleeseen liittyy kelvollinen paluumerkki. Viimeistä paluumerkkiä ei siten voi poistaa.

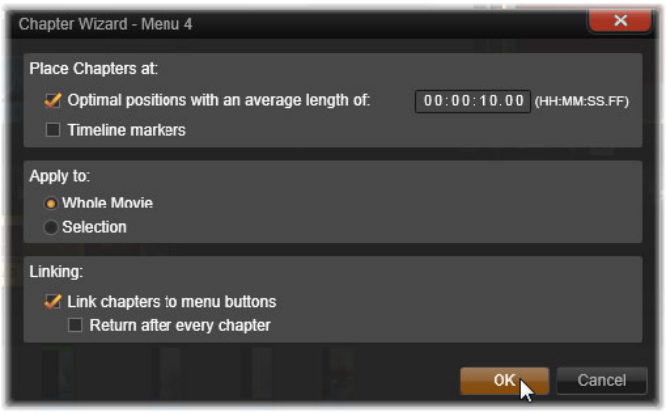
Kappalevelho (vanha Tekijä-välilehti)

Kun monisivuinen levyvalikko on vedetty Kirjastosta Valikkoluetteloon, Kappalevelho-painike ilmestyy valikon kuvakkeen oikeaan ylänurkkaan. Tästä painikkeesta napsauttaminen avaa Kappalevelho-ikkunan.

Miksi käyttää Kappalevelhoa?

Kappalevelho tarjoaa nopean tavan luoda lukuja elokuvaasi. Levyn muokkaajan aikajanalle lisätään Kappalemerkkejä ilmaisemaan kunkin kappaleen alkuhetkeä. Kun Linkitä kappaleet valikkopainikkeisiin -vaihtoehto (ks. alla) on käytössä, jokaista kappaletta edustaa yksi kappalepainike automaattisesti luotujen valikkosivujen sarjassa. Nämä sivut on linkitetty sarjaksi seuraava- ja edellinen-painikkeiden avulla.

Katsoja voi toistaa elokuvan mistä tahansa aloituskohdasta alkaen käyttämällä valikon kappalepainikkeita.



Kappalevelho on mainio työkalu diaesitysten ja kohtauksen valintaan perustuvien valikoiden luomiseen. Jos olet arkistoimassa videota levylle, voit luoda sen avulla kohtausluettelona toimivan valikon. Luotujen valikkosivujen sarja voi olla miten pitkä tahansa. Sen pituus riippuu siitä, kuinka monta lukua on luotu, ja kuinka monta kappalepainiketta valikon sivun asettelussa.

Kappalevelho ei tee mitään, mitä et voisi itsekin tehdä Levyn muokkaajan koostetyökalujen avulla (ja ko. työkalut ovat edelleen käytettävissä, jos haluat muokata luotua valikkoa jälkikäteen). Sen tarkoitus on nopeuttaa luovaa prosessiasi hoitamalla iso osa kaikesta rutiinityöstä, jota monisivuisen valikon luomiseen liittyy.

Kappalevelhon käyttäminen

Kappalevelhon säätimet on ryhmitelty kolmeen vaakasuuntaiseen paneeliin. Kun olet määrittänyt säätimet haluamallasi tavalla, napsauta OK. Kappalevelho tekee työnsä ja luo uusia lukuja tuotantoosi. Se asettaa merkkejä aikajanalle ja luo (oletusarvoisesti) automaattisesti luodun valikkosivujen joukon, jossa on niin monta kappalepainiketta kuin on tarpeellista.

Sijoita kappaleet kohteeseen

Tämä on Kappalevelhon ylin paneeli. Kahta paneelissa olevaa vaihtoehtoa voidaan käyttää erillään toisistaan tai yhdessä.

Optimaaliset sijainnit: Kun tämä valintaruutu on valittu, Kappalevelho luo kappaleita määritetyin välein pitkin aikajanaa mutta säätää kappaleiden välit läheiseen leikkeen rajaan, jos sellainen on käytettävissä. Toivottu keskimääräinen kappaleen pituus on määritelty sekunneissa. Alkuarvo perustuu elokuvasi pituuteen. Voit säätää sitä joko napsauttamalla suoraan numeroa ja tyyppiä tai vetämällä vaakasuuntaisesti tekstiruudun sisällä.

Aikajanan merkit: Tämä valinta olettaa, että olet asettanut aikajanamerkkejä ilmaisemaan Kappalevelholle elokuvasi erityisiä kohtia, joihin kappalelinkki täytyy luoda.

Sovella

Kappalevelhon toinen paneeli tarjoaa vaihtoehtoja, joilla voidaan ohjailla sen toiminnan vaikutusaluetta.

Koko elokuva: Kappalemerkkejä luodaan pitkin koko elokuvaa.

Valinta: Lukumerkkejä luodaan ainoastaan välille, joka alkaa ensimmäisen valitun leikkeen alusta ja jatkuu viimeisen loppuun.

Vaihtoehdot

Kolmas paneeli tarjoaa kaksi viimeistä vaihtoehtoa, joita voidaan säätää yksilöllisesti.

Linkitä kappaleet valikkopainikkeisiin: Kun tämä vaihtoehto on valittu, valikkoon lisätään niin monta sivua kuin on tarpeellista, jotta kaikkien luotujen kappaleiden painikkeet mahtuvat niille. Jos tätä vaihtoehtoa ei ole valittu, kappalemerkit luodaan aikajanalle ilman linkitystä eikä valikkosivuja luoda.

Jos haluat linkittää linkittämättömän merkin valikkopainikkeeseen, vedä se painikkeen päälle kun olet esikatselemassa valikkoa Soittimessa. Vaikka jättäisit kappalemerkin linkittämättä, se toimii silti jatkokohtana, kun katsoja silmäilee levyä läpi käyttämällä kaukosäätimen hyppypainiketta.

Paluu joka kappaleen jälkeen: Tämän vaihtoehdon valitseminen lisää paluumerkin jokaisen kappaleen loppuun. Merkit asetetaan oletusarvoisesti siten, että jokainen kappale toistuu seuraavan luvun alkuun asti ja palaa sitten alkuperäiseen valikkoon. Voit vaihtaa valikkoa, johon paluumerkki on sidottu, vetämällä merkin valikkokuvakkeeseen Valikkoluettelossa. Muista kuitenkin, että paluumerkki on aktiivinen ainoastaan silloin, kun toistaminen aloitetaan siitä valikosta, johon merkki on linkitetty.

Valikkoeditori (vanha Tekijä-välilehti)

Valikkoeditorin ohjaimet ja käyttö ovat suurilta osin identtisiä Otsikkoeditorin kanssa (ks. ”Otsikot” sivulla 161). Tämä osio keskittyy ominaisuuksiin, jotka koskevat vain Valikkoeditoria.

Editorin käynnistäminen

Jos haluat avata valikon Valikkoeditorissa, napsauta **Muokkaa**-painiketta Soittimessa valikon esikatselun aikana tai kaksoisnapsauta sitä Valikkoluettelossa.

Kun Valikkoeditori avautuu, yksi rivi tekstiä on jo korostettuna, aivan kuten Otsikkoeditorin avautuessa. Jos haluat muokata sitä, aloita vain kirjoittaminen. Jos haluat muokata toista riviä, napsauta sen tekstiruudun sisällä ja korosta merkit, joita haluat muuttaa. Voit lopettaa tekstin muokkaamisen napsauttamalla ikkunan tyhjää aluetta.

Painikekierto

Yksi ero Valikkoeditorin ja Otsikkoeditorin välillä on painikekierto. Se on säädin, joka löytyy myös Levyn muokkaajasta. Molemmissa tapauksissa se löytyy työkalupalkin oikealta puolelta, aivan aikajanan yläpuolelta. Napsauttamalla säätimen vasemmalle ja oikealle osoittavia nuolia voit siirtyä valikon aktiivisten painikkeiden läpi ja ottaa jonkin niistä muokattavaksi.

> **Huomaa:** Jos haluat ainoastaan muokata valikkosi painikkeiden tekstiä, sinun ei tarvitse mennä Valikkoeditoriin ollenkaan. Sen sijaan voit muokata painikkeen nimeä suoraan Levyn muokkaajan painikekierto-ohjaimessa.

Valikkopainikkeet (vanha Tekijä-välilehti)

Levyvalikkosi mitä tahansa visuaalista elementtiä voidaan käyttää painikkeena, joka linkittyy elokuvasi muuhun sisältöön. Toisaalta elementit, joiden määrittely on ”Ei painike”, eivät käyttäydy linkkinä.

Painiketyypit

Valikon painikkeen tyyppi on ainoa tekijä, joka määrittää painikkeen käyttäytymistä. Hyvin koostetussa levyssä niiden tekstin ja ulkonäön tulisi aina olla yhtenäisiä, mutta ne eivät sinällään vaikuta painikkeen tyyppiin. Käytettävissä on viisi painiketyyppiä.

Normaali: Tämän painiketyypin avulla teksti, kuva tai muoto voi toimia linkkinä mihin tahansa kappalemerkkiin levyprojektin aikajanalla tai valikkoon Valikkoluettelossa.

Pikkukuva: Tämä normaalin painikkeen muunnos mahdollistaa aikajanan pikkukuvan näyttämisen painikkeessa.

Edellinen ja **Seuraava**: Nämä painikkeet siirtyvät automaattisesti Valikkoluettelon monisivuisten valikkojen sivujen välillä. Toiston aikana painikkeet ovat automaattisesti piilossa, kun niiden kohteita ei ole olemassa (monisivuisen joukon ensimmäisillä ja viimeisillä sivuilla). Koska niiden käyttäytyminen ei muutu, näitä painikkeita ei ole mahdollista linkittää kappalemerkkeihin.

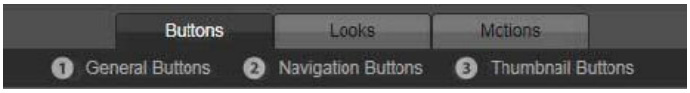
Juuri: Tämän tyyppinen painike linkittyy Valikkoluettelon ensimmäiseen valikkoon. Sen käyttäytymistä ei voida muuttaa.

Monisivuisten valikkojen painikkeet

Jos lisäät sekä **Seuraava**- että **Edellinen**-painikkeet mihin tahansa valikkoon, se voi toimia monisivuisena valikkona. Jos kumpi tahansa painikkeista puuttuu, valikkoa ei voida käyttää monisivutilassa.

Painikkeiden esiasetukset

Napsauttamalla Painikkeet-välilehteä Valikkoeditorin yläosassa voit nähdä ennalta määritettyjen valikkopainikkeiden luokat. Kun valitset painikkeen, se tulee näkyviin keskelle esikatselualuetta, mistä se voidaan vetää haluttuun sijaintiin.



Kolme kategoriaa kuvastavat ylempänä käsiteltyjä painiketyyppejä. Navigaatiokategoria sisältää kaikki painikkeet Edellinen-, Seuraava- ja Juuri-tyypeistä.

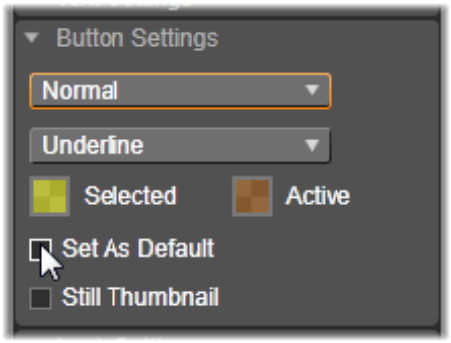
Yleiset painikkeet: Nämä kuvat on tarkoitettu käytettäväksi Normaalien painikkeiden kanssa. Ne voidaan linkittää mihin tahansa kappalemerkkiin aikajanallasi.

Navigaatiopainikkeet: Nämä muodot on tarkoitettu Seuraava-, Edellinen- ja Juuri-painikkeille, joiden navigointi on muuttumatonta.

Pikkukuvapainikkeet: Nämä sisältävät pikkukuva-alueen, jossa Aikajanan leikettä voidaan esikatsella.

Painikkeen asetukset

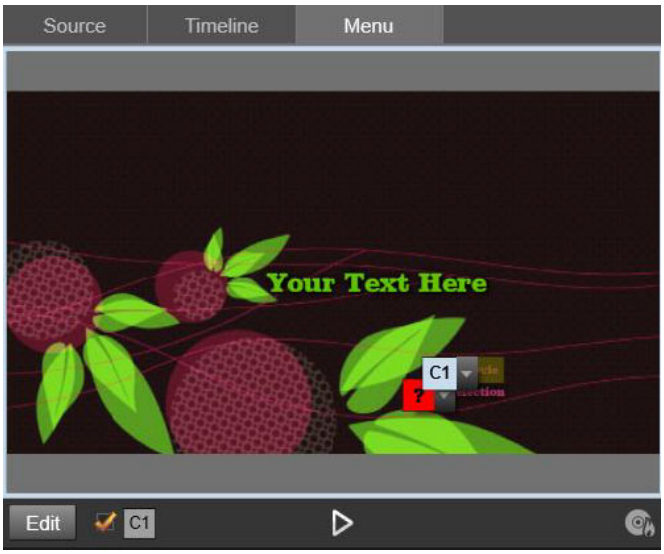
Painikkeen asetukset -paneeli on Valikkoeditorin esikatselun oikealla puolella.



Painikkeen asetukset -paneeli on osa Valikkoeditoria.

Levysimulaattori (vanha Tekijä-välilehti)

Voit esikatsella projektiasi sen jälkeen kun olet saanut sen valikot tehtyä napsauttamalla Toista-painiketta Soittimen alaosassa. Tämä avaa Levysimulaattori-ikkunan.

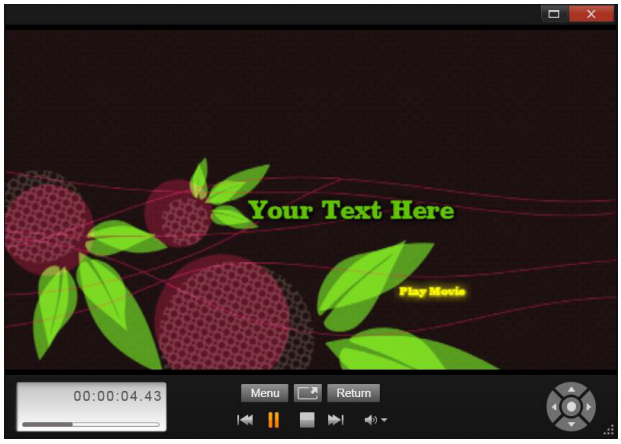


Kun Levyeditorin Soittimessa esikatsellaan valikkoa projektisi Valikkoluettelosta, tarjolle tulee painike (alhaalla keskellä), josta projektia voidaan kokeilla Levysimulaattorissa.

Jos projektisi on rakennettu oikein, simulaattorin pitäisi avautua päävalikkoon ja "Toista elokuva"- ja "Kohtauksen valinta" -linkkien tulisi olla katselijan käytettävissä.

Voit liikkua linkistä toiseen esikatselun sisällä, käyttämällä alaoikealla olevia DVD:n navigaatiopainikkeita tai napsauttamalla suoraan esikatselussa olevia linkkejä.

Tarkista huolellisesti kaikki kappale- ja valikkolinkit, jotka kuuluvat projektiisi. Kaikki käyttäjän vuorovaikutus pitää tarkistaa: lipsahdukset ovat turhauttavia katselijalle ja ne voidaan välttää helposti.



Levysimulaattorissa käytetään ohjainryhmää, joka on samankaltainen kuin DVD-soittimen kaukosäätimessä. Valikkojen vuorovaikutusta ja toistoa voidaan hienosäätää ja testata täysin ennen kuin poltat projektin levylle.

Kun olet tyytyväinen projektiisi, se voidaan viedä elokuvatiedostoksi, tallentaa levyn näköistiedostoksi tai polttaa levylle. Lisätietoja on kohdassa ”Viejä” sivulla 241.

Tuoja

Pinnacle Studion avulla voit liittää videoprojekteihisi monenlaista mediaa. Kun media on tallennettu koneesi ulkopuolelle – kuten videonauhurille tai digikameran muistitikulle – tulee se siirtää ensin tietokoneesi kovalevylle, jotta sitä voidaan käyttää.

Tiedostopohjaiset aineistot, joita voit käyttää Pinnacle Studiossa – kuten videot, valokuvat ja äänimedia sekä itse Pinnacle Studio -projektit – on tuotava lähteestä, kuten paikalliselta kiintolevyltä, ennen kuin niitä voidaan käyttää.

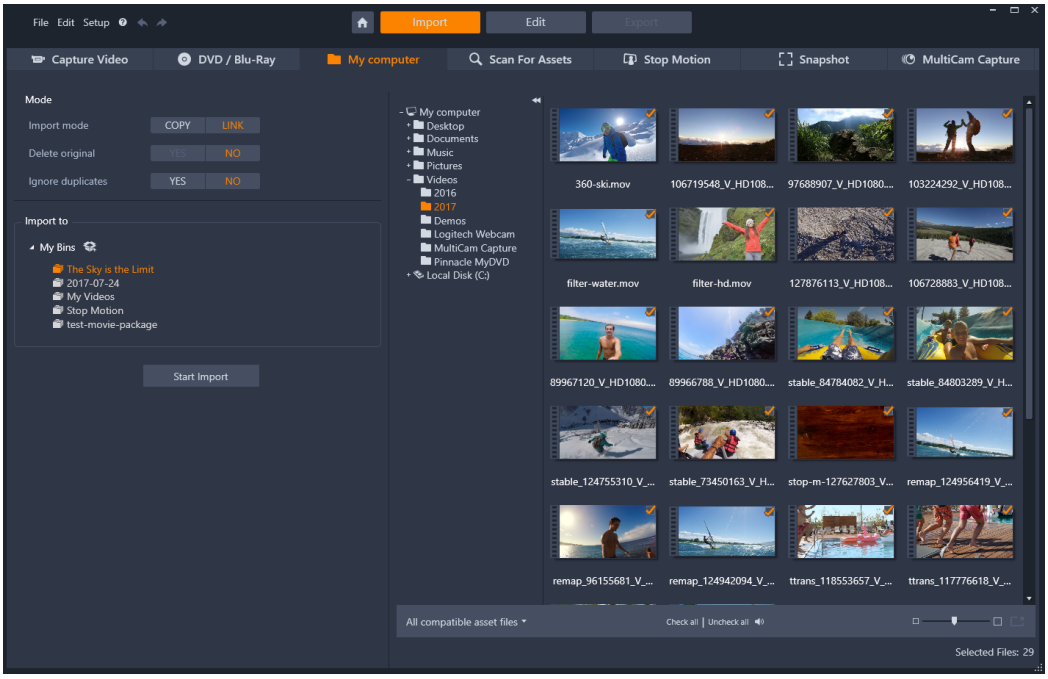
Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Tuonnin käyttö
- Tuontilähteet
- Tila-alue
- Videon kaappauksen pakkausasetukset
- Videon kaappauksen kohtauksen paikannuksen asetukset
- Tuotujen tiedostojen tiedostonimi
- Tuotavien aineistojen valitseminen
- Tuotavien tiedostojen valitseminen
- Selaimen mukauttaminen
- Etsi kohteita
- Tuonti DV- tai HDV-kamerasta (videon kaappaus)
- Tuonti analogisista lähteistä
- Tuonti DVD- tai Blu-ray-levyltä
- Tuonti digikameroilta
- Pysäytä liike
- Kuvakaappaus
- MultiCam Capture

Tuonnin käyttö

Ensimmäinen vaihe tuomisessa on avata Studio-Tuoja napsauttamalla Tuonti-näppäintä ruudun vasemmassa ylälaidassa.

Tuoja koostuu suuresta pääalueesta, joka sisältää lähdevälilehdet Tuojan yläosassa, sekä useista pienemmistä alueista. Sisääntulolähteen valinta määrittelee loput Tuonnin toiminnoista. Ennen kaikkea valintasi sisääntulolähteestä määrittelee sen, mitkä esikatseluun, selaamiseen ja materiaalin valitsemiseen tarkoitetut painikkeet ja näkymät ovat käytössä pääalueella.



Studio-Tuoja

Tuominen voidaan jakaa neljään vaiheeseen:

1 Valitse tuontilähde sivun ylälaidassa olevista välilehdistä.

2 Vahvista tuontiasetukset tai säädä niitä.

3 Valitse valitusta lähteestä tuotava materiaali.

4 Aloita tuontiprosessi.

Studio alkaa tässä vaiheessa siirtää valittua ääni-, kuva- ja valokuvamateriaalia lähdelaitteesta kiintolevyllesi (tarvittaessa) käyttäen **Tuo kohteeseen** -alueella valitsemaasi tiedostosijaintia. Mediat lisätään välittömästi Kirjastoon. (Katso ”Kirjasto” sivulla 13.)

Tätä siirtoprosessia kutsutaan ”kaappaamiseksi”, ”tuomiseksi” tai ”lataamiseksi” siirrettävän median ja siirtotavan mukaan. Koska suurin osa audiovisuaalisista tallenteista on nykyään alusta alkaen digitaalisessa muodossa, siirrot eivät yleensä heikennä tallenteen laatua. Vain siirrettäessä mediaa analogisista tai nauhalähteistä (kuten VHS:ltä, Hi8:lta tai DV-nauhalta) tehdään ”kaappausta” eli muuntamista digitaalimuotoon. Termeillä 'tuoda' ja 'tuominen' voidaan tarkoittaa kaikkia menetelmiä, joilla kuvaa ja ääntä siirretään Kirjastoon tuotantoja varten.

Stereoskooppisen 3D-sisällön tuominen

Pinnacle Studio tunnistaa sisällön stereoskooppiseksi 3D-muodoksi ja merkitsee sen kolmiulotteiseksi tiedostoihin, joilla on seuraavat ominaisuudet:

- **MTS:** MVC, SBS50, SBS100 (jos H264-virran merkit ovat käytössä)
- **WMV:** Monivirta, SBS50, SBS100, TAB50, TAB100 (jos metatietotunnisteet ovat käytössä)
- **MP4, MOV (H264):** SBS50, SBS100 (jos H264-virran merkit ovat käytössä)
- **MPO:** Monivirta
- **JPS, PNS:** SBS50, SBS100

Jos Studio ei ole tunnistanut 3D-muotoista mediaasi oikein, valitse oikea asetus Korjaukset-työkalujen Säädöt-ryhmän Stereoskooppinen 3D -pudotusvalikosta. Katso lisätietoja kohdasta ”Säädöt” sivulla 114.

Tuontilähteet

Tuotavan materiaalin varsinainen valinta tapahtuu Tuojan pääalueella. Jokainen tuontilähde käyttää pääaluetta hieman eri tavoin.

Valokuvat, musiikki ja videomateriaalit tai projektit, jonka haluat tuoda, voivat sijaita erilaisia tekniikoita hyödyntävissä laitetyypeissä. Tuettuihin tuontilähteisiin sisältyvät seuraavat

- Kaiken tyyppisille tiedostopohjaisille tallennusvälineille kuten kiintolevyille, muistikorteille ja USB-tikuille tallennetut tiedot (ks. ”Tuo tiedostosta” sivulla 225). Napsauttamalla **Oma tietokone** -välilehteä voit valita yksittäisiä tiedostoja tuotavaksi tietokoneeseesi liitetyistä asemista.
- Napsauttamalla kohtaa **Etsi kohteita** voit tuoda tietyn tyyppiset tiedostot yhden tai useamman hakemiston joukosta.
- DV- ja HDV-videokamerat, jotka käyttävät IEEE-1394-liitäntää. Katso ”Tuonti DV- tai HDV-kamerasta (videon kaappaus)” sivulla 229. Laitteet luetellaan Tuo-sivulla niiden nimen mukaan (esim. ”DV-laite”). Valitse asiaankuuluva laite.
- Analogiset videokamerat ja -tallentimet (ks. ”Tuonti analogisista lähteistä” sivulla 232). Järjestelmäsi jokainen analoginen kaappauslaite on lueteltu nimen mukaan (esim. ”Pinnacle Systems 710-USB”).
- DVD- ja Blu-ray-levyt. Katso ”Tuonti DVD- tai Blu-ray-levyltä” sivulla 233.
- Digitaaliset kamerat. Katso ”Tuonti digikameroilta” sivulla 234.

Jotkin lähteet valitaan laitteiden alivalikosta, joka tulee näkyviin, kun napsautat pääasiallisen lähteen merkintää.

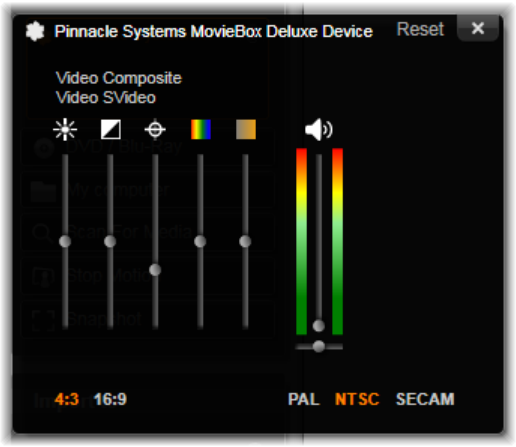
Yhden kehyksen tuonti

Studiossa on kaksi erityistä tilaa, joissa voidaan tuoda yksittäisiä kehyksiä elävän kuvan sijaan. Nämä tilat ovat seuraavat:

- **Pysäytä liike:** Luo liikkuvaa kuvaa tuomalla yksi kehys kerrallaan elävän videon lähteestä. Katso "Pysäytä liike" sivulla 234.
- **Kuvakaappaus:** Tuo yksittäisiä kuvia nauhalta tai elävän videon lähteestä kuten web-kamerasta. Katso "Kuvakaappaus" sivulla 238.

Äänen ja videon tason säätäminen

Voit käyttää säätimiä valitsemalla lähteen ja napsauttamalla lähteen nimen vieressä olevaa **enemmän**-painiketta . Tämä avaa Sisääntulotasot-ikkunan.



Sisääntulotasot -ikkunan avulla voit säätää useita videon ja äänen parametreja. Värisävyn liukusäädintä (neljäs vasemmalta) ei käytetä PAL-lähteissä.

Vaikka voit muokata näitä tasoja tekemällä tarvittavat korjaukset **Muokkaa**-välilehdellä, niiden kunnollinen säätäminen jo ennen kaappausta vähentää huolta värikorjauksista myöhemmin.

Ääniasetusten kunnollinen määritteleminen kaappauksen yhteydessä helpottaa yhtenäisen äänenvoimakkuuden ja -laadun tason saavuttamista.

Tietyt kaappauslaitteet voivat tarjota vähemmän valintamahdollisuuksia kuin tässä on esitelty. Esimerkiksi kanavatasapainon säädin ei tule näkyviin käyttäessäsi laitteistoa, joka ei tue stereoäänen kaappausta.

Video: Valitse videotyyppi, jota aiot digitoida, napsauttamalla oikeaa lähdepainiketta (Komposiitti tai S-Video). Näkyviin tulevat viisi liukusäädintä mahdollistavat kirkkauden (videon särönsäätely), kontrastin (synkimmän ja kirkkaimman sävyn suhde), terävyyden, värikylläisyyden ja värisävyjen säätelyn tuotavassa videossa.

- Värisävyjen liukusäädin voi olla hyödyllinen ei-toivottujen värisiirtymisten korjaamiseksi NTSC-materiaalissa; kyseinen liukusäädin ei ole käytettävissä, kun kaappaus tapahtuu PAL-lähteestä.
- Värikylläisyys-liukusäädin säätelee "värikylläisyyttä" eli värin määrää kuvassa. (Kuvassa, jossa ei ole lainkaan värikylläisyyttä on vain mustia, valkoisia ja harmaita sävyjä.)

Ääni: Paneelin oikeassa reunassa olevat liukusäätimet mahdollistavat tuotavan äänen sisääntulotason ja stereoäänen tasapainon säätelemisen.

Tuontikansioiden ja alikansioiden käyttäminen

Ellet määritä toisin, Tuonti käyttää ennalta määritettyjä standardikansioita videolle, musiikille ja kuville Windowsin käyttäjätilisi sisällä ja oletuskansiota Pinnacle Studio -projekteille.

Jokaiselle kohdetyypille valitsemasi kansiot, olivatpa ne oletusarvoisia tai muokattuja kansioita, toimivat perussijainteina tuomillesi tiedostoille. Voit hallita tiedostopohjaisia aineistoja tehokkaasti joko valitsemalla alikansiolle muokatun nimen tai käyttämällä menetelmää, jossa sille annetaan nimi automaattisesti senhetkisen päivämäärän tai tuodun materiaalin luontipäivämäärän mukaan.

Jos esimerkiksi asetat pääasialliseksi videokansioksesi "c:\vid" ja alikansioiden nimeämisasetuksiin "Kuluva kuukausi", jokainen tuomasi video siirretään kansioon, jolle annetaan nimi kuten "c:\vid\2017-10".

Täyttöasteen ilmaisin: Tämä palkki näyttää, kuinka paljon vapaata tilaa muistivälineessä on jäljellä kullekin tuonnin kohteelle. Ensimmäinen osa palkista näyttää, kuinka paljon tilaa on jo käytössä. Värillinen osa näyttää, kuinka paljon tilaa sillä hetkellä valitut tuomista odottavat mediatiedostot vaativat.

> **Huomaa:** Jos kohdelaite täyttyy 98-prosenttisesti tuomisen aikana, toimenpide pysähtyy tässä vaiheessa.

Tuontikansion ja alikansion valitseminen

1. Napsauta **Tuo**-välilehden **Tallenna kohteeseen** -alueella kansion kuvaketta, joka sijaitsee **Tallenna kohteeseen** -kentän vieressä.
2. Siirry **Valitse kansio** -ikkunassa haluamaasi kansioon ja napsauta **OK**.
3. Valitse Alikansio-kentässä yksi seuraavista vaihtoehdoista:
   - **Ei alikansiota:** Jos valitset tämän vaihtoehdon, tuomiasi tiedostoja säilytetään peruskansiossa.
   - **Muokattu:** Jos valitset tämän vaihtoehdon, muokkausruutu ilmestyy. Anna alikansiolle nimi; valitsemasi kohdetyypin tiedosto tai tiedostot tuodaan tähän kansioon kyseisellä tuontikerralla.

- **Tänään:** Tuomasi tiedostot siirretään senhetkisen päivämäärän mukaan nimettyyn alikansioon (muodossa "25.10.2017").
- **Luontipäivä:** Jokainen tuotu tiedosto tallennetaan kohteen luontipäivän mukaan nimettyyn kansioon, jonka nimi on samassa muodossa kuin yllä. Kun useita kohdetiedostoja tuodaan osana samaa tuontiprosessia, se voi edellyttää lukuisten alikansioiden luomista tai päivittämistä.
- **Kuluva kuukausi:** Tämä on sama kuin Tänään-vaihtoehto, mutta ilman päivämerkintää, esim. "2017-10".

Opmerking: Jos haluat palauttaa kansiosi ja alikansion oletusasetukset, napsauta **Palauta oletusasetukset** -painiketta.

Tila-alue

Tuonnin tila-alue mahdollistaa monien eri tuontilähteiden tarjoamien asetusten säätämisen.

DV / HDV -tuontiasetukset

Asetukset DV- ja HDV-tuonnille ovat kolmessa ryhmässä.

Esiasetukset: Esiasetukset-ryhmässä on kaksi vakiokokoonpanoa videon ja äänen pakkaukselle sekä muokattu asetus, jonka avulla voit hienosäätää pakkausparametreja. Lisätietoja on kohdassa "Videon kaappauksen pakkausasetukset" sivulla 223.

Kiinteät esiasetukset ovat seuraavat:

• **DV:** Tämä vaihtoehto mahdollistaa täysilaatuisen DV-kaappauksen ja käyttää noin 200 Mt levytilaa jokaista videon minuuttia kohti.

• **MPEG:** MPEG-pakkaus tuottaa pienempiä tiedostoja kuin DV, mutta vaatii tietokoneelta enemmän tehoa koodaamiseen ja koodauksen purkuun. Tämä voi johtaa hitaaseen suorituskykyyn vanhoilla tietokoneilla.

Kohtauksen paikannus: Kun kohtauksen paikannus -toiminto on käytössä, kuvamateriaalisi jaetaan tuontivaiheessa kohtauksiin, joita voidaan tarkastella ja muokata erikseen Kirjastossa. Tämä helpottaa huomattavasti oleellisen materiaalin löytämistä editoidessasi. Lisätietoja on kohdassa "Videon kaappauksen kohtauksen paikannuksen asetukset" sivulla 224.

Pysäytä nauhan lopussa: Tämä vaihtoehto ohjaa Pinnacle Studion lopettamaan kaappauksen automaattisesti, jos nauhassa ilmenee tyhjä alue. Tyhjä alue – eli alue ilman aikakoodipulssia – viittaa ensi kertaa käytettävään nauhaan. Jos et ole jättänyt nauhalle tyhjiä alueita kuvatessasi (nauhoittamalla hiukan edellisen otoksen päälle), tämä vaihtoehto mahdollistaa kaappauksen, jota ei tarvitse vahtia.

Analogisen median tuontiasetukset

Asetukset analogiseen tuontiin ovat samankaltaisia kuin juuri esille tuodut digitaalisten lähteiden asetukset.

Tiedostopohjaisten kohteiden tuontiasetukset

Tuontitila: Tämä vaihtoehto määrittää, kopioidaanko media- tai projektitiedosto fyysisesti lähdesijainnista paikallisen kiintolevyn kohdekansioon (**Tuo kohteeseen** -alueen asetuksen mukaisesti). Jos Kopioi valitaan, tiedosto kopioidaan. Jos Linkitä valitaan, tiedostoa ei kopioida ja Kirjastoon luodaan linkki tiedoston alkuperäiseen sijaintiin.

On erittäin suositeltavaa, että verkkoaseman tiedostot kopioidaan paikalliselle kiintolevylle.

Poista alkuperäinen: Kun tämä vaihtoehto on valittuna, alkuperäiset kopiot tuomistasi tiedostoista poistetaan kopioinnin jälkeen. Tämä on kätevä vaihtoehto, jos käytät Tuontia kohdetiedostojesi arkistointiin, etkä halua kiintolevysi täyttyvän tarpeettomista ja hajallaan olevista kopioista.

Jätä kaksoiskappaleet huomioimatta: Tämä vaihtoehto auttaa käsittelemään niitä tarpeettomia mediatiedostoja, jotka sinulla jo on, kieltämällä Tuontia tuomasta ylimääräisiä kopioita tiedostoista, jotka voivat olla erinimisiä, mutta selkeästi muuten identtisiä.

Tuontivalinnat pysäytä liike -kaappaukselle

Pysäytä liike -animaatiossa sarja yksittäisiä kehyksiä kaapataan elävästä videolähteestä. Riippuen suunnitelmistasi pysäytä liike -sekvenssin suhteen voit käskeä Tuojaa yhdistämään yksittäiset ruudut videoksi (**Stop Motion -projekti**) tai yksinkertaisesti tuomaan jokaisen ruudun erillisenä kuvana (**Valokuva**) tai tekemään molemmat.

Videon kaappauksen pakkausasetukset

Sekä DV/HDV:n tuonnille että analogiselle tuonnille käytettävät vaihtoehdot sisältävät mahdollisuuden pakkausasetusten hienosäätämiseen. Jos valitset DV- tai MPEG-esiasetukset, voit esikatsella varsinaisia käytössä olevia asetuksia. Asetusten muokkaaminen täällä johtaa automaattisesti ”Muokattu”-esiasetuksen käyttöönottoon.

Koska jotkut valinnat ovat riippuvaisia toisista, kaikki asetusvaihtoehdot eivät ole samanaikaisesti näkyvissä.

Videokaappauksen pakkausasetusten valitseminen

1 Napsauta **Tuo**-välilehdellä **Kaappaa videota**.

2 Valitse **Asetukset**-alueella vaihtoehto **Esiasetukset**-kohdasta.
3 Laajenna asetukset-alue napsauttamalla **Esiasetukset** kohdan vasemmalla puolella olevaa nuolta.
4 Valitse mikä tahansa seuraavista **Videoasetukset**-vaihtoehdoista:
   - **Pakkauskoodekki:** Käyttämällä tätä pudotusvalikkoa voit valita koodekin, jota haluat käyttää.
   - **Kehyksen koko:** Tämä rivi näyttää kaapatun videon koon.
   - **Laatu, Siirtonopeus:** Jotkut koodekit näyttävät kuvanlaadun asetukset pakkausprosentin mukaan (Laatu), toiset taas vaaditun datan siirtonopeuden mukaan muodossa Kt/sek (Siirtonopeus).
5 Valitse mikä tahansa seuraavista **Ääniasetukset**-vaihtoehdoista:
   - **Tallenna ääni:** Poista valintamerkki tästä valintaruudusta, jos et aio käyttää kaapattua ääntä tuotannossasi.
   - **Pakkaus:** Tämä pudotusvalikko näyttää koodekin, jota käytetään sisääntulevan äänidatan pakkaukseen.

Videon kaappauksen kohtauksen paikannuksen asetukset

Annetut vaihtoehdot sekä DV/HDV:n tuonnille että analogiselle tuonnille sisältävät mahdollisuuden tämän ikkunan käyttämiseen. Täällä voit määrittää kohtauksen paikannusasetuksia.

Automaattinen kohtausten paikannus on yksi keskeisimmistä ominaisuuksista DV- ja HDV-lähteiden kanssa työskenneltäessä. Samalla kun videon kaappaus etenee, Studio paikantaa luonnolliset tauot videossa jakaen sen kohtauksiin.

Kohtauksia voidaan katsoa ja hallita toisistaan riippumatta kirjaston Kohtaukset-näkymässä.

Riippuen käyttämästäsi kaappauslaitteesta automaattinen kohtausten paikannus tehdään joko samalla, kun kaappaus tapahtuu tai erillisenä vaiheena välittömästi, kun kaappaus on saatu valmiiksi.

Kohtauksen paikannuksen asetusten valitseminen

1 Napsauta **Tuo**-välilehdellä **Kaappaa videota**.
2 Napsauta **Kohtausten paikannus** -alueella kohtaa **Päällä**, jos haluat käyttää kohtausten paikannusta.
3 Laajenna asetusalue napsauttamalla kohdan **Kohtausten paikannus** vasemmalla puolella olevaa nuolta ja valitse yksi seuraavista vaihtoehdoista:
   - **Automaattinen kuvausaikaan ja -päivään perustuva:** Tämä vaihtoehto on käytettävissä vain, kun kaappaat DV-lähteestä. Studio tarkkailee nauhan aikaleimaa kaappauksen aikana ja aloittaa uuden kohtauksen aina löytäessään epäjatkuvuuden.

- **Automaattinen sisältöön perustuva:** Studio havaitsee muutokset videon sisällössä ja luo uuden kohtauksen aina, kun kuvien välillä tapahtuu merkittäviä muutoksia. Tämä ominaisuus ei toimi välttämättä kovin hyvin, jos valaistus ei ole tasainen. Ääriesimerkkinä on kuvaaminen yökerhossa, jossa on käytössä strobovalo: jokainen strobon välähdys luo uuden kohtauksen.
- **Automaattinen X sekunnin välein:** Studio luo uuden kohtauksen valitsemasi intervallin mukaan. Tämä voi olla hyödyllistä pitkiä, keskeytymättömiä otoksia sisältävän materiaalin pilkkomiseksi.
- **Manuaalisesti välilyöntiä painamalla:** Valitse tämä vaihtoehto, jos haluat valvoa koko kaappausprosessin itse ja myös päättää itse, missä kohtaukset vaihtuvat. Paina **välilyöntinäppäintä** aina, kun haluat erottaa kohtaukset toisistaan kaappauksen aikana.

Tuotujen tiedostojen tiedostonimi

Tiedostonimi-kenttä on kohta, jossa määrität nimet, joilla tuodut mediatiedostosi tai projektitiedostosi tallennetaan.

Jokaisella sisääntulolähteellä on oma Studion määrittämä oletusarvoinen tiedostonimi. Esimerkiksi kuvakaappaukselle annetaan oletusnimeksi ”Kuvakaappaus”. Jos haluat nimetä tiedoston itse, napsauta tyhjää tilaa ja näppäile haluamasi nimi.

Tuonti ei koskaan korvaa olemassa olevaa tiedostoa tuontiprosessissa. Jos tuotavan tiedoston nimi on sama kuin jonkin jo olemassa olevan, uuden tuotavan nimen perään lisätään järjestysnumero.

Tiedostopohjaisista kohteista tuotaessa käyttöön tulee lisävaihtoehtoja nimeämiselle. Oletuksena nimeämiskaava tuotavalle tiedostopohjaiselle tiedostolle on symbolein ”[alkuperäinen].[ext]”, mikä tarkoittaa, että alkuperäistä tiedostonimeä ja -päätettä käytetään.

Tuotavien aineistojen valitseminen

Jokaisella lähteellä, jota Tuonti tukee, on omat tapauskohtaiset ohjaimet tuotavan materiaalin valintaa varten. Kun napsautat lähteen tyyppiä, Tuonnin pääalue mukautuu tilanteeseen antamalla käyttöösi tarvittavat painikkeet.

Tuo tiedostosta

Tiedostopohjaiseen taltioon, kuten kiintolevyille, optisille asemille, muistikorteille ja USB-tikuille tallennettujen media- ja projektitiedostojen tuomiseen on kaksi menetelmää.

- Valitsemalla **Oma tietokone** -välilehden voit valita erityiset kohdetiedostot tai tiedostoryhmät tuotavaksi.
- Valitsemalla **Etsi kohteita** -välilehden voit valita yhden tai useamman kansion ja tuoda kaikki valitun tyyppiset aineistot, jotka löytyvät näistä kansioista.

Tuotavien tiedostojen valitseminen

Kun valitset **Oma tietokone**, tuotavien tiedostojen valitseminen tapahtuu kansioiden ja aineistojen valintaselaimessa näkymän pääalueella.

Kansioiden ja tiedostojen valintaselain

Selaimen vasemman puoleinen ikkuna on porrastettu näkymä kaikista kansioista kaikissa tiedostomuistivälineissä, joita tietokoneeseesi on liitettynä. Näitä laitteita ovat kiintolevyt, optiset levyasemat, muistikortit ja USB-tikut.

Navigointi tässä "kansiopuunäkymässä" on samankaltaista kuin Windowsin Resurssienhallinnassa ja muissa ohjelmissa. Vain yksi kansiopuun merkintä voidaan korostaa kerrallaan. Kaikki valitussa kansiossa olevat media- tai projektitiedostot listataan välittömästi suuremmassa, selaimen oikeanpuoleisessa osiossa. Voit esikatsella tiedostoja ja valita ne, jotka aiot tuoda koneellesi lisäämällä valintamerkin jokaisen tiedoston oikeassa yläkulmassa sijaitsevaan valintaruutuun.

Media- ja projektitiedostojen esikatselu

Äänen ja videon esikatselu: Tiedostoselaimessa on sisäänrakennettu esikatseluominaisuus kaikille tuetuille kohdetyypeille. Napsauta video-, ääni- ja projektitiedostojen kuvakkeiden keskellä olevaa toista-painiketta, jos haluat esikatsella kohteita, joita kuvakkeet edustavat. Esikatselun nopeuttamiseksi videotiedostot toistetaan kuvakkeen kehyksen sisällä. Voit pysäyttää esikatselun napsauttamalla mihin tahansa kuvakkeen sisällä; muussa tapauksessa koko tiedosto esikatsellaan.

Koko ruudun valokuvien esikatselu: Voit katsella digikuvaa tai muuta kuvatiedostoa koko ruudun resoluutiolla kaksoisnapsauttamalla sen kuvaketta tai napsauttamalla koko ruudun painiketta selaimen alla olevassa työkalupalkissa.

Ryömitys-esikatselu: Ääni-, video- ja projektileikkeiden kuvakkeiden alapuolella on hankaaja. Napsauttamalla ja vetämällä hankaajaa voit esikatsella manuaalisesti mitä tahansa osaa tiedostosta. Hiiren kursori muuttuu kaksipäiseksi vaakasuuntaiseksi nuoleksi, kun se on ryömitykseen sopivassa paikassa.

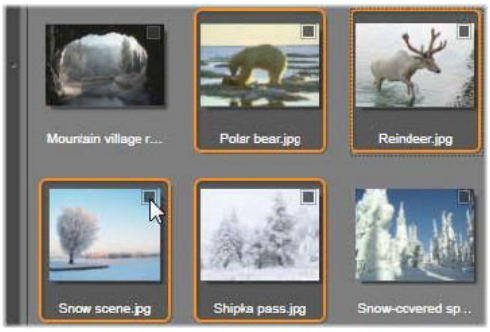
Tuotavien tiedostojen merkitseminen

Jos haluat merkitä kohdetiedostoja tuontiin yksi kerrallaan, napsauta valintaruutua tiedostokuvakkeen oikeassa yläkulmassa. Tämä ruutu valitaan automaattisesti, kun selaat uudessa tiedostossa kaikkia näytön tiedostoja.

Napsauttamalla valintaruutua voit valita tai poistaa merkinnän tiedostosta.

Monien tiedostojen merkitseminen: Selain mahdollistaa myös usean korostetun tiedoston samanaikaisen valitsemisen (tai valinnan poistamisen). Jos haluat korostaa yksittäisen tiedoston, napsauta vain sen nimeä tai kuvaketta; korostusta ilmaisee oranssi reunus. Voit korostaa lisää tiedostoja napsauttamalla tiedostoja peräkkäin joko **Vaihto**- tai **Ctrl**-näppäintä pohjassa seuraavalla tavalla:

- Napsauttamalla kuvakkeita Ctrl-näppäin pohjassa voit lisätä tai poistaa korostuksen yksittäisestä tiedostosta vaikuttamatta muihin samassa ryhmässä.
- Napsauttamalla kuvaketta Vaihto-näppäin pohjassa voit korostaa kaikki kuvakkeet korostetun ja aiemmin korostetun ikonin välillä. Korostus poistetaan kaikista kuvakkeista, jotka eivät kuulu tälle alueelle.



Kuvassa neljän korostetun kuvatiedoston kuvakkeen ryhmä. Minkä tahansa merkitseminen tai merkinnän poistaminen vaikuttaa koko ryhmään.

Voit myös korostaa kuvakkeita joltain tietyltä alueelta hiirellä: vedä hiirellä suorakulmio niiden kuvakkeiden ylle, jotka haluat korostaa. Napsauta ensimmäistä kuvaketta ja siirry viimeiseen ennen kuin vapautat hiiren näppäimen.

Kun olet korostanut joitakin kuvakkeita, jotka haluat tuoda, voit napsauttaa minkä tahansa valintaruutua valitaksesi ne kaikki tai poistaaksesi niiden valinnan.

Valitse kaikki ja Poista valinta kaikista: Napsauttamalla näitä tiedostoselaimen alaosasta löytyviä painikkeita voit merkitä tuontiin joko kaikki tai ei yhtään nykyisessä kansiossa olevista kohdetiedostoista. Nämä painikkeet eivät vaikuta samanaikaisesti muissa kansioissa valittuna oleviin tiedostoihin.

Käyttämällä Valitse kaikki -painiketta voit valita kaikki kohdetiedostot nykyisessä kansiossa.

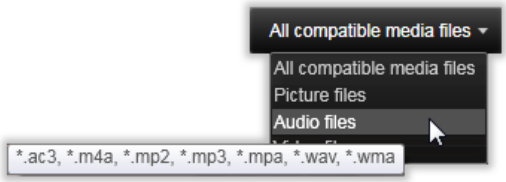
Joka kerta, kun tiedosto lisätään tai poistetaan tuotavien listalta, tiedostoselain päivittää lukeman ikkunan alalaidassa olevan valintatilanteen osoittimessa.

Selaimen mukauttaminen

Käytössäsi on monta vaihtoehtoa tiedostoselaimen asetusten mukauttamiseksi näytöllesi ja vaatimuksiisi sopivaksi.

Sulje kansiopuu: Jos haluat maksimoida tilan, jossa voit tarkastella tiedostoja, napsauta vasemmalle osoittavaa kaksoisnuolikuvaketta , joka sijaitsee kansiopuun vierityspalkin yläpuolella. Tämä pienentää kansiopuun pitkittäissuuntaiseksi palkiksi vasemmalle puolelle. Palkin yläosassa on oikealle osoittava kaksoisnuoli, jolla voit avata kansiopuun uudelleen. Myös nykyisen kansion nimi on näkyvissä.

Suodata tiedostoluetteloa: Toinen tapa optimoida tiedostoalueen käyttöä on rajoittaa näkyvillä olevat tiedostot vain yhteen kohdetyyppiin. Tämä on selaimen vasemmassa alakulmassa sijaitsevan aineistosuodatinpudotusvalikon toiminto. Oletuksena kaikki tuetut mediatiedosto- ja projektitiedostotyypit näkyvät selaimessa, mutta valintojesi mukaan voit rajoittaa näkymää koskemaan vain kuva-, ääni-, video- tai projektitiedostoja. Voit nähdä tarkalleen, mitkä tiedostotyypit kuuluvat mihinkin ryhmään, viemällä hiiren ryhmän päälle sekunniksi tai kahdeksi, jolloin saat luettelon näkyviin.



Hiiren vieminen äänitiedostojen ylle tuo esille luettelon niistä tiedostotyypeistä, joista ääntä voidaan tuoda.

Zoomaus-liukusäädin: Viimeinen työkalu ruudun käytön hallintaan on zoomaus-liukusäädin selaimen oikeassa alalaidassa. Liikuta säädintä vasemmalle pienentääksesi ja oikealle suurentaaksesi esikatselemaasi kuvaa tai videota.

Koko ruudun valokuva: Jos haluat esikatsella valittua valokuvaa koko näytöllä, napsauta **Koko näyttö** -painiketta .

Säädä esikatselun äänenvoimakkuutta: Voit muuttaa äänenvoimakkuutta ääni- ja videoleikkeiden esikatselua varten viemällä kohdistimen tiedostojen selaimen alapalkista löytyvän ääni/mykistys-painikkeen alueelle. Äänenvoimakkuuden liukusäädin ilmestyy painikkeen viereen. Vetämällä painiketta ylös ja alas voit säätää äänenvoimakkuutta. Jos haluat mykistää äänen kokonaan, napsauta itse ääni/mykistys-painiketta.

Etsi kohteita

Kun valitset kohdan **Etsi resursseja**, kansion hierarkkinen näkymä näytetään. Hierarkkinen kansionäkymä muistuttaa Oman tietokoneen vastaavaa kansiorakennetta.

Kun valitset kansioita etkä tiedostoja skannattavaksi, kansioiden sisältämiä media- ja projektitiedostoja ei näytetä. Jokaisen nimen viereen ilmestyy kansiopuussa valintaruutu ja alareunan työkalurivillä näkyy neljä ponnahdusluetteloa.

Nämä luettelot tarjoavat tuotavien tiedostotyyppien valikot kaikissa luokissa: **Video**, **Valokuva**, **Ääni** ja **Projektit**. Oletuksena tiedostopäätteet on valittu jokaisessa valikossa, mikä tarkoittaa, että kaikki esiin tulevat tiedostotyypit sisällytetään tuontitoimintoon. Poista valinta kaikista tiedostopäätteistä, joita et halua tuoda.

Aloita tuonti merkitsemällä kaikki kansiot, joista haluat tuoda tiedostoja. Halutessasi voit käyttää mainittuja tiedostotyyppiluetteloja kaventamaan tulevien tiedostotyyppien valikoimaa.

Kun olet tehnyt valinnat, napsauta **Selaa ja tuo** -painiketta. Tämä tuo kaikki valitun tyyppiset tiedostot valittuihin hakemistoihin.

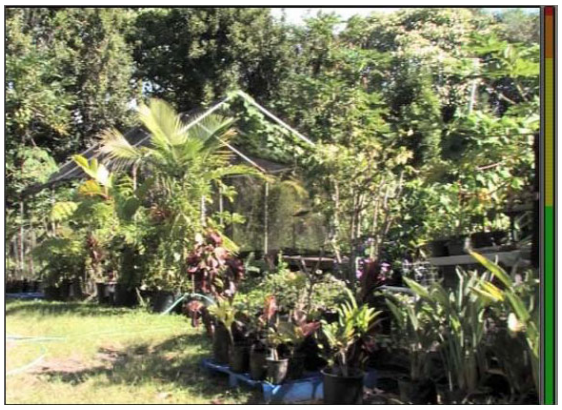
Tuonti DV- tai HDV-kamerasta (videon kaappaus)

Valmistele digitaalisen videon tuonti kytkemällä DV- tai HDV-laitteesi päälle ja asettamalla se toistotilaan. Napsauta sitten kohtaa **Kaappaa videota** ja valitse laitteesi esikatselualuealueen yläpuolella olevasta avattavasta Lähde-valikosta.

On myös hyvä varmistaa, että kohdekansio, pakkausasetukset ja muut valinnat on asetettu muissa paneeleissa haluamallasi tavalla. (Katso "Tuontilähteet" sivulla 219.)

Videon esikatselu

Lähdelaitteessa toistettavan videon pitäisi nyt näkyä näytön esikatselualueella. Videon esikatselun oikeassa reunassa näkyy äänentaso hetki hetkeltä.



Kun DV- tai HDV-lähde on valittuna, Tuonnin keskusalueella näkyvät kontrollipainikkeet nauhoitetun materiaalin esikatseluun ja tuontiin.

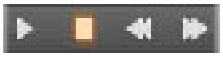
Esikatselukuvan alapuolella on kaappauksen automatisointia varten kontrollirivi, johon voit syöttää aloitus- ja lopetushetken. Lisätietoja on kohdassa "Videon ja äänen tallentaminen" sivulla 231.

Toisella kontrollirivillä on siirtymispalkki, joka toimii navigaatiokonsolina lähdelaitteelle.

Tämä on siirtymispalkki DV:n ja HDV:n tuontiin. Vasemmalta laskien esillä on jog-säädin sekä aikakoodin lukema, siirtymispainikkeet, nauhan nopeuden säädin ja äänipainike, jonka esiin ponnahtavalla liukusäätimellä voi säädellä esikatselun äänenvoimakkuutta.

Nykyisen aikakoodin näyttö

näyttää, mitä median kohtaa toistetaan kuvaamishetkellä tallennetun aikakoodin mukaan. Näytön neljä lukua esittävät vasemmalta oikealle tunteja, minuutteja, sekunteja ja kehyksiä. Näytön vasemmalla puolella näkyy kaksi nuolta, joita voit käyttää liikkumiseen yksittäisten kehysten välillä eteen- tai taaksepäin.

Vasemmalta alkaen siirtymispainikkeet  ovat **toisto/tauko**, **pysäytä**, **kelaa taaksepäin** ja **kelaa eteenpäin**. Nämä painikkeet välittävät komentoja kameraasi. Niiden käyttäminen vastaa kamerasi painikkeita, mutta niiden käyttäminen on yleensä kätevämpää.

Vetämällä **sukkulakontrollin** neulaa vasemmalle tai oikealle voit vaihtaa toiston suuntaa taakse- tai eteenpäin. Toisto molempiin suuntiin nopeutuu sitä enemmän, mitä kauemmas vedät neulaa keskeltä. Kun vapautat neulan, se palaa takaisin keskelle pysäyttäen toiston.

Säädä esikatselun äänenvoimakkuutta: Voit muuttaa äänenvoimakkuutta ääni- ja videoleikkeiden esikatselussa viemällä kohdistimen tiedostojen selaimen alapalkista löytyvän ääni/mykistys-painikkeen alueelle. Äänenvoimakkuuden liukusäädin ilmestyy painikkeen viereen. Vetämällä painiketta ylös ja alas voit säätää äänenvoimakkuutta. Jos haluat mykistää äänen kokonaan, napsauta **ääni/mykistys**-painiketta.

Merkki sisään / Merkki ulos: Merkki sisään, merkki ulos - aikakoodikentät siirtopalkin päiden yllä osoittavat videokaappauksen suunnitellut aloitus- ja lopetuskohdat.

Huomaa: DV- ja HDV-lähteistä voidaan tuoda myös kuvakaappauksia.

Videon ja äänen tallentaminen

Tuonti tukee kahta eri tapaa, joilla tuotavat osat voidaan valita videosta.

Manuaalista tapaa käytettäessä voit yksinkertaisesti esikatsella videota ja painaa **Aloita kaappaus** -painiketta, kun haluamasi kuvamateriaali alkaa. Paina **Lopeta kaappaus** -painiketta, kun haluamasi osa videosta tulee päätökseensä. Jos lähdemateriaalissa on katkeamaton ja yhtenäinen aikakoodi ja olet valinnut Tilapaneelissa ”Kyllä”-vaihtoehdon Pysäytä nauhan lopussa -asetukseen, voit poistua koneeltasi – Tuonti sulkeutuu, kun sisääntulo loppuu.

Automaattinen tapa kaappaamiseen on käytännöllinen, jos haluat asettaa kaappaukselle alku- ja loppupisteen (”merkki sisään” ja ”merkki ulos”) kehyksen tarkkuudella. Se soveltuu myös hyvin sellaiseen valvomattomaan tuontiin, jossa päätöspiste sijaitsee ennen tallennetun materiaalin loppua.

Halutessasi voit asettaa merkki sisään -ajankohdan ja jättää merkki ulos -kohdan tyhjäksi. Kun napsautat **Aloita kaappaus** -painiketta, Tuonti paikantaa aloituskohdan nauhalta ja kaappaa kunnes käsket sen lopettaa (tai kunnes nauha loppuu).

Voit myös asettaa ajan merkki ulos -pisteelle jättäen merkki sisään - asetuksen tyhjäksi. Kun valitset **Aloita kaappaus**, tuontiprosessi alkaa välittömästi ja loppuu automaattisesti merkki ulos -pisteessä. Nauhan keston ja merkki ulos -pisteen syöttäminen ovat käytössä sama asia. Kumman tahansa syötätkin, Tuonti laskee ja näyttää toisenkin automaattisesti.

Huomaa: Ennen kuin aloitat tuontioperaation, varmista, että Asetukset-alueen asetukset ja muut asetukset (katso ”Tuontilähteet” sivulla 219) on määritetty oikein.

Manuaalinen kaappaus Aloita kaappaus ja Lopeta kaappaus - painikkeita käyttäen:

1 Varmista, että merkki sisään ja merkki ulos -pisteitä ei ole asetettu. Tarpeen mukaan voit tyhjentää pisteet napsauttamalla painiketta kentän vieressä.
2 Aloita lähdenauhan toistaminen manuaalisesti kohdasta ennen haluttua kaappauspistettä.
3 Napsauta **Aloita kaappaus** -painiketta, kun aloituspiste on saavutettu. Painike muuttuu Lopeta kaappaus -painikkeeksi.
4 Napsauta haluamasi osuuden lopussa painiketta uudestaan. Kaapattu materiaali tallennetaan Kirjastoon.
5 Toisto pysäytetään manuaalisesti (ellei automaattinen sammuttaminen ole päällä yllä kuvatulla tavalla).

Automaattinen kaappaus Merkki sisään- ja Merkki ulos - pisteitä käyttäen:

1 Käytä ajan kontrollointipainikkeita ja aseta arvot merkki ulos- ja merkki sisään -pisteille eli halutun kuvamateriaalin alkamis- ja loppumispisteille.

   Määritä merkki sisään -piste syöttämällä sen arvo suoraan aloituskenttään tai siirry haluttuun kohtaan ja napsauta **Käynnistä**-painiketta. Merkki ulos -pisteen voit määrittää samalla tavoin.

2 Napsauta Aloita kaappaus -painiketta. Studio asettaa lähdelaitteen merkki sisään -pisteeseen ja aloittaa tallennuksen automaattisesti.
3 Kun merkki ulos -piste on saavutettu, tuontiprosessi lopetetaan ja lähdelaitteen toisto pysäytetään.
4 Kaapattu materiaali tallennetaan Kirjastoon.

Tuonti analogisista lähteistä

Tallentaaksesi analogista videota (esim. VHS tai Hi8) tarvitset muuntimen, jonka voit liittää tietokoneeseesi ja jossa on vaaditut video- ja audioliitännät. Sama pätee tallennettaessa analogisista äänilähteistä, kuten ääninauhurista. Tällä hetkellä tuettuja laitteita ovat Pinnaclen ja Dazzlen tuotteet kuten USB 500/510, USB 700/710-USB ja DVC 100 sekä DirectShow-teknologiaan perustuvat web-kamerat.

Ennen tuontiprosessin aloittamista analogisesta lähteestä, kytke laite päälle ja valitse se nimeltä avattavasta Lähde-valikosta, joka sijaitsee esikatselualueen yläpuolella. Valitse myös soveltuva sisääntulo (esim. ”Videokomposiitti” tai ”Video S-Video”). Jos haluat mukauttaa sisään tulevaa analogista signaalia ennen digitalisointia, napsauta lisää-painiketta , joka

sijaitsee avattavan Lähde-valikon vieressä. Tämä avaa Sisääntulotasot-ikkunan käyttöön. (Katso ”Äänen ja videon tason säätäminen” sivulla 220.)

Ennen kaappauksen aloittamista varmista, että kohdekansiosi, pakkauksen esiasetukset ja asetukset muissa paneeleissa ovat haluamallasi tavalla. (Katso ”Tuontilähteet” sivulla 219.)

Analogisesta lähteestä tuonti:

1. Varmista, että tulolaite on yhdistetty (esim. ”Video S-Video”).
2. Aloita toisto laitteessa juuri ennen kohtaa, josta haluat kaappaamisen alkavan.

   Videon ja äänen esikatselun pitäisi nyt olla aktiivisena. (Jos ei, tarkista johdot ja muuntimen asennus.)
3. Aloita tallentaminen napsauttamalla **Aloita kaappaus** -painiketta.

   Painike muuttuu nyt **Lopeta kaappaus** -painikkeeksi.
4. Napsauta haluamasi osuuden lopussa painiketta uudestaan. Kaapattu materiaali tallennetaan Kirjastoon.
5. Pysäytä toisto lähdelaitteesta.

Kaappaaminen tiettyyn kestoon:

1. Varmista, että oikea sisääntulo on yhdistetty (esim. ”Video S-Video”).
2. Syötä haluttu kaappauskesto Keston aikalaskurin säätimestä videon esikatselun alta.
3. Aloita toisto laitteessa juuri ennen kohtaa, josta haluat kaappaamisen alkavan.

   Videon ja äänen esikatselun pitäisi nyt olla aktiivisena. (Jos ei, tarkista johdot ja muuntimen asennus.)
4. Aloita tallentaminen napsauttamalla Aloita kaappaus -painiketta.

   Painike muuttuu Lopeta kaappaus -painikkeeksi.
5. Kaappaustoiminto pysähtyy automaattisesti, kun haluttu kesto on kaapattu. Voit myös pysäyttää kaappauksen manuaalisesti napsauttamalla Pysäytä kaappaus -painiketta.

Tuonti DVD- tai Blu-ray-levyltä

Tuonti voi tuoda video- ja äänimateriaalia DVD- ja Blu-ray-levyiltä.

> **Huomaa:** Blu-ray-koosto ei ole oletuksena mukana. Voit lisätä sen valitsemalla **Ohje** > **Osta Blu-ray** ja suorita ostos loppuun noudattamalla vaiheita. Jos olet jo hankkinut Blu-ray-koosto-ominaisuuden, mutta se pitää aktivoida uudelleen, katso kohtaa ”Oston palauttaminen ohjauspaneelissa” sivulla 262.

Tuominen levyltä

1 Napsauta **Tuo**-välilehdellä **DVD**.

2 Aloita asettamalla levy levyasemaan ja valitsemalla se avattavasta Lähde-valikosta, joka sijaitsee esikatselualueen yläpuolella.

   Jos käytössäsi on useampia kuin yksi optinen levyasema, valitse oikea laite listasta.

   Huomaa: Kopiosuojattua mediaa ei voida tuoda.

3 Varmista ennen kaappauksen aloittamista, että kohdekansio ja tiedostonimi on määritetty haluamallasi tavalla (katso ”Tuontilähteet” sivulla 219).

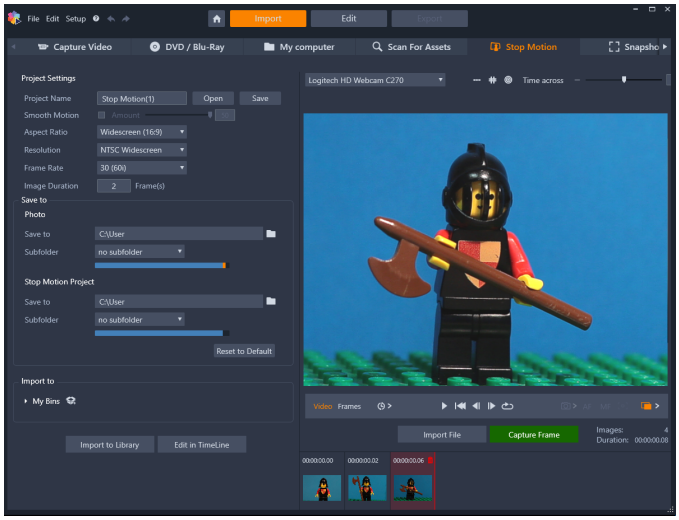
   Opmerking: Koska optisilta levyiltä tuomiseen voi liittyä suuriakin tiedostoja, oikean tuontihakemiston valitseminen on tärkeää. Varmista erityisesti, että tallennuspaikassa, johon aiot tallentaa, on tarpeeksi tilaa käytettävissä (katso ”Tuontilähteet” sivulla 219).

Tuonti digikameroilta

Optisten levyasemien tapaan digitaalikameroilla olevaa mediaa voidaan käyttää tietokoneen tiedostojärjestelmän kautta. Kamera voi näkyä lähdeluettelossa siirrettävänä levyasemana. Esikatselu, tiedostojen valinta ja tuonti toimivat samoin kuin tavallisilla tiedostopohjaisilla kohteilla (paitsi että kansiopuu on oletuksena suljettuna).

Pysäytä liike

Studio-Tuojan Pysäytä liike -toiminto mahdollistaa animoitujen elokuvien luomisen siten, että ruutuja kaapataan elävän kuvan lähteestä kuten videokameralta, web-kameralta tai järjestelmäkameralta. Pysäytä liike -tuonnin tulos on kokoelma siepattuja kuvia sekä kuvista luotu projektitiedosto.



Ennen Pysäytä liike -tuontiprosessin aloittamista varmista, että kamera on kytketty päälle ja yhdistetty tietokoneeseen. Valitse sitten **Pysäytä liike** -välilehti Studio-Tuojan **Tuo**-välilehdestä. (Katso ”Tuontilähteet” sivulla 219.) Ennen kaappauksen aloittamista varmista,

että kohdekansio, vaihtoehdot ja tiedostonimi on määritetty haluamallasi tavalla muissa paneeleissa.

Jos lähdelaitteistosi toimii oikein, käytössäsi pitäisi olla aktiivinen esikatselu Tuonti-ikkunan keskusalueella.

Kun olet valmis kaappaamaan kuvan, napsauta **Kaappaa ruutu** -painiketta. Kaapatun kehyksen esikatselukuva lisätään ikkunan alaosassa olevaan Kuvatasoon. Koska tämä on liikkeen pysäytykseen perustuva kuvasarja, jokaisen kaapatun kuvan jälkeen teet yleensä pieniä muutoksia kuvaamaasi kohtaukseen luodaksesi illuusion liikkeestä ruudusta ruutuun.

Voit helpottaa liikkeen mittaamista käyttämällä kohdistustyökaluja (viiva, ruudukko tai ympyrät). Voit myös käyttää Läpikuultava paperi -tilaa. Tila käyttää tehostetta, jotta peräkkäiset ruudut näytetään yhtäaikaisesti läpinäkyvissä kerroksissa. Näin ruutujen eroavaisuudet ovat helposti nähtävissä.

Tähän asti kuvattujen kuvien määrä ja videon kesto (perustuen valmiiden kuvien määrään) näytetään oikealla ohjauspalkin alapuolella.

Voit myös tuoda kuvia, jotka olet jo kaapannut liikkeen pysäytystä varten, napsauttamalla Tuo tiedosto -painiketta ohjauspalkin alla.

Projektiasetukset

Voit valita seuraavat asetukset pysäytä liike -projektiasi varten:

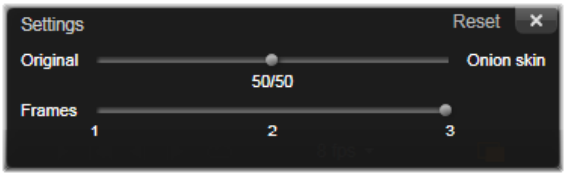
- **Kuvasuhde**: Aseta tilaksi **Vakio** (4:3) tai **Laajakuva** (16:9)
- **Resoluutio**: Aseta tilaksi **NTSC-vakio** tai **PAL-vakio**
- **Siirtonopeus**: Suurempi siirtonopeus tuottaa paremman laadun, mutta vaatii enemmän kuvakaappauksia.
- **Kuvan kesto**: Aseta kunkin kaappaamasi kuvan kesto ruutujen mukaan. Mitä enemmän ruutuja on, sitä vähemmän kuvia on kaapattava, mutta liike ei ole välttämättä täysin pehmeää.

Pysäytä liike -ohjauspalkki

Tämä palkki mahdollistaa liikkumisen ja muut toiminnot Pysäytä liike -tuonnissa. Vasemmalta oikealle:

- **Video**- ja **kehys**osoittimet: Näiden avulla voit vaihtaa liikkuvan kuvan ja Kuvatasolla olevien kaapattujen kehysten esikatselun välillä. Voit esikatsella ja tarvittaessa korvata tiettyjä ruutuja ilman, että sinun tarvitsee kumota muita toimia.
- **Automaattinen kaappaus**: **Automaattinen kaappaus** -painike ottaa ominaisuuden käyttöön (oranssi kuvake) tai pois käytöstä (valkoinen). Napsauta kohdan **Automaattinen kaappaus** nuolta asetusten määrittämiseksi (**Kaappausintervalli** ja **Kesto**).

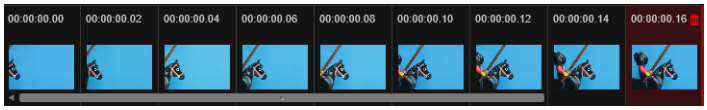
- **Navigaatiopainikkeet**: Nämä painikkeet on tarkoitettu animaation esikatseluun. Niillä voit toistaa, siirtyä alkuun ja siirtyä yhden ruudun taakse- ja eteenpäin. **Silmukkatoisto**-painikkeella voit toistaa animaatiota jatkuvana syklinä.
- **DSLR-kaappaus**: Voit käyttää näitä valinnaisia säätimiä, jos sinulla on yhteensopiva järjestelmäkamera kytkettynä tietokoneeseen (tällä hetkellä useimmat Canonin järjestelmäkamerat ovat tuettuja). **DSLR-kaappaus**-kuvake näkyy oranssina, kun järjestelmäkamera on kytketty. Voit käyttää **DSLR-asetukset**-valintaikkunaa nuolipainikkeella. Täällä voit hallita järjestelmäkameraa. Näin varmistetaan johdonmukaiset tulokset eri ruutujen välillä. Asetukset vaihtelevat jonkin verran kamerasta ja kameran tilasta riippuen. Suosittelemme, että asetat kameran manuaaliseen tilaan.
- **Automaattinen tarkennus (AF)**, **Manuaalinen tarkennus (MF)** ja **Näytä tarkennus**: Voit käyttää näitä valinnaisia säätimiä kameran tarkennuksen säätämiseksi Pinnacle Studiossa, jos sinulla on yhteensopiva järjestelmäkamera kytkettynä tietokoneeseen (tällä hetkellä useimmat Canonin järjestelmäkamerat ovat tuettuja). Kameran linssi tulee asettaa AF-tilaan näiden ruudulla olevien tarkennussäätimien käyttämiseksi.
- **Läpikuultava paperi -tila**: **Läpikuultava paperi -tila** -painike ottaa ominaisuuden käyttöön (oranssi kuvake) tai pois käytöstä (valkoinen). Määritä asetukset napsauttamalla **Läpikuultava paperi** -nuolta. Ensimmäinen liukusäädin (**Alkuperäinen-Läpikuultava paperi**) näyttää eron läpikuultavuudessa alkuperäisen ja sitä seuraavien ruutujen välillä. **Kehykset**-liukusäädin ohjaa ruutujen määrää nykyisen, ruudulla näytettävän ruudun lisäksi Kokeile asetuksia, jotta löydät omaan elokuvaasi sopivat.



Tähän asti kuvattujen kuvien määrä ja filmin kesto (perustuen valmiiden kuvien määrään) näytetään oikealla ohjauspalkin alapuolella.

Kuvatason käyttäminen Pysäytä liike -toiminnolla

Kun napsautat Kaappaa ruutu (painike sijaitsee Pysäytä liike -ohjauspalkin alla), Kuvataso avautuu ja näyttää kaappaamasi kuvat. Voit tarkastella jokaisen kuvan alkamisaikaa (aika näytetään pikkukuvan yllä). Voit valita ruudun napsauttamalla pikkukuvaa. Voit poistaa ruudun napsauttamalla punaista roskakorikuvaketta pikkukuvan yllä. Voit myös lisätä ruudun valitun pikkukuvan oikealle puolelle napsauttamalla Kaappaa ruutu. Huomaa: Sinun tulee olla Video-tilassa kaapataksesi kehyksiä (napsauta Video ohjauspalkin vasemmalla puolella).



Tasaustyökalut

Liikeen mittaaminen pysäytä liike -projekteissa voi olla hankalaa. Yllä kuvatun Läpikuultava paperi -tilan lisäksi voit käyttää seuraavia työkaluja:

- **Viiva**: Vedä ruudun poikki asettaaksesi viivan, jossa on intervalleja merkitsevät solmut. Etsi vaaleanpunainen solmu löytääksesi ehdotetun tasauksen seuraavalle kaappaukselle.
- **Ruudukko**: Näyttää ruudukkopeittokuvan ruudulla
- **Ympyrät**: Näyttää ympyräkuvion ruudulla

Aika poikki -asetus määrittää intervallin solmuille, ruudukkoviivoille ja ympyröille. Arvo (sekuntia) määrittää, miten monta ehdotettua kaappausta tehdään, kuten on ilmaistu intervallien välisessä tilassa. Voit käyttää tasaustyökaluja luodaksesi pehmeän ja tasaisen liikkeen tai apuna mittaamaan, miten paljon sinun tarvitsee siirtää kohdetta tai nopeuttaa tai hidastaa liikettä.

Animaation vienti

Kun olet lisännyt animaation kaikki haluamasi ruudut, napsauta jotakin seuraavista vaihtoehdoista:

- **Vie kirjastoon**: Muuntaa ruudut .axps-tiedostoksi ja tuo sekä .axps-tiedoston että kuvakokoelman Kirjastoon. Samoin kuin .axp-tiedosto, .axps-tiedosto on projektitiedosto, jonka avulla voit avata helposti projektin uudelleen Tuojan **Pysäytä liike** -tilassa. Näin voit jatkaa projektin käsittelyä myöhemmin. Se viittaa projektitiedoistoihin.
- **Muokkaa aikajanalla**: Tuo ruudut Kirjastoon ja lisää projektin aikajanalle (muokkaustila), jossa sitä voi editoida lisää.

Pysäytä liike -projektin luonti Pinnacle Studiossa

Alla olevissa vaiheissa käydään läpi Pysäytä liike -projektin perustyönkulku. Ennen kuin aloitat, sinulla on hyvä olla kaikki materiaali valmiina sekä kuvausalue valaistuna haluamallasi tavalla. Jos käytät Pinnacle Studion tukemaa järjestelmäkameraa, aseta kamerasi **Manuaaliseen** tilaan. Suosittelemme kolmijalan käyttöä.

Pysäytä liike -projektin luonti

1 Jos käytät ulkoista kameraa kaapataksesi Pysäytä liike -projektin, varmista että kamera on päällä ja yhdistettynä tietokoneeseen valmiina kaappaamaan valokuvia. Aseta kamera manuaaliseen tilaan.

2 Napsauta Pinnacle Studiossa **Tuo**-painiketta (**Tekijä**-painikkeen oikealla puolella). Studio-Tuoja-ikkuna avataan.

3 Napsauta **Stop Motion**.

Tuetut kamerat, jotka on yhdistetty tietokoneeseen ja joissa on virta päällä, on lueteltu **Pysäytä liike** -kohdan alla. Napsauta kameran nimeä ja tee jokin seuraavista toimista:

- Valitse manuaalisesti parhaat asetukset kamerastasi Pysäytä liike -kohtausta varten ja säädä tarkennus (linssi voidaan säätää MF-tilaan manuaalista tarkennusta varten).
- Jos sinulla on yhteensopiva kamera (useimmat Canonin ja Nikonin kamerat ovat tuettuja), napsauta nuolta **Kamera**-painikkeen vieressä esikatselualueen alla olevassa ohjauspalkissa. Valitse **DSLR-asetukset**-valintaikkunassa kamerasi pudotusluettelosta ja valitse asetukset kamerallesi käyttämällä Esikatselu-ruutua oppaana. Tee haluamasi säädöt ja napsauta **OK**. Voit sitten tarkentaa kameran manuaalisesti tai asettaa linssin AF-tilaan. Ota käyttöön Pinnacle Studiossa **Näytä tarkennus** näyttääksesi ruutusäätimet. Napsauta **Automaattinen tarkennus** tai **Manuaalinen tarkennus**. Jos **Automaattinen tarkennus** on käytössä, vedä suorakulmio tarkennusalueelle. Kamera säätää tarkennuksen automaattisesti. Jos **Manuaalinen tarkennus** on käytössä, napsauta plus- tai miinussymbolia esikatseluruudulla, kunnes kohde on tarkennettu.

4 Valitse **Projektiasetukset** ja jos haluat muuttaa projektitiedostojesi oletussijaintia, siirry **Tallenna kohteeseen** -alueella haluamaasi sijaintiin.

5 Kun tiedät, minkälaisen liikkeen haluat suorittaa, voit valita erityyppisistä tasaustyökaluista ja asettaa **Aika poikki** -asetuksen (arvona käytetään sekunteina merkittyä aikaa).

6 Kun olet asettanut kohteen, napsauta **Kaappaa ruutu**.

7 Siirrä kohdettasi haluamallasi tavalla ja jatka kuvan kaappamista jokaiselle liikkeelle. Jos teet useita yksinkertaisia liikkeitä, voit ottaa **Automaattinen kaappaus** -tilan käyttöön.

8 Kun olet valmis tarkistamaan ruudut, napsauta Toista-painiketta ohjauspalkissa tarkistaaksesi elokuvan. Voit uudelleenaktivoida **Kaappaa ruutu** -painikkeen, jos haluat lisätä ruutuja, napsauttamalla **Video** ohjauspalkissa.

9 Kun olet valmis, napsauta **Tuo kirjastoon**- tai **Muokkaa aikajanalla** -painiketta.

Jos haluat tallentaa projektin viemättä sitä Kirjastoon, napsauta **Tallenna**-painiketta kohdan **Projektin nimi** vieressä. Voit käyttää tallennettua projektia napsauttamalla **Avaa**-painiketta (**Tallenna**-painikkeen vieressä).

Kuvakaappaus

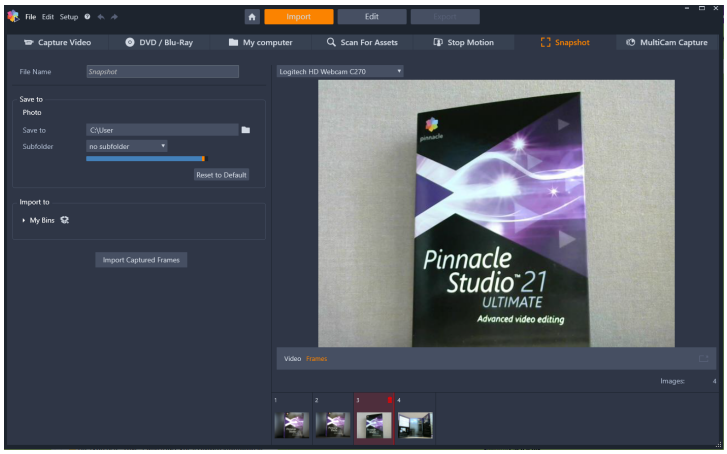
Tuo-välilehden Kuvakaappaus-toiminnon tarkoitus on taltioida yksittäisiä kehyksiä (pysäytyskuvia) järjestelmään kytketyiltä kameroilta tai laitteilta. Valmistele varmistamalla, että lähdelaite on päällä ja napsauta sitten Tuo-välilehdellä kohtaa **Kuvakaappaus** ja valitse laite avattavasta Lähde-valikosta, joka sijaitsee esikatselualueen yläpuolella.

Ennen kaappauksen aloittamista varmista, että kohdekansio ja tiedostonimet on määritetty haluamallasi tavalla muissa paneeleissa. Lisätietoja on kohdassa ”Tuontilähteet” sivulla 219.

Käynnistä nyt kamerasi tai pyöritä nauhaasi ja ala seurata sulautettua esikatseluikkunaa Tuonnin keskiosassa. Napsauttamalla koko ruutu -painiketta siirtymispalkin oikeanpuoleisessa päässä voit esikatsella koko näytön ruudulla.

Kun haluat kaapata kuvan sen tullessa vastaan, napsauta **Kaappaa ruutu** -painiketta.

Kaapatun kehyksen esikatselukuva lisätään ikkunan alaosassa olevaan Kuvatasoon.

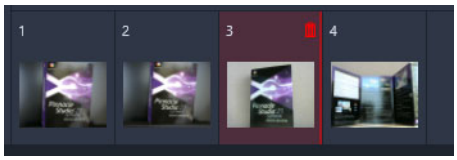


Kuvien kaappaaminen Tuonnissa. Esikatsellessasi elävää tai nauhoitettua videota ikkunan keskiosassa voit kaapata kuvia käyttämällä Kaappaa ruutu -painiketta. Kaapatut kuvat siirretään ikkunan alaosassa olevaan kuvatasoon, josta ne siirretään Kirjastoon, kun napsautat Tuo kaapatut kehykset -painiketta.

Kaappaa niin monta ylimääräistä kehystä kuin on tarpeen. Tuonti lisää jokaisen vuorollaan kuvatasossa kasvavaan kokoelmaan. Kaappaamisen aikana voit vaihtaa nauhaa, tähdätä kamerasi uudestaan jne. Lähdevideota ei tarvitse pysäyttää, kunhan signaali on olemassa napsauttaessasi Kaappaa ruutu -painiketta.

Kuvatason käyttäminen

Voit esikatsella kaapattua kehystä tuontiprosessin vielä jatkuessa napsauttamalla minkä tahansa paitsi viimeisimmän siepatun kehyksen esikatselukuvaa Kuvatasolla. Tämä vaihtaa esikatselunäkymän videolähteestä kaapattuun tiedostoon ja aktivoi Tiedosto-valitsimen. Voit aktivoida valitsimen suoraan napsauttamalla sitä.



Napsauttamalla mitä tahansa esikatselukuvaa kuvatasossa voit esikatsella jo kaapattuja kuvia.

Poista kaapattu kehys valitsemalla se kuvatasossa ja napsauttamalla roskakorin kuvaa, joka näkyy esikatselukuvan oikeassa yläkulmassa.

Vaihda takaisin videokuvan esikatselutilaan katseltuasi kuvia kuvatasossa napsauttamalla Live-valitsinta esikatselunäkymän alapuolella.

Kehysten tuominen

Kun olet kaapannut kaikki haluamasi kehykset videolähteestä, napsauta **Tuo kaapatut kehykset**-painiketta. Tuonti lisää siepatut kuvat Kirjaston valokuvaosioon.

MultiCam Capture

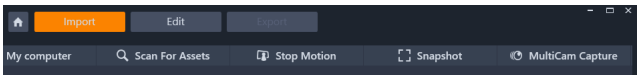
MultiCam Capture™ on videon kaappausohjelma, jolla voit helposti samaan aikaan ottaa kuvaa itsestäsi, tallentaa ruudun kuvaa sekä esitellä demoja ja tuotteita. Kytke kamerasi kiinni, paina Tallenna, ja anna MultiCam Capturen muuntaa tietokoneesi tallennuskeskukseksi joka synkronoi kaikki lähteet automaattisesti. Saat näin aikaan ammattimaisia tuloksia.

MultiCam Capturen käyttäminen Pinnacle Studiossa

1 Napsauta **Tuo**-välilehteä Pinnacle Studiossa.

2 Napsauta kohtaa **MultiCam Capture**.

Opmerking: Sinun täytyy ehkä vierittää näyttöä, jotta löydät **MultiCam Capture** -vaihtoehdon, jos sovellusikkunaasi ei ole määritetty riittävän leveäksi, jotta kaikki vaihtoehdot näkyisivät.



MultiCam Capture -sovellus käynnistyy.

3 Valmistele projektisi seuraamalla **MultiCam Capture** -sovelluksen ohjeita (tarkastele käyttöopasta napsauttamalla kysymysmerkkikuvaketta ja sen jälkeen **Ohje**-välilehteä).

4 Varmista, että valitset **Pinnacle Studio -projekti** -valintaruudun **Tallenna nimellä** -alueella ja kaappaa projektisi.

5 Siirry Pinnacle Studiossa Kirjaston **Projektilokerot**-luokkaan löytääksesi projektisi.

6 Napsauta projektia hiiren kakkospainikkeella ja valitse **Avaa monikameraeditorissa**. Lisätietoja **Monikameraeditorista** on kohdassa ”Monikameraeditointi” sivulla 267.

Viejä

Yksi digitaalisen videon hyvistä puolista on se, että sitä hyödyntävien laitteiden määrä on suuri ja kasvaa koko ajan. Studion avulla voit luoda elokuvistasi versioita kaikille katselijoillesi, mitä tahansa katselumuotoa he käyttävätkin (matkapuhelimista HDTV-kotiteattereihin).

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

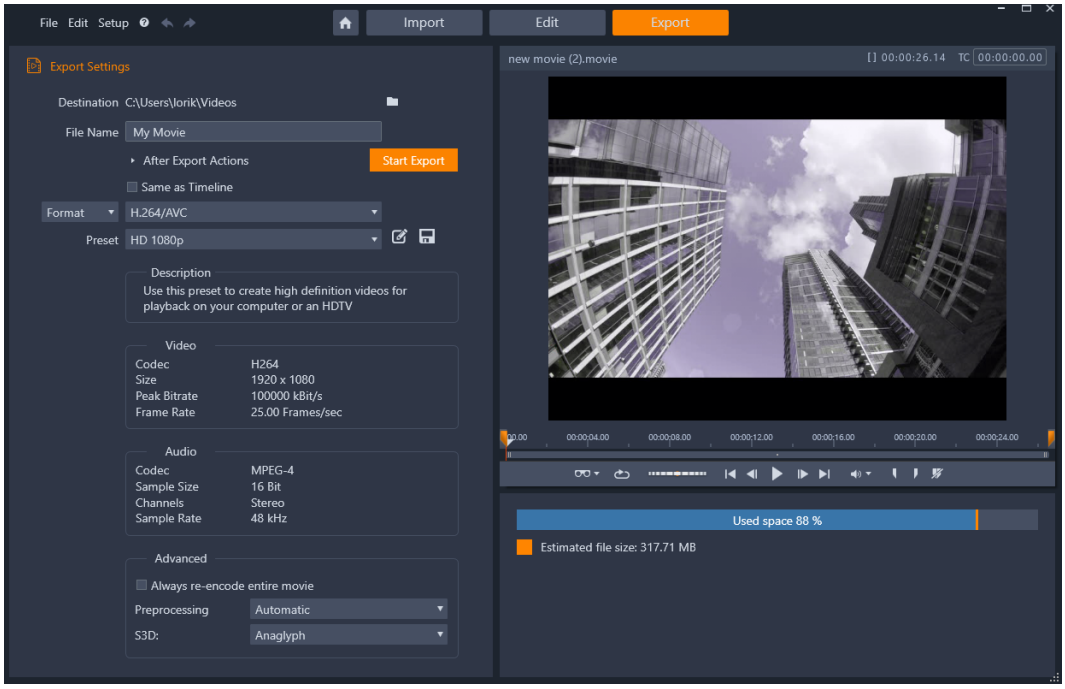
- Projektin vieminen
- Viennin valinnat ja asetukset
- Tallennus levylle tai muistikortille
- Vie tiedostoon (Formaatti tai Laajennus)
- Tallennus laitteeseen
- Tallennus MyDVD:hen
- Vie animoituun GIF-tiedostoon
- Läpinäkyvyydellä varustettujen elokuvien vieminen alfakanavavideoon

Projektin vieminen

Kun olet editoinut projektisi valmiiksi, avaa Viejä napsauttamalla **Vie**-painiketta näytön yläosassa. Muutamalla napsautuksella voit kertoa Viejälle kaikki tiedot, joilla se vie elokuvasi tai aineistosi parhaassa mahdollisessa muodossa.

> **Huomaa:** Jos haluat viedä suoraan Kirjastosta käyttämättä Viejää, katso kohtaa ”Suora tuonti Kirjastosta” sivulla 22.

Ennen projektin vientiä Viejä varmistaa, että projekti on valmis. Jos jokin media puuttuu, projektiasi ei voida viedä, ennen kuin media on joko linkitetty uudelleen projektiin tai poistettu siitä. Lisätietoja on kohdassa ”Puuttuva media” sivulla 16.



Vie-välilehden avulla voit käyttää valitun tallennustyypin tallennusasetuksia. Projektin nimi näkyy Soittimen yllä. Arvioitu tiedoston koko ja jäljellä oleva tila näytetään esikatselualueen alla.

Vieminen Vie-välilehdeltä

1 Aseta vietävien tiedostojen **Kohde** napsauttamalla selauspainiketta ja valitsemalla sijainti.

2 Kirjoita tiedoston nimi **Tiedostonimi**-kenttään.

Jos haluat asettaa automaattisia viennin jälkeisiä toimintoja, napsauta **Vienninjälkeiset toiminnot** ja valitse haluamasi asetukset.

3 Tee jokin seuraavista toimista:

- Vie projekti käyttämällä aikajana-asetuksia ottamalla käyttöön **Sama kuin aikajana** -valintaruutu.
- Valitse uudet vientiasetukset valitsemalla vasemmalla olevasta pudotusvalikosta **Formaatti**, **Laajennus**, **Laite** tai **Verkko**.

4 Valitse haluamasi asetukset pudotusvalikoista, jotka näkyvät vietävän projektisi kohdalla. **Esiasetukset** on käytettävissä useimmissa tilanteissa. Voit myös mukauttaa asetuksia napsauttamalla **Muokkaa esiasetusta** -painiketta . Napsauta sitten **Tallenna esiasetus** -painiketta tallentaaksesi mukautetut asetuksesi uudeksi esiasetukseksi.

5 Jos haluat viedä vain osan elokuvasta, käytä soitinikkunan toiston hallinta-alueen trimmaussäätimiä.

6 Vie projekti napsauttamalla **Aloita vienti**.

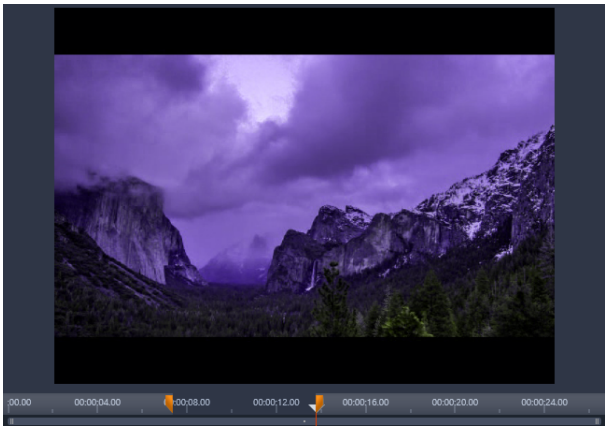
Viennin valinnat ja asetukset

Elokuvasi valmistelu tallennusta varten

Elokuvasi tarvitsee yleensä jonkin verran esikäsittelyä ennen kuin se on täysin valmis tallennusta varten. Yleensä Pinnacle Studio -ohjelmiston täytyy ”renderöidä" (eli luoda tallennusformaatissa) kaikki siirtymät, tekstit, levyvalikot sekä videotehosteet, joita olet lisännyt elokuvaasi. Kaikki renderöinnin aikana luodut tiedostot varastoidaan ylimääräiset tiedostot -kansioon, jonka sijainnin voit määrittää sovelluksen asetukset -ikkunassa.

Luo merkkien väliin

Tallennettaessa tiedostoon sinulla on mahdollisuus viedä ainoastaan valittu osuus elokuvastasi. Säätämällä Viejän Soitin-alueen trimmausmerkkejä voit määritellä, minkä osan elokuvasta haluat viedä.



Asettamalla Merkki sisään- ja Merkki ulos -sarkaimet voit viedä aikajanan osion.

Tallennus levylle tai muistikortille

Lisätietoja levyjen luomisesta on kohdassa ”Levyprojektit” sivulla 199. Vaikka sinulla ei olisi kirjoittavaa levyasemaa, Studio voi luoda kiintolevylläsi olevaan hakemistoon levynkuvan eli tiedostoryppään, joka sisältää samat tiedot, jotka levyllekin kirjoitettaisiin. Kuva voidaan tämän jälkeen kirjoittaa levylle tai siirtää flash-muistikortille. Huomaa, että jos aktivoit **Tekijä**-välilehden Pinnacle Studiossa, **Levy**-sivu lisätään **Vie**-välilehteen.

> **Huomaa:** Blu-ray-koosto ei ole oletuksena mukana. Aktivoi se valitsemalla **Ohje** > **Osta Blu-ray**.

SD-kortti, muistitikku ja sisäinen media

AVCHD 2.0 -levyrakenteet voidaan kirjoittaa flash-muistikorteille kuten SD-korteille tai muistitikuille, tai jopa laitteille, joissa on sisäänrakennettu mediatuki (esimerkiksi AVCHD 2.0:aa tukevat videokamerat).

Vie tiedostoon (Formaatti tai Laajennus)

Valitse se formaatti, joka parhaiten vastaa yleisösi tarpeita ja heidän katselulaitteidensa ominaisuuksia.

Tuotetun tiedoston koko riippuu sekä tiedostotyypistä että formaatille asetetuista pakkausparametreista. Tiedostoja voidaan helposti pienentää muuttamalla pakkausasetuksia, mutta voimakas pakkaaminen huonontaa laatua.

Useimpien formaattien yksityiskohtaisia asetuksia voidaan säätää valitsemalla Muokattu-esiasetus ja napsauttamalla **Lisäasetukset**-painiketta. Muut esiasetukset lataavat tyypillisiin tilanteisiin suunnitellut asetukset.

Jos viet stereoskooppista 3D-projektia, avautuvasta S3D-valikosta voidaan valita useita erilaisia 3D-formaatteja tai projektin vieminen 2D-muodossa.

Kun tallennus on valmis, Viejä tarjoaa pikakuvakkeet Windows Media Playerin ja Quicktime Playerin avaamiseen. Napsauttaalla valitsemasi soittimen kuvaketta voit katsella tallennettua tiedostoa heti sen luonnin jälkeen.

Alla on luettelo joistakin formaateista.

3GP

Pinnacle Studio pystyy luomaan elokuvia tässä laajasti käytetyssä tiedostoformaatissa joko MPEG-4- tai H.263-videonpakkaustekniikoita ja AMR-äänenpakkaustekniikkaa käyttäen. Tämä formaatti soveltuu matkapuhelimiin, koska niiden prosessointi- ja varastointikyky on melko vaatimaton.

Tämän tiedostotyypin esiasetuksissa on kummallekin formaatille kaksi kehyskokoa. Valitse Pieni (176 x 144) tai Hyvin pieni (128 x 96).

Vain ääni

Joskus elokuvan ääniraita toimii yksin ilman kuvaakin. Live-esiintymiset, haastattelut ja puheet ovat esimerkkejä tilanteista, joissa vain äänen sisältävä versio saattaa olla sopivampi vaihtoehto.

Pinnacle Studiolla voit tallentaa ääniraidan wav- (PCM), mp3- tai mp2-formaatissa.

Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse **Muokattu** ja napsauta sitten **Lisäasetukset**-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

Siirtovirta (MTS)

Siirtovirta (MTS) voi sisältää videokuvaa MPEG-2- tai H.264/AVC-pakkausmuodossa. Sitä voidaan käyttää HD-toistossa AVCHD-pohjaisessa videokamerassa, AVCHD-levyllä tai Blu-ray-levyllä.

Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse Muokattu ja napsauta sitten **Lisäasetukset**-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

AVI

Vaikka digitaalisen videon AVI-tiedostotyyppi itsessään on laajalti tuettu, AVI-tiedoston video- ja äänitietojen koodauksen ja koodauksen purkamisen suorittaa erillinen koodekkiohjelma.

Studio sisältää DV- ja MJPEG-koodekit. Jos haluat tallentaa elokuvasi AVI-tiedostona jossakin muussa formaatissa, voit käyttää mitä tahansa tietokoneellesi asennettua DirectShow-yhteensopivaa koodekkia – sillä ehdolla, että sama koodekki on asennettu myös sille tietokoneelle, jolla elokuvaasi tullaan katselemaan.

Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse Muokattu ja napsauta sitten Lisäasetukset-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

DivX

Tämä MPEG-4-videonpakkausteknologiaan perustuva tiedostoformaatti on suosittu Internetissä levitettävien videotiedostojen tyyppi. Sitä tukee myös valikoima DivX-yhteensopivia laitteita DVD-soittimista kannettaviin ja kädessä pidettäviin laitteisiin.

Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse **Muokattu** ja napsauta sitten Lisäasetukset-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

DivX Plus HD

Tämä H264-videonpakkausteknologiaan perustuva tiedostoformaatti on suosittu internetissä levitettävien HD-videotiedostojen tyyppi.

Napsauta tarpeitasi vastaavaa laadun esiasetusta tai valitse Muokattu ja napsauta sitten **Lisäasetukset**-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

Flash Video

Studio tukee tallennusta Flash Video (flv) -formaatin versioon 7. Käytännössä kaikki nykyiset verkkoselaimet pystyvät toistamaan tätä suosittua formaattia, joka on laajasti käytössä sosiaalisessa mediassa ja uutissivustoilla.

Napsauta tarpeitasi vastaavaa laadun esiasetusta tai valitse Muokattu ja napsauta sitten Lisäasetukset-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

Kuva

Videoprojektin yksittäinen ruutu voidaan viedä kuvana, JPG- tiedostona, TIF-tiedostona tai muokatussa muodossa. Jos valitset **Muokattu**-vaihtoehdon, avaa Lisäasetukset-paneeli napsauttamalla Lisäasetukset -painiketta.

Voit myös valita **GIF**-kohdan luodaksesi animoidun GIF-tiedoston. Lisätietoja on kohdassa ”Vie animoituun GIF-tiedostoon” sivulla 250.

Kuvajärjestys

Videoprojektin osa voidaan viedä kuvasarjana yksi kuva kehystä kohden. Valitun videon tulee olla vähintään sekunnin pituinen. Jokainen videosekunti koostuu 25–60 kuvasta määritetyn kuvan päivitysnopeuden mukaan.

Kuvat voivat olla TIF-, JPG-, TGA- tai BMP-muodossa ja eri kokoisia. Jos projektisi on stereoskooppisessa 3D-muodossa, sinulle tarjotaan S3D-tallennusmuotoja.

QuickTime Movie (MOV)

Tämä on QuickTime-tiedostomuoto. Se on sovelias erityisesti QuickTime-soitinta käytettäessä.

Esiasetuksissa on mahdollista valita eri vaihtoehtoja koolle ja koodaukselle.

MPEG

MPEG-1 on alkuperäinen MPEG-tiedostomuoto. MPEG-1-videopakkausta käytetään usein VideoCD-levyissä, mutta muissa yhteyksissä uudemmat tyypit ovat syrjäyttäneet sen.

MPEG-2 on MPEG-1-formaatin seuraaja. Kaikki Windows 95 -käyttöjärjestelmää ja sitä uudempia käyttävät tietokoneet tukevat MPEG-1-tiedostotyyppiä. MPEG-2- ja MPEG-4-tiedostoja sen sijaan voi toistaa vain tietokoneissa, joihin on asennettu sopiva purkuohjelmisto. Useat MPEG-2-esiasetukset tukevat HD (teräväpiirto) -toistolaitteita.

MPEG-4 on kolmas MPEG-perheen jäsen. Se on kuvanlaadultaan samankaltainen MPEG-2:n kanssa, mutta tarjoaa paremman pakkaussuhteen. Se sopii erityisesti Internet-käyttöön. Kaksi MPEG-4-esiasetusta (QCIF ja QSIF) luovat matkapuhelimiin sopivaa ”neljännesruudun” videota; kaksi muuta (CIF ja SIF) luovat ”täyden ruudun” videota, joka sopii esimerkiksi käsimikroihin.

Muokatut esiasetukset: Kaikissa MPEG-muodoissa Muokattu antaa sinun määrittää elokuvan tallennuksen yksityiskohtaisesti napsauttamalla Lisäasetukset-painiketta, joka avaa Lisäasetukset- paneelin.

Real Media

Real Media -elokuvatiedostot on suunniteltu internetissä toistettaviksi. Real Media -elokuvia voi katsoa ympäri maailman kuka tahansa, jolla on RealNetworks RealPlayer -ohjelma. Ohjelman voi ladata ilmaiseksi osoitteesta www.real.com.

Napsauttamalla **Lisäasetukset**-painiketta voit määrittää tulostuksen Lisäasetukset-paneelissa.

Windows Media

Myös Windows Media -tiedostotyyppi on suunniteltu internetissä toistettavaksi. Tiedostoja voidaan katsella millä tahansa tietokoneella, johon on asennettu Microsoftin ilmainen Windows Media Player -ohjelma.

Napsauttamalla **Lisäasetukset**-painiketta voit määrittää tulostuksen Lisäasetukset-paneelissa.

Tallennus laitteeseen

Studio voi luoda elokuvatiedostoja, jotka ovat yhteensopivia useiden laitteiden, kuten alla lueteltujen laitteiden, kanssa.

- Apple
- Microsoft Xbox ja Xbox One
- Nintendo Wii
- Sony PS3 ja PS4
- Sony PSP

Jos viet stereoskooppista 3D-projektia, ohjelma tarjoaa valitun laitteen kanssa yhteensopivaa 3D-formaattia.

Apple

Studio tukee suosittujen Apple-laitteiden, kuten iPodin, iPhonen ja iPadin sekä Apple TV:n kanssa yhteensopivien tiedostojen vientiä.

iPodin ja iPhonen kanssa yhteensopiva tiedostomuoto perustuu MPEG-4-videonpakkausteknologiaan. Tehokkaan pakkauksen ja pienen 320x240-ruutukoon yhdistelmä tuottaa laajempiin formaatteihin verrattuna erittäin pieniä tiedostoja. Kolme laatuasetusta liittyy eri siirtonopeuksiin, joista kukin tarjoaa omanlaisensa laadun ja tiedostokoon välisen tasapainon.

Apple TV- ja iPad-yhteensopivat tiedostot perustuvat H.264-videonpakkausstandardiin. Tulostuksen ruutukoko on ensimmäisen sukupolven Apple TV:llä 960x540 ja uudemmilla sukupolvilla 720p.

Microsoft Xbox ja Xbox One

Microsoft Xbox -esiasetuksen ansiosta voit luoda tiedostoja koko ruudun toistoa varten Xbox-laitteessa. Kätettävissä on kaksi tallennusmuotoa: DivX SD, joka perustuu MPEG-4-videopakkaustekniikkaan, ja WMV HD.

Nintendo Wii

Pinnacle Studio voi luoda Nintendo Wii -laitteessa toistettavia tiedostoja sekä AVI- että FLV-tallennusmuotojen tuen ansiosta.

Sony PS3 ja PS4

Voit viedä tiedostoja PlayStation-laitteeseen valitsemalla Sony PS3- tai Sony PS4 -vientityypin. Studio tukee kahta tallennustiedostomuotoa: Täysi koko, joka on DivX-tiedostomuodossa kokoa 720 x 400 ja teräväpiirrossa 1080/60i.

Sony PSP

Studiolla voit viedä tiedostoja, jotka ovat yhteensopivia suosittujen Sony PlayStation Portable -laitteiden kanssa. Luotavat tiedostot perustuvat MPEG-4-videonpakkaustekniikkaan.

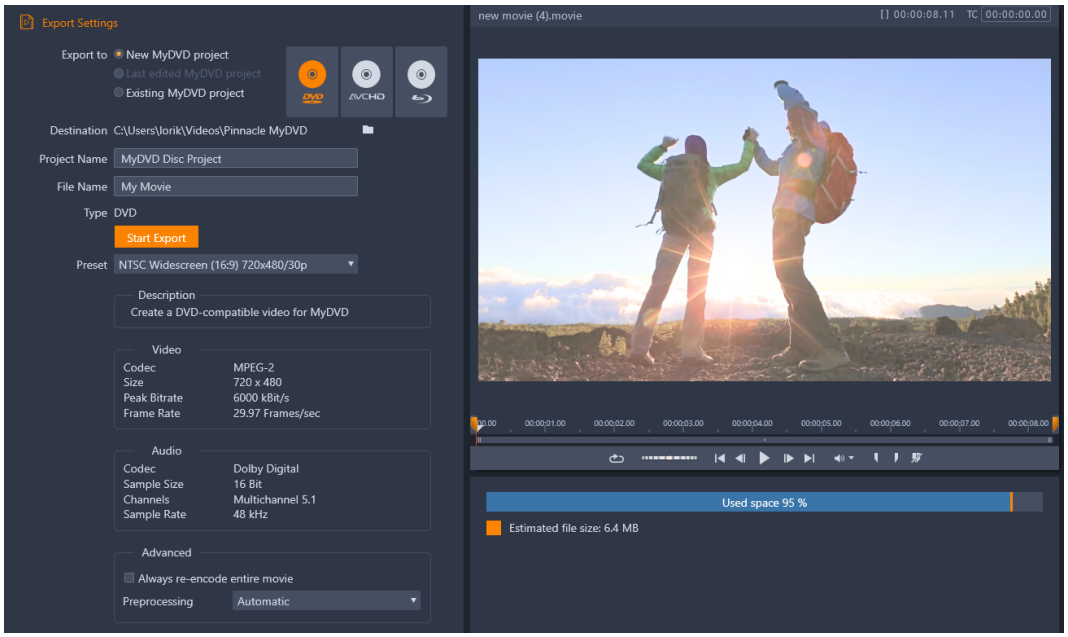
Samaan tapaan kuin iPodin kanssa yhteensopivalla tyypillä, tehokkaan pakkauksen ja pienen 320x240-ruutukoon yhdistelmä tuottaa muihin formaatteihin verrattuna erittäin pieniä tiedostoja.

Tallennus MyDVD:hen

MyDVD on helppo levyn koostotyökalu, jonka tarjoamien pohjien avulla voit luoda ammattimaisen näköisiä, valikoita ja musiikkia sisältäviä levyprojekteja. Lisätietoja MyDVD:stä on MyDVD-sovelluksen Ohjeessa.

MyDVD avataan automaattisesti, kun viet MyDVD-projektiin. Voit avata MyDVD:n myös napsauttamalla työpöydän **Pinnacle MyDVD** -pikakuvaketta tai etsimällä **Pinnacle MyDVD** -ohjelman **Käynnistä**-näytöstä tai **Käynnistä**-valikosta.

MyDVD-projektien vientiasetusten käyttämistä varten sinun on valittava **Muokkaa**-välilehden aikajanalta **Vie MyDVD:hen**.



MyDVD-projektien vientiasetukset.

Vienti MyDVD-tiedostoon

1 Kun olet luonut projektisi ja muokannut sitä **Muokkaa**-välilehden aikajanalla, napsauta **avaa Tekijä-työkalurivi** -painiketta aikajanan työkalurivillä.

   Jos haluat lisätä kappaleita ennen vientiä, käytä aikajanan työkalurivin kappalesäätimiä. Lisätietoja on kohdassa ”Lukumerkkien lisääminen levyprojektiin” sivulla 200.

2 Napsauta **Vie MyDVD:hen** -painiketta raidan otsikkojen yllä.

   Vie-välilehti aktivoidaan.

3 Valitse haluamasi asetukset **Vientiasetukset**-alueella ja napsauta **Aloita vienti**.

   Projekti renderöidään, ja **Pinnacle MyDVD** avaa projektitiedostosi.

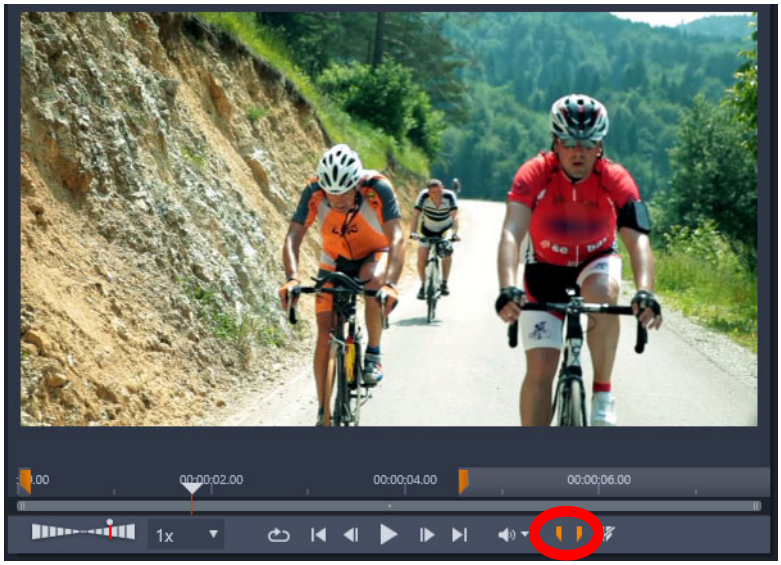
Vie animoituun GIF-tiedostoon

Voit käyttää Pinnacle Studiossa tarkkoja työkaluja animoitujen GIF-tiedostojen luomisessa. Animoidut GIF-tiedostot ovat yksinkertaisia, verkkoystävällisiä animoituja tiedostoja, joiden kesto on tyypillisesti alle 10 sekuntia. Vaikka niitä käytetään perinteisesti yksinkertaisempaan grafiikkaan niiden rajoitetun värivalikoiman (256 väriä) vuoksi, värivalikoima voidaan optimoida laajemmalle kuvavalikoimalle (Pinnacle Studio käyttää värien optimoinnissa sekoitussävytystä). GIF-tiedostot tukevat myös läpinäkyvyyttä.

Pinnacle Studiossa helpoin tapa luoda nopeasti animoitu GIF-tiedosto on käyttää Vie-välilehden merkkejä, jotta voidaan valita tarkasti projektin osa (yksittäinen video tai monimutkaisempi projekti), jonka haluat muuntaa GIF-tiedostoksi. Valitse sitten asetukset, jotka tuottavat tarvitsemasi koon ja laadun, ja vie. Kaikki nimikkeet tai tehosteet, jotka olet lisännyt projektin tähän osaan, viedään lopulliseen GIF-tiedostoon. Tuloksena oleva yksittäinen tiedosto käsittää sarjan GIF-kuvia, jotka tuottavat animaation.

Vienti animoituun GIF-tiedostoon

1. Kun olet luonut projektisi ja muokannut sitä **Muokkaa**-välilehden aikajanalla, napsauta **Vie**-välilehteä.
2. Aseta vietävien tiedostojen **Kohde** napsauttamalla selauspainiketta ja valitsemalla sijainti.
3. Kirjoita tiedoston nimi **Tiedostonimi**-kenttään.
4. Varmista, että **Sama kuin aikajana** -valintaruutua ei ole merkitty.
5. Valitse avattavista valikoista, vasemmalta oikealle, **Laajentaminen** jasitten ***.gif** ja **Kuva**.
6. Valitse avattavasta **Esiasetus**-valikosta haluamasi vaihtoehto. Voit mukauttaa asetuksia (mukaan lukien **Kuvan koko**, **Kehykset/sek**, **GIF-laatu**ja **Luuppitoisto**) napsauttamalla **Muokkaa esiasetusta** -painiketta . Napsauta sitten **Tallenna esiasetus** -painiketta tallentaaksesi mukautetut asetuksesi uudeksi esiasetukseksi.
7. Jos haluat viedä vain osan projektista, käytä soitinikkunan toiston hallinta-alueen trimmaussäätimiä (**Merkki sisään** ja **Merkki ulos**).



8 Vie projekti napsauttamalla **Aloita vienti**.

Huomaa: Arvioitu tiedostokoko näkyy soitinikkunan alla. Säädä asetukset ja pituus varmistaaksesi, että lopullinen tiedostokoko sopii sinne, missä haluat pitää animoitua GIF-tiedostoa.

Läpinäkyvyydellä varustettujen elokuvien vieminen alfakanavavideoon

Alfakanavavideo tukee läpinäkyvyyttä, joten voit tallentaa animoituja logoja, kuvaruudun alaosan grafiikoita ja muita objekteja ja animaatioita videotiedostoina, joita voit jakaa ja käyttää uudelleen peittokuvina muissa videoprojekteissa. Jos esimerkiksi luot videosarjan, voit peittää jokaisen videon alkamisen animoidulla otsikolla, joka tunnistaa sinut tai yrityksesi sarjan luojaksi. Pinnacle Studio käyttää CineForm MOV -muotoa alfakanavien tukemiseen.

Musta alue edustaa läpinäkyvää aluetta tässä alfakanavavideossa.

Vienti alfakanavavideoon

1 Kun olet luonut ja muokannut projektiasi, jossa on läpinäkyvät alueet **Muokkaa**-välilehden aikajanalla, napsauta **Vie**-välilehteä.
2 Aseta vietävien tiedostojen **Kohde** napsauttamalla selauspainiketta ja valitsemalla sijainti.
3 Kirjoita tiedoston nimi **Tiedostonimi**-kenttään.
4 Varmista, että **Sama kuin aikajana** -valintaruutua ei ole merkitty.
5 Valitse avattavista valikoista, vasemmalta oikealle, **Muoto** ja sitten **CineForm**.
6 Valitse avattavasta **Esiasetus**-valikosta **MOV**-vaihtoehto. Voit mukauttaa asetuksia (mukaan lukien **Koko**, **Kehyksiä sekunnissa**ja **Laatu**) napsauttamalla **Muokkaa esiasetusta** -painiketta. Napsauta sitten **Tallenna esiasetus** -painiketta tallentaaksesi mukautetut asetuksesi uudeksi esiasetukseksi.
7 Jos haluat viedä vain osan projektista, käytä soitinikkunan toiston hallinta-alueen trimmaussäätimiä (**Merkki sisään** ja **Merkki ulos**).
8 Vie projekti napsauttamalla **Aloita vienti**.

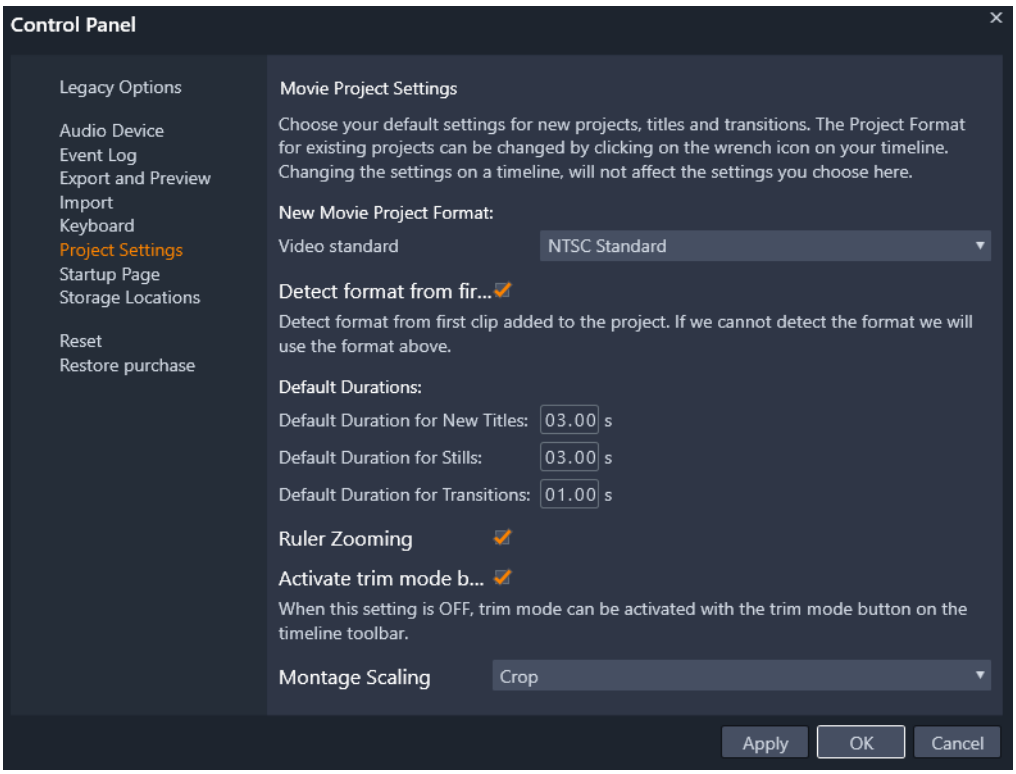
Asetukset ja valinnat

Pinnacle Studio -ohjelman keskeinen kokoonpanoikkuna on **Ohjauspaneeli**. Voit valita asetusvaihtoehdot ja muut valinnat **Ohjauspaneelissa**.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Tietoja Ohjauspaneelista
- Vanhat asetukset
- Äänilaitteen asetukset
- Tapahtumalokin asetukset
- Ohjauspaneelin vienti- ja esikatseluasetukset
- Ohjauspaneelin tuontiasetukset
- Näppäimistön pikanäppäinasetukset
- Ohjauspaneelin projektiasetukset
- Käynnistyssivun asetukset
- Tallennuspaikan asetukset
- Palautus- ja varmuuskopiointiasetukset
- Oston palauttaminen ohjauspaneelissa

Tietoja Ohjauspaneelista



Pinnacle Studio -ohjauspaneeli on sovelluksen keskeinen kokoonpanoikkuna.

Ohjauspaneelin asetussivut kuvataan tässä luvussa.

Ohjauspaneelin avaaminen ja siinä siirtyminen

1 Valitse Pinnacle Studio -päävalikosta **Ohjauspaneeli**.

2 Kun **Ohjauspaneeli**-ikkuna tulee esiin, valitse luokka ikkunan vasemmalla puolella olevasta luettelosta.

   Vastaava sivu näkyy ikkunan oikealla puolella.

3 Valitse haluamasi asetukset.

Vanhat asetukset

Vanhoihin asetuksiin kuuluvat tarkkailukansiot ja vanhat luontitilan asetukset.

Tarkkailukansiot

Tarkkailukansiot ovat kiintolevyllä tai muulla tallennuslaitteella olevia kansioita, joita Pinnacle Studio seuraa. Kun tarkkailukansion sisältö muuttuu, kirjasto päivitetään automaattisesti.

Kun käytät tarkkailukansioita, kirjaston aineistopuuhun lisätään **Kirjastomedia**-haara. Näet **Kirjastomedia** -haaran myös silloin, kun Pinnacle Studio havaitsee vanhemmasta Pinnacle Studio -versiosta peräisin olevan kirjaston (jos haluat, että haara täytetään, ota tarkkailukansiot käyttöön).

Voit luoda niin monta tarkkailukansiota kuin haluat ja asettaa ne hakemaan oletuksena vain yhtä mediatyyppiä (video, kuva tai ääni) kaikkien kolmen sijaan.

Voit määrittää järjestelmässäsi olevan kansion tarkkailukansioksi napsauttamalla Ota käyttöön -painiketta ja sitten Lisää kansio -painiketta tarkkailukansioiden luettelon alapuolella. Siirry sitten kansioon, jonka haluat lisätä. Voit peruuttaa tarkkailukansion toiminnan valitsemalla kansion luettelosta ja napsauttamalla Poista kansio -painiketta.

Sovella-painikkeella Kirjasto ohjataan päivittämään luettelonsa tarkkailukansion muutosten mukaisesti.

Vanha Tekijä-tila

Voit ottaa vanhan **Tekijä**-välilehden käyttöön Pinnacle Studiossa tai poistaa sen käytöstä. **Tekijä**-välilehdessä on levyjen laatimisessa käytettyjä ominaisuuksia ja pääsy **Levyvalikot** -kirjaston sisältöön. Palauta **Tekijä**-välilehti napsauttamalla **Ota käyttöön** -painiketta.

Äänilaitteen asetukset

Täältä löydät ne parametrit, jotka ovat käytettävissä tietokoneeseen liitetyille nauhoituslaitteille (kuten mikrofonit). Napsauttamalla laitteen nimeä pääset Windowsin asetusten valintaruutuun.

Tapahtumalokin asetukset

Tähän ikkunaan kirjataan viestejä joidenkin toimintojen aikana, esimerkiksi silloin, kun tuodaan useita tiedostoja. Voit tarkastaa täältä tiedot ongelmista, joita on saattanut ilmaantua näiden toimintojen aikana.

Ohjauspaneelin vienti- ja esikatseluasetukset

Nämä asetukset vaikuttavat videon toiston ulkoasuun.

Laatu: Nämä vaihtoehdot säätävät videon esikatselun laatua koko sovelluksessa.

- **Paras laatu** Paras tarjoaa esikatselun täydellä resoluutiolla – resoluutiolla, jolla projekti loppujen lopuksi viedään. Jos tätä vaihtoehtoa käytetään hitaammilla järjestelmillä, kehyksiä voi pudota toiston aikana.
- **Tasapainotettu:** Tätä asetusta suositellaan tavalliseen käyttöön. Siinä laatuoptimoinnit ohitetaan esikatselun nopeuttamiseksi. Useimmissa tapauksissa eroa tuskin huomaa.

- **Nopein toisto** Esikatselu optimoidaan käsittelytehokkuuden parantamiseksi, mikä voi olla hyödyllistä hitaampien järjestelmien kanssa.

Näytä koko näytön esikatselu päällä: Valitse tietokoneen näyttö (jos käytettävissä on enemmän kuin yksi), jolla koko näytön esikatselu näytetään.

Näytä ulkoinen esikatselu päällä: Valitse käytettävissä olevien laitteiden ja signaalien ulostulojen (jos sovellettavissa) luettelosta.

Ulkoinen esikatselustandardi: Valitse tietokoneeseen liitetyn videomonitorin TV-standardi.

Toiston optimointi

Optimointikynnys: Optimointikynnys määrittää, kuinka paljon tiedostoa renderöidään kun esikatselet projektiasi. Kynnys voidaan asettaa mihin tahansa välillä **Pois päältä** (0) – **Aggressiivinen** (100). Tietyn aikajanan "siivun" renderöinti riippuu tehosteiden ja käytettyjen siirtymien toistamiseen tarvittavasta prosessoinnin määrästä sekä **optimointikynnyksen** arvosta. Jos arvo asetetaan kohtaan Aggressiivinen, Pinnacle Studio esirenderöi kaikki siirtymät, otsikot, levyvalikot ja tehosteet vaikka leike olisi ollut esikatseltavissa, ja tästä saattaa seurata huomattava toistoviive.

Jos **optimointikynnys** on asetettu arvoon **Pois päältä** (nollaan), renderöinnin edistymisestä ilmoittavaa keltaista ja vihreää merkintää ei näy ja kaikki tehosteet toistetaan reaaliaikaisina. Tämä voi kuitenkin johtaa huonompaan toistolaatuun (menetettyjä kehyksiä, nykivä toisto), jos tehosteiden määrä ja monimutkaisuus ylittää järjestelmän käytettävissä olevan käsittelykapasiteetin.

Renderoi toistettaessa: Kun Automaattinen-asetusta käytetään, sovellus päättää järjestelmätietojen perusteella, voidaanko reaaliaikainen renderöinti suorittaa toiston aikana. Jos Pois päältä -asetusta käytetään, reaaliaikainen renderöinti on pois käytöstä toiston aikana, mutta jatkuu toiston loputtua.

Kolmannen osapuolen koodekit: Sallii Pinnacle Studion käyttää tietokoneeseen asennettuja kolmannen osapuolen koodekkeja, jolloin voit käyttää vielä useampia videoformaatteja. Huomaa: Osa kolmannen osapuolen koodekeista voi aiheuttaa kaatumisia tai virheitä Pinnacle Studiossa.

Laitteistokiihdytys

Aktivoituna tämä ominaisuus siirtää osan prosessointikuormasta keskusyksiköltä lisälaitteistolle, esimerkiksi näytönohjaimelle. Laitteistokiihdytystuen määrä riippuu tietokoneesi keskusyksiköstä ja näytönohjaimesta.

- Useimmat NVidia-ohjaimet tukevat CUDA-arkkitehtuuria. Kun tämä on käytettävissä, näytönohjainta käytetään H.264-koodauksen purkuun.

- Tietokoneet, joissa on uusi Intel-suoritin ja Intel Quick Sync Video -ominaisuus, oivat koodata ja purkaa H.264- ja H.264 MVC-materiaalia nopeasti.

Laitteistokiihdytyksen tyypin valinta

1 Valitse Pinnacle Studio -päävalikosta **Ohjauspaneeli** >**Vienti ja esikatselu**.
2 Valitse **Laitteistokiihdytys**-alueella vaihtoehto **Tyyppi**-pudotusluettelosta.

Stereoskooppinen

3D-oletuskatselutila: Tällä asetuksella valitaan stereoskooppisen 3D-sisällön oletus Pinnacle Studiossa. Katso lisätietoja kohdasta 3D-katselutilan vaihto. Lisätietoja on kohdassa "Kirjastossa näytettävien kohteiden valitseminen" sivulla 29.

- **Vasen silmä tai Oikea silmä:** Stereoskooppisen sisällön esikatselu voidaan määrittää näyttämään vain joko vasemman tai oikean silmän näkymä.
- **Vierekkäin:** Vierekkäin-esikatselutilassa voit tarkastella molempien puolien yksittäisiä 2D-kuvia yhtä aikaa.
- **Erotus:** Varsinaisen kuvasisällön sijaan näytetään vasemman ja oikean ruudun erot. Identtiset alueet näytetään neutraalin harmaana.
- **Shakkilauta:** Oikean ja vasemman silmän näkymät vaihtelevat 16x9-ruudukon vierekkäisissä soluissa.
- **Anaglyfi:** Stereoskooppinen Anaglyfi-esikatselu sopii sisällön katsomiseen stereoskooppisilla puna–syaani-laseilla.
- **3D-televisio (vierekkäin):** Tätä tilaa voidaan käyttää 3D-lisänäytön tai -projektorin kanssa.
- **3D-kuva** Jos järjestelmäsi on 3D-yhteensopiva ja ohjainasetuksissasi on valittuna steroskooppinen 3D, stereoskooppisen sisällön esikatselu tapahtuu oletuksena 3D-kuvana.

Pysäyttäminen ei ole mahdollista, kun 3D-kuva aktivoidaan: Tämä asetus voidaan valita, kun Studiota käytetään 3D-yhteensopivalla tietokoneella, jonka ohjainasetuksissa on valittuna stereoskooppinen 3D. Pysäyttäminen ei ole mahdollista, kun 3D-kuva aktivoidaan on oletuksena pois päältä. Valinnan ollessa päällä toisto pysäytetään automaattisesti aina, kun 3D-kuva otetaan käyttöön tai poistetaan käytöstä toiston aikana.

Ohjauspaneelin tuontiasetukset

Pinnacle Studion Tuonnin oletusasetukset asetetaan täällä; voit kuitenkin säätää niitä tai korvata ne Tuonnissa tuontitoimenpiteen aikana.

Kansiovaihtoehdot: Katsele tai aseta oletustallennuspaikat medialle ja projekteille, jotka kopioidaan fyysisesti tuonnin aikana; ne käyttäytyvät toisin kuin linkitetyt tuonnit ja Kirjaston pikatuontiominaisuus, joka vain linkittää olemassa olevan median ilman sen uudelleensijoittamista. Kansiosijainnit on alkujaan asetettu käyttäjän hakemistoihin musiikkia, videota ja kuvia varten Windowsissa määritellyllä tavalla ja Studio-projektien tallentamiseen tarkoitettuun oletuskansioon.

Kun olet sijoittanut ja valinnut kansion, joka toimii peruskansiona, voit myös asettaa alikansion:

- **Ei alikansiota:** Jos valitset tämän vaihtoehdon, tuomiasi tiedostoja säilytetään peruskansiossa.
- **Muokattu:** Kun valitset tämän vaihtoehdon, näkyviin tulee Mukautettu projektin alikansio -ruutu. Napsauta ruutua ja anna nimi kyseisen mediatyypin alikansiolle.
- **Tänään:** Tuomasi tiedostot siirretään senhetkisen päivämäärän mukaan nimettyyn alikansioon (muodossa "25.10.2017").
- **Luontipäivä:** Jokainen tuotu tiedosto tallennetaan kohteen luontipäivän mukaan nimettyyn kansioon, jonka nimi on samassa muodossa kuin yllä. Kun useita kohteita tuodaan saman tuontiprosessin aikana, se voi edellyttää lukuisten kansioiden luomista tai päivittämistä.
- **Kuluva kuukausi:** Tämä on sama kuin Tänään-vaihtoehto, mutta ilman päivämerkintää, esim. "2017-10".
- **Kohtauksen paikannus:** Tämä asettaa oletuspaikannusmenetelmän kohtauksen paikannukselle. "Videon kaappauksen kohtauksen paikannuksen asetukset" sivulla 224.
- **Pysäytä liike:** Tämä asettaa oletustuontimenetelmän kehyksille, joita kaappaat Pysäytä liike -ominaisuuden avulla. Katso "Pysäytä liike" sivulla 234.

Näppäimistön pikanäppäinasetukset

Studio tarjoaa sekä kattavan valikoiman näppäimistön oletuspikanäppäimiä että keinon niiden muokkaamiseen. Ohjauspaneelin Näppäimistö-sivulla on luettelo kaikista komennoista, joita voidaan käyttää pikanäppäimillä, sekä näille komennoille mahdollisesti määritetyt pikanäppäimet. Komennot on ryhmitelty osioittain.

Pikanäppäimiä voi hakea kirjoittamalla komennon sivun oikeassa yläkulmassa olevaan hakukenttään, ja olemassa olevia pikanäppäinyhdistelmiä voi hakea valitsemalla **Hae pikanäppäimiä** -valintaruudun (pikanäppäinten päällekkäisyyden välttämiseksi).

Näppäimistön pikanäppäimen lisääminen

1 Valitse Pinnacle Studio -päävalikosta **Ohjauspaneeli** >**Näppäimistö**.
2 Valitse kohdekomento.

3 Napsauta **Paina pikanäppäimiä** -muokkausruutua.
4 Paina halutun pikanäppäintoiminnon näppäintä. Jos pikanäppäin on jo käytössä, **Pikanäppäintä käyttää** -pudotusvalikko näyttää ristiriitaiset komennot.
5 Liitä annettu pikanäppäin valittuun komentoon napsauttamalla **Määritä**-painiketta.

Pikanäppäimen määrittäminen ei poista tiettyjen näppäinyhdistelmien ja muiden komentojen yhteyksiä. Eri komennot saattavat itse asiassa käyttää samaa pikanäppäintä, kunhan ne toimivat eri yhteyksissä. Esimerkiksi **Ctrl**+**L** on oletuspikanäppäin kahdelle komennolle: **Aikajana** > **Lukitse raita** ja **Mediaeditori** > **Kierrä vasemmalle**. Toiminto aktivoituu käyttämäsi Pinnacle Studion osan mukaan.

Pikanäppäimen poistaminen:

1 Valitse Pinnacle Studio -päävalikosta **Ohjauspaneeli** >**Näppäimistö**.
2 Valitse kohdekomento.
3 Valitse poistettava pikanäppäin Valitun komennon pikanäppäimet -pudotusvalikosta.
4 Napsauta Poista-painiketta.

Oletusasetusten palauttaminen

Näppäimistön oletusmääritykset voidaan palauttaa joko nykyiselle komennolle (**Palauta nykyinen** -painike) tai kaikille komennoille kerralla (**Palauta kaikki** -painike).

Ohjauspaneelin projektiasetukset

Tällä Pinnacle Studio -ohjauspaneelin sivulla voit valita uusien projektien, otsikoiden ja siirtymien oletusasetukset.

Uuden elokuvaprojektin formaatti: Valitse resoluutio (kuten PAL tai HD 1920x1080i) oletusasetukseksi kaikille uusille aikajanoille. Vaihtoehtoisesti ensimmäinen aikajanalle asetettu leike voi määrittää projektin formaatin vaihtoehdolla Tunnista formaatti ensimmäisestä aikajanalle lisätystä leikkeestä. Tämänhetkisen aikajanan formaattia voidaan vaihtaa milloin vain muokkauksen aikana käyttämällä aikajanan asetuksia, jotka sijaitsevat aikajanan työkalurivin vasemmassa yläkulmassa.

Paikanna formaatti ensimmäisestä leikkeestä: Paikantaa formaatin ensimmäisestä projektiin lisätystä leikkeestä. Jos formaattia ei voi paikantaa, Uuden elokuvaprojektin formaattia käytetään.

Oletuskestot: Aseta aikajanalle tuotaville otsikoille, kuville ja siirtymille oletuskestot. (Lisäämisen jälkeen leikkeen pituutta voidaan tietenkin trimmata tarpeen mukaan.)

Siirtymätila: Voit valita välillä **Ylläpidä aikajanasynkronointia** (suositeltava) ja **Päällekkäiset leikkeet** (vanha tila). Lisätietoja on kohdassa "Siirtymät" sivulla 98.

Viivaimen zoomaus: Kun tämä vaihtoehto valitaan, aikaviivaimen vetäminen vaakasuuntaisesti lähentää ja loitontaa aikajanaa. Tässä tilassa ryömittäminen tai toistopään siirto pitää tehdä vetämällä suoraan kahvasta. Kun viivaimen zoomaus on pois päältä, voit liikuttaa toistopäätä napsauttamalla mihin tahansa viivaimessa. Kummassakin tapauksessa zoomaus voidaan myös suorittaa käyttämällä jotakin seuraavista:

- Numeronäppäimistön plus- ja miinusnäppäimet
- Navigaattori aikajanan alareunassa
- Vierityspalkit esikatseluiden alapuolella

Aktivoi trimmaustila napsauttamalla leikkausten lähellä: Ottamalla tämä asetuksen käyttöön voit aktivoida trimmaustilan napsauttamalla. Kun tämä asetus ei ole käytössä, trimmaustila voidaan aktivoida trimmaustilapainikkeella aikajanan työkaluriviltä.

Montaasin skaalaus: Asettaa oletustavan sisällön sovittamiseksi montaasimalleihin: **Ei mitään** (ei skaalausta), **Sovita** tai **Rajaa**.

Käynnistyssivun asetukset

Voit määrittää, mikä työtilan välilehti tulee näkyviin, kun käynnistät sovelluksen. Oletusarvoisesti avautuu **Tervetuloa**-välilehti.

Tallennuspaikan asetukset

Tältä sivulta voit asettaa Pinnacle Studiolla luomiesi median ja projektien tallennuspaikan. Voit erikseen määrittää sijainnit jokaiselle seuraavista tiedostotyypeistä:

- **Studio-elokuvaprojektit**
- **Studio-levyprojektit**
- **Otsikot**
- **Valikot**
- Malli
- **Palauta projekti**

  Tätä kansiota käytetään sekä jatkotyöskentelyä varten puretuille projektipaketeille että projekteille, jotka on tuotu Studio iPadille -sovelluksesta.
- **Renderöintitiedostot**

  Tämä kansio on väliaikaisille tiedostoille, jotka syntyvät, kun tehokasta laskentaa vaativia kohteita, kuten videotehosteita renderöidään.

Tässä tehdyt muutokset koskevat vain tulevia toimintoja – olemassa olevat tiedostot pysyvät nykyisissä sijainneissaan.

Poista renderöintitiedostot: Voit poistaa renderöintitiedostot säästääksesi tilaa ilman, että menetät tietoja pysyvästi. Huomaa, että nämä tiedostot luodaan kuitenkin uudelleen seuraavan kerran, kun projektisi tarvitsee renderöintiä.

Palautus- ja varmuuskopiointiasetukset

Voit palauttaa Pinnacle Studio -versiosi oletustilaansa valitsemalla **Palauta** (jota kutsutaan joskus tehdasasetuksiksi).

Voit käyttää **Varmuuskopiointia ja palautusta** Ohjauspaneelin asetusten ja Kirjaston hakemiston varmuuskopiointiin milloin tahansa — ennen palautusta, kun vaihdat järjestelmiä tai sovelluksen versioita tai yksinkertaisesti suojataksesi asetuksesi ja Kirjaston hakemiston säännöllisin väliajoin. Kun olet varmuuskopioinut Kirjaston hakemiston tai **Ohjauspaneelin** asetukset, voit palauttaa ne milloin tahansa.

Pinnacle Studion palauttaminen oletustilaan

1. Tallenna kaikki avoimet projektit, jotka haluat säilyttää, ja varmuuskopioi kaikki asetukset, jotka haluat säilyttää.
2. Valitse Pinnacle Studio -päävalikosta **Ohjauspaneeli**.
3. Valitse **Ohjauspaneeli**-ikkunasta **Palautus ja varmuuskopiointi**.
4. Napsauta **Palauta oletusasetukset** -alueella **Palauta**-painiketta, ja napsauta sitten **OK** ja käynnistä sovellus uudelleen.

Kirjaston hakemiston tai Ohjauspaneelin asetusten varmuuskopiointi

1. Valitse Pinnacle Studio -päävalikosta **Ohjauspaneeli**.
2. Napsauta hakemistossa **Palautus ja varmuuskopiointi**, ja vastaava sivu tulee näkyviin.
3. Tee jokin seuraavista toimista:
   - Napsauta **Varmuuskopioi kirjasto**
   - Napsauta **Varmuuskopioi Ohjauspaneelin asetukset**
4. Kirjoita **Varmuuskopioi**-ikkunassa tiedoston nimi ja napsauta **Tallenna**.

Kirjaston hakemiston tai Ohjauspaneelin asetusten palauttaminen

1. Valitse Pinnacle Studio -päävalikosta **Ohjauspaneeli**.
2. Napsauta hakemistossa **Palautus ja varmuuskopiointi**, ja vastaava sivu tulee näkyviin.
3. Tee jokin seuraavista toimista:
   - Napsauta **Palauta kirjasto**
   - Napsauta **Palauta Ohjauspaneelin asetukset**

4 Valitse **Palauta**-ikkunasta varmuuskopiotiedosto, jota haluat käyttää, ja napsauta **Avaa**.

Oston palauttaminen ohjauspaneelissa

Voit palauttaa Pinnacle Studio -ohjelman kautta tekemiäsi ostoksia. Ostokset on tarpeen palauttaa esimerkiksi silloin, kun siirrät Pinnacle Studio -ohjelman uuteen järjestelmään.

Pinnacle Studiossa tehtyjen ostosten palauttaminen

1 Valitse Pinnacle Studio -päävalikosta **Ohjauspaneeli**.
2 Valitse hakemistosta **Palauta ostos**, jolloin näkyviin tulee **Palauta ostos** -sivu.
3 Napsauta **Palauta**-painiketta ja valitse **OK**.

MultiCam Capture Lite

Voit tallentaa tietokoneen toimintaa ja hiiren liikkeitä käyttämällä MultiCam Capture Liten ruutukaappaustoimintoa Pinnacle Studiossa. Tämän ominaisuuden avulla voit luoda helposti videoita, joissa tarvitaan visualisointia. Voit myös määrittää kaappausalueen, jolloin on helpompi korostaa ja täsmentää tiettyä aluetta, tai integroida selostuksen. Voit kaapata ääntä tietokonejärjestelmästä ja mikrofonista sekä kuvaa verkkokamerasta. Voit sitten tuoda materiaalin ja käyttää tavallisia editointityökaluja tai Monikameraeditoria. Lisätietoja on kohdassa "Monikameraeditointi" sivulla 267.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

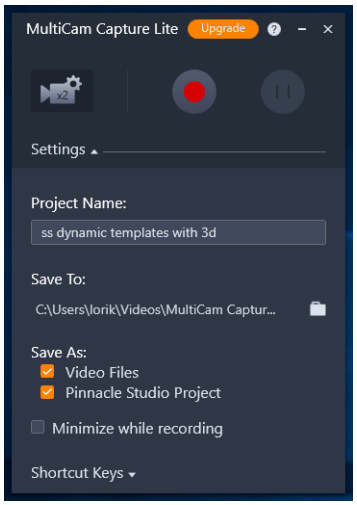
- Ruutukaappausprojektin aloittaminen
- Ruudun tallentaminen

Ruutukaappausprojektin aloittaminen

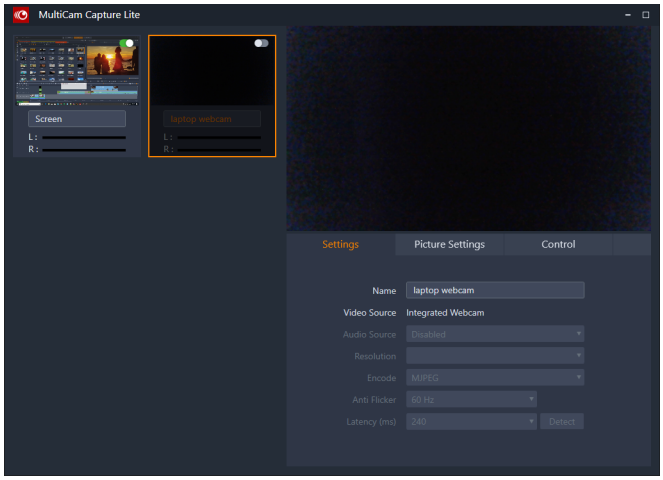
Ruutukaappausikkunan avaaminen

- Napsauta **MultiCam Capture Lite** -ohjelmakuvaketta tai valitse **MultiCam Capture Lite** ohjelmaluettelosta **Käynnistä**-valikossa.

Työtila



Voit hallita tallennusta ja valita asetukset tallennuksille Asetukset-ikkunassa.



Lähde-ikkuna antaa sinun valita tietokoneen näytön, verkkokameran tai molempien tallentamisen välillä. Voit myös valita asetukset lähteillesi.

Ruudun tallentaminen

Muista määrittää videon asetukset ennen kuin aloitat varsinaisen kaappauksen.

Videon määrittäminen

1 Määritä seuraavat tiedot **Asetukset**-ikkunassa:
   - **Projektin nimi** – Anna nimi projektillesi. Tätä nimeä käytetään videotiedostonimissä.
   - **Tallenna kohteeseen** – Määrittää sijainnin, johon videotiedosto tallennetaan.

Opmerking: Oletuksena kaappaukset tallennetaan Tiedostot-kansioon (**...Documents/ Pinnacle Studio Screen Capture/23.0**). Napsauttamalla ➕ voit lisätä uuden kansion ja vaihtaa paikkaa, johon tiedosto tallennetaan.

- **Tallenna nimellä** – Ota käyttöön **Videotiedostot**-valintaruutu, **Pinnacle Studio - projekti** -valintaruutu tai molemmat.

Ruutukaappauksen tallentaminen

1 Valitse haluamasi asetukset **Lähde**-ikkunan **Asetukset**-välilehdellä.

2 Aloita ruudun kaappaus napsauttamalla **Asetukset**-ikkunassa **Aloita/jatka kaappausta**.

Kaikki toimenpiteet määritetyn kaappausalueen sisällä tallennetaan. Ruudun kaappaus alkaa lähtölaskennan jälkeen.

Opmerking: Voit pysäyttää ruudun kaappauksen painamalla **F10** tai keskeyttää sen tai jatkaa sitä keskeytyksen jälkeen painamalla **F11**.

3 Lopeta ruudun kaappaus valitsemalla **Asetukset**-ikkunassa **Pysäytä tallennus**.

Opmerking: **Huomaa:** Ruudun kaappaus lisätään määrittämääsi muokattuun kansioon ja voit lisätä sen Pinnacle Studion Kirjastoon.

Monikameraeditointi

Monikameraeditori on työtila, jossa voit luoda ammattimaisia videokoosteita tapahtumista, jotka on kuvattu eri kameroilla ja eri kulmista.

Helppokäyttöisen moninäkymätyötilan avulla voit editoida lennosta samalla, kun videoleikkeet toistuvat samanaikaisesti jopa *kuudelta kameralta. Voit siirtyä leikkeestä toiseen yhdellä napsautuksella aivan samoin kuin tv-studiossa siirrytään kamerasta toiseen haluttaessa kuvata kohtausta eri kulmasta tai korostaa eri elementtiä.

Kuvaa voidaan kaapata monilta eri tallennuslaitteilta, kuten action-kameroilta, kopterikameroilta, digitaalisilta järjestelmäkameroilta ja älypuhelimilta. Voit liittää mukaan myös erilliseltä mikrofonilta tallennettua ääntä.

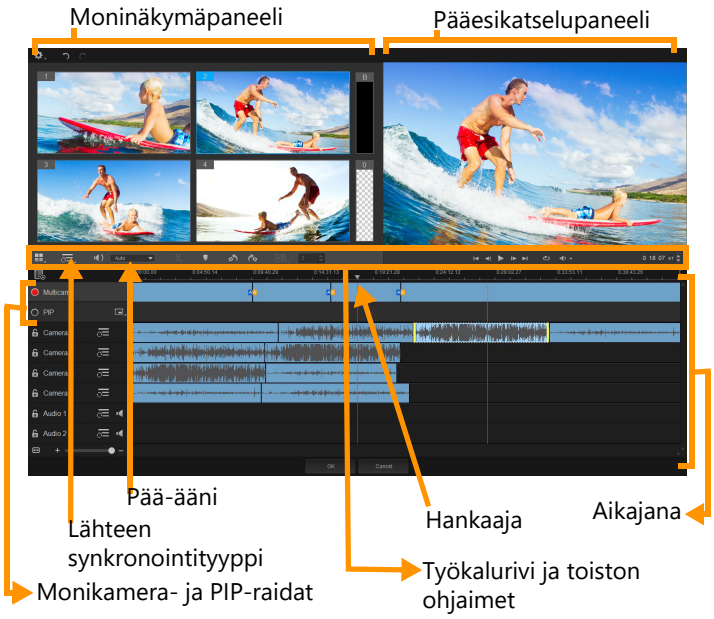
**Kameroiden määrä riippuu ohjelmiston versiosta.*

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Monikameraeditorin työtila
- Monikameraeditoinnin perusteet
- Video- ja äänileikkeiden tuominen Monikameraeditoriin
- Video- ja äänileikkeiden synkronointi monikameraprojekteissa
- Äänilähteen valitseminen monikameraprojektille
- Useiden leikkeiden editointi monikamerakoosteeksi
- Kuva kuvassa -tehosteen (PIP) lisääminen Monikameraeditorissa
- Monikameralähdetiedostojen hallinta
- Monikameraprojektin tallentaminen ja vieminen
- Älykkään välityspalvelimen käyttö editoinnin nopeuttamiseen

Monikameraeditorin työtila

Alla olevassa kuvassa on ilmaistu Monikameraeditorin tärkeimmät ominaisuudet.



Työkalurivi, toisto ja muut ohjaimet

Työtilassa käytettävissä olevat ohjaimet on lueteltu alla.

Päätyökalurivissä on seuraavat ohjaimet:

Kameran numero — Tämän avulla voit määrittää moninäkymäpaneelin näyttämään neljää tai kuutta kameraa riippuen ohjelmiston versiosta.

Audio **Lähteen synkronointityyppi** — Mahdollistaa leikkeiden synkronoinnin. Lisätietoja on kohdassa "Video- ja äänileikkeiden synkronointi monikameraprojekteissa" sivulla 271.

Camera 2 **Pää-ääni** — Mahdollistaa ensisijaisen äänilähteen valinnan. Lisätietoja on kohdassa "Äänilähteen valitseminen monikameraprojektille" sivulla 272.

tai **Jaa leike** — Sallii leikkeen jakamisen osioihin. Lisätietoja on kohdassa "Leikkeen jakaminen Monikameraeditorissa" sivulla 274.

Aseta/poista merkki — Voit lisätä kameraraidoille merkkejä, joita käytetään editointiin, kuten äänen synkronointiin.

Kierrä vasemmalle ja **Kierrä oikealle** — Voit kiertää kameraraitojen leikkeitä ennen kuin lisäät ne monikameraraitaan tai PIP-raitaan. Huomaa: Vain avattuja raitoja voi kiertää.

03 **Siirtymä** ja **Kesto** — Voit lisätä siirtymän monikameraraidan leikkeiden väliin ja määrittää siirtymän keston. Lisätietoja on kohdassa "Siirtymän lisääminen monikameraosioiden väliin" sivulla 274.

Pääesikatseluruudussa on seuraavat ohjaimet:

Toistorivi, jossa on painikkeet **Alkuun**, **Edellinen ruutu**, **Toista**, **Seuraava ruutu** ja **Loppu**.

Silmukka — Voit toistaa valittua raitaa jatkuvasti palaamalla alkuun, kun leikkeen loppu saavutetaan.

Aseta äänenvoimakkuus — Voit säätää toiston äänenvoimakkuutta.

0:04:40:09 **Aikakoodi**-säädin — Voit tarkastella ja asettaa ajan/kehyksen, joka näkyy pääesikatseluruudssa sekä kohdassa, jossa hankaaja on aikajanalla. Voit asettaa ajan/kehyksen napsauttamalla nuolia tai numeroarvoa.

Aikajanalla on seuraavat ohjaimet:

Lähteen hallinta — Voit lisätä ja poistaa leikkeitä. Lisätietoja on kohdassa "Monikameralähdetiedostojen hallinta" sivulla 275.

Näytä/Piilota äänen aaltomuotonäkymä — Voit tarkastella kamera- ja ääniraitojen äänen aaltomuotoja.

Lukitse/Avaa — Näkyy yksittäisillä raidoilla. Raidat kannattaa lukita, kun ne on synkronoitu.

Ota mukaan/Sulje pois synkronoinnista — Voit määrittää, mitkä raidat otetaan mukaan synkronointiin.

Mykistä/Poista mykistys — Voit kytkeä äänen pois (mykistys) tai päälle (mykistyksen poisto) valitulle ääniraidalle.

Zoomaa aikajanalle — Aikajanan vasemmassa alakulmassa olevan säätimen avulla voit laajentaa tai pienentää projektin niin, että se näkyy kokonaisuudessaan aikajanalla.

+ – **Zoomaustaso**-liukusäädin — Voit muuttaa projektin zoomaustasoa vetämällä liukusäädintä tai napsauttamalla **Zoomaa lähemmäs** (plus-merkki) tai **Zoomaa kauemmas** (miinusmerkki). Tämä on erityisen hyödyllistä, kun editoidaan yksittäisiä segmenttejä **Monikameraraidalla**.

Seuraavat yleiset säätimet näkyvät sovellusikkunan vasemmassa yläkulmassa:

Asetukset — Voit avata Välityspalvelimen hallinnan ja Tallenna nimellä -valintaikkunan. Lisätietoa on kohdissa "Älykkään välityspalvelimen käyttö editoinnin nopeuttamiseen" sivulla 276 ja "Monikameraprojektin tallentaminen" sivulla 276.

Kumoa ja **Tee uudelleen** — Voit kumota useimmat toimenpiteet tai tehdä ne uudelleen.

Monikameraeditoinnin perusteet

Seuraavassa on esitetty peruskatsaus monikameraeditointiin.

1 Tuo Pinnacle Studion Kirjastoon ne video- ja äänileikkeet, joita haluat käyttää.

2 Valitse leikkeet Kirjastosta ja tuo ne Monikameraeditorin käyttämällä erityistä tuonti-ikkunaa, jossa voit määrittää leikkeet Kameraan 1, Kameraan 2 jne.
3 Synkronoi leikkeet aikajanalla. Voit tehdä tämän automaattisesti, jos kaikissa leikkeissä on ääniraita, mutta synkronointiin on käytettävissä myös muita menetelmiä.
4 Valitse ääniraita, jonka haluat säilyttää (jos käytät alkuperäistä ääniraitaa). Voit valita myös erillisen ääniraidan.
5 Aloita monikamerakoosteen kokoaminen. Voit toistaa kaikkia leikkeitä yhtä aikaa ja valita moninäkymäruudusta sen kameran, jota haluat tarkastella. Voit vaihtaa leikkeitä niin usein kuin haluat. Valittu aineisto näkyy pääesikatseluruudussa. Voit tarkastella projektia **Monikameraraidalla** ja hienosäätää sitä.
6 Poistumalla **Monikameraeditorista** voit hioa projektia edelleen Pinnacle Studiossa ja tuottaa siitä tiedoston.

Tärkeää! *Monikameraeditointi kannattaa suorittaa loppuun, ennen kuin poistut* ***Monikameraeditorista****. Muutokset, jotka teet projektiin toisessa editorissa, eivät välttämättä jää voimaan, jos avaat projektin uudelleen* ***Monikameraeditorissa.*** *Tällöin osa muutoksista saattaa peruuntua.*

Video- ja äänileikkeiden tuominen Monikameraeditoriin

Monikameraprojektin luomisen ensimmäinen vaihe on tuoda leikkeet **Monikameraeditoriin**. Useimmiten ne ovat samasta tapahtumasta kuvattuja leikkeitä, jotka on tuotu Pinnacle Studion Kirjastoon.

Voit käyttää jopa kuutta videoleikettä samanaikaisesti ja ottaa mukaan jopa kaksi itsenäistä äänileikettä.

Videoleikkeiden tuominen Monikameraeditoriin

1 Valitse Pinnacle Studion Kirjastosta kaikki leikkeet, joita haluat käyttää.
2 Napsauta **Monikameraeditorin** painiketta aikajanalla.
3 Kirjoita **Monikameratuonti**-ikkunassa nimi **Projektin nimi** -ruutuun.
4 Tarkista oikealla puolella projektin leikeluettelossa olevat leikkeet.

   Jos haluat järjestellä leikkeet uudelleen, vedä leike uuteen kohtaan luettelossa.

   Jos haluat lisätä video- tai äänileikkeitä, valitse haluamasi raita Kirjaston ikkunasta ja vedä se projektin leikeluetteloon.

   Jos haluat poistaa leikkeen, napsauta sitä kakkospainikkeella ja valitse **Poista**.
5 Valitse **OK**.

Video- ja äänileikkeiden synkronointi monikameraprojekteissa

Voit synkronoida video- ja äänileikkeet siten, että ne on kohdistettu samaan ajanhetkeen. Helpoin tapa on antaa **Monikameraeditorin** analysoida jokaisen leikkeen ääni ja synkronoida ne automaattisesti. Jos nauhoitukset ovat suunniteltuja, voit käyttää erityistä äänisignaalia, kuten käsien taputtamista (tällä on sama vaikutus kuin klaffin käytöllä ammattimaisissa kuvauksissa). Joissakin tapahtumissa on luontaisia ääniä, jotka helpottavat synkronointia. Näitä ovat esim. musiikkiesitykset tai urheilutapahtumat, joissa annetaan lähtösignaali.

Voit synkronoida leikkeet myös käyttämällä merkkejä tai kuvausaikaa tai voit säätää ne manuaalisesti vetämällä leikkeet aikajanalla haluamasi aikakoodin kohdalle. Voit synkronoida videot manuaalisesti käyttämällä yhteistä visuaalista elementtiä, kuten kuvassa näkyvää salaman välähdystä. Näistä menetelmistä on apua, jos videokuva ei sisällä ääntä, jos leikkeiden ääniraidat on vaikea synkronoida tai jos haluat vain kohdistaa leikkeet manuaalisesti.

Lähdeaineistosta riippuen toisinaan voi olla tarpeen käyttää eri synkronointivaihtoehtojen yhdistelmää.

Video- ja äänileikkeiden synkronointi Monikameraeditorissa

1 Kun olet tuonut leikkeet **Monikameraeditoriin**, valitse jokin seuraavista vaihtoehdoista työkalurivin **Lähteen synkronointityyppi** -pudotusluettelosta:
   - **Ääni** — Synkronoi aikajanan leikkeet napsauttamalla pudotusluettelon vieressä olevaa **Synkronoi**-painiketta . Huomaa: Vaihtoehdon käyttö edellyttää, että videoleikkeissä on ääniraita.
   - **Merkki** — Valitse leike aikajanalta, toista leike tai siirry haluamaasi kohtaan visuaalisen vihjeen avulla ja lisää merkki napsauttamalla työkalurivin **Aseta/poista merkitsin** -painiketta . Kun jokaiseen leikkeeseen on lisätty merkitsin, voit kohdistaa leikkeet merkkien mukaan napsauttamalla työkalurivin **Synkronoi**-painiketta .
   - **Kuvauspäivämäärä/aika** — Napsauttamalla **Synkronoi**-painiketta voit synkronoida leikkeet kameran metatiedoissa ilmoitetun kuvauspäivämäärän ja -ajan mukaisesti. Huomaa: Jotta tällä menetelmällä voidaan saavuttaa tarkkoja tuloksia, kameroiden kellojen pitää olla samassa ajassa.
   - **Manuaalinen** — Vedä leikkeet haluamaasi sijaintiin visuaalisen vihjeen avulla.

   Huomaa: Jos mukana on leikkeitä, jotka haluat jättää pois synkronointiprosessista, napsauta vastaavan raidan **Sulje pois synkronoinnista** -painiketta . Voit ottaa raidan mukaan napsauttamalla painiketta uudelleen (**Ota käyttöön synkronointia varten**).

Vihje: Leikkeiden synkronoinnin jälkeen voit varmistaa yksittäisten raitojen **Lukitse**-painikkeiden avulla, että raidat pysyvät synkronoituna editointiprosessin ajan.

Äänilähteen valitseminen monikameraprojektille

Kun olet tuonut ja synkronoinut leikkeet **Monikameraeditorissa**, voit tehdä päätöksiä liittyen projektin ääniraitaan. Jos käytät esimerkiksi neljää videoleikettä ja niillä kaikilla on ääniraita, on suositeltavaa kuunnella kaikkia niistä erikseen ja valita se, jonka äänenlaatu on paras. Voit myös valita erillisen äänileikkeen.

Muiden valintojen avulla voit käyttää ääntä kaikista leikkeistä, ei mistään niistä tai vaihtaa äänilähdettä (Automaattinen) samalla kun vaihdat kameraa. Tästä voi olla hyötyä, kun halutaan käyttää urheilukuvauksen tai muun toimintakuvauksen aikana tallennettua ääntä.

Oletuksena valittuna on **Kameran 1** ääni.

Äänilähteen valitseminen monikameraprojektille

1 Kun leikkeet näkyvät **Monikameraeditorin** aikajanalla, napsauta työkalurivin **Pää-ääni**-ruutua ja valitse **Kamera** tai **Äänileike**. Voit kuunnella kunkin leikkeen äänenlaatua napsauttamalla **Toista**.

2 Valitse **Kamera** tai **Äänileike**, jota haluat käyttää projektissasi. Muiden raitojen ääni mykistetään.

   Muita vaihtoehtoja ovat mm. seuraavat:

   - **Automaattinen** — Vaihtaa äänen vastaamaan toistettavaa leikettä.
   - **Ei mitään** — Monikameraprojektiin ei sisällytetä ääntä. Voit lisätä äänen Pinnacle Studiossa poistuttuasi Monikameraeditorista.
   - **Kaikki kamerat** — Toistaa kaikkien leikkeiden äänen yhtäaikaisesti.

   Vihje: Jos aiot muokata ääntä Pinnacle Studiossa poistuttuasi Monikameraeditorista, huomaa, että kohdassa **Pää-ääni** valittu asetus määrittää, mitkä raidat ovat käytettävissä ääniraitoina Pinnacle Studiossa.

Useiden leikkeiden editointi monikamerakoosteeksi

Kun olet tuonut ja synkronoinut leikkeet **Monikameraeditorissa** ja valinnut ääniasetukset, voit aloittaa leikkeiden editoinnin monikamerakoosteeksi. **Monikameraeditorin** moninäkymäruutu tekee tästä tehtävästä hauskaa ja helppoa. **Monikameraeditorin** avulla voit vaihtaa videoraitojen välillä ja yhdistää ne toisiinsa siirtymien avulla aivan kuin DJ luo uuden musiikkikoosteen vaihtamalla ja yhdistelemällä kappaleita.

Jos huomaat, että toisto on hidasta tai epätasaista, tarkista **Älykkään välityspalvelimen** asetukset. Lisätietoja on kohdassa ”Älykkään välityspalvelimen käyttö editoinnin nopeuttamiseen” sivulla 276.

Kun olet koonnut peruskoosteen moninäkymäruudun ja pääesikatseluruudun avulla, voit hienosäätää projektisi **Monikameraraidalla** ja hyödyntää editointiominaisuuksia kuten siirtymiä ja leikkeiden jakotyökalua. Huomaa, että tietyntyyppiset editoinnit, kuten leikkeiden kiertäminen, pitää tehdä yksittäisillä **Kamera**-raidoilla ennen kuin leikkeet lisätään koosteeseen **Monikameraraidalle**.

Monikamerakoosteen luonti

1 Kun leikkeet ovat **Monikameraeditorin** aikajanalla, napsauta pääesikatseluruudun alapuolella olevaa **Toista**-painiketta ▶.

   Kaikkien kameroiden aineistoa voidaan tarkastella samanaikaisesti moninäkymäruudussa.

2 Aloita projektin koostaminen napsauttamalla sen kameran esikatselua, jonka haluat tuoda näyttöön, kun videot toistuvat moninäkymäruudussa.

   Valitun kameran aineisto näkyy pääesikatseluruudussa.

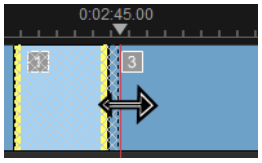
Moninäkymäruutu on pääesikatseluruudun vasemmalla puolella. Kaikkien kameroiden aineistoa voidaan tarkastella samanaikaisesti moninäkymäruudussa.

3 Voit vaihtaa kameraa napsauttamalla eri kameran esikatselua moninäkymäruudussa. Voit vaihtaa kameraa niin usein kuin haluat. Voit tarkastaa projektisi **Monikameraraidalla**.

Aikajanan monikameraraita näyttää koosteesi kameraosiot.

   Jos haluat säätää **Monikameraraidan** zoomaustasoa, vedä zoomaustason säädintä aikajanan vasemmassa alakulmassa.

4 Kun olet tehnyt ensimmäisen version moninäkymäruudun avulla, voit hioa vaihdon ajoitusta **Monikameraraidalla** toistamalla projektia tai siirtymällä kohtaan, jota halua editoida, napsauttamalla kameraosioita ja vetämällä sen reunaa, kunnes kehys, jossa haluat vaihdon tapahtuvan, näkyy pääesikatseluruudussa.



Voit vaihtaa **Monikameraraidan** osion toiseen **kameraan** napsauttamalla osiota hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla toisen **kameran** kontekstivalikosta tai napsauttamalla kameran esikatselua moninäkymäruudusta.

Siirtymän lisääminen monikameraosioiden väliin

1 Napsauta osiota **Monikameraraidalla**.

2 Napsauta **Siirtymä**-painiketta AB työkalurivillä. Painikkeella on keltainen ulkoreuna, kun se on aktiivinen, ja aikajanalle tulee näkyviin siirtymän kuvake (AB).

   Jos painike näkyy harmaana, aktivoi se uudelleen vetämällä segmentin reunaa hieman.

   Ristihäivytys-siirtymä on käytössä oletuksena.

3 Kirjoita siirtymän **Kesto** työkalurivin ruutuun.

> **Vihje:** Voit lisätä projektiin mustia tai tyhjiä osioita. Voit muuttaa **Monikameraraidalla** jo olevan osion mustaksi tai tyhjäksi napsauttamalla osiota hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla **Musta** tai **Tyhjä tila.** Voit tehdä siirtymän video-osion ja **mustan** osion välillä. Projektin toiston aikana voit lisätä mustan tai tyhjän osion napsauttamalla **Musta** (**B**)- tai **Tyhjä tila** (**0**) -viuhkaa kameran esikatseluiden oikealla puolella sen sijaan, että napsauttaisit kameran esikatselua moninäkymäruudussa.

Leikkeen jakaminen Monikameraeditorissa

1 Valitse aikajanalla leike **Monikamera**- tai **PIP**-raidalta ja napsauta **Toista** tai vedä hankaaja sijaintiin, johon haluat tehdä leikkauksen.

2 Napsauta **Jaa leike** -painiketta.

> **Huomaa:** Leikkeen jakamisesta on hyötyä, kun haluat korvata osion osan toisen kameran kuvalla eli käytännössä lisätä yhden vaihdon.

Kuva kuvassa -tehosteen (PIP) lisääminen Monikameraeditorissa

Voit lisätä monikameraprojektiisi kuva kuvassa -tehosteen (PIP). PIP:n avulla voit toistaa videota tietyssä ruudun kohdassa samalla kun päävideo toistuu taustalla.

Kuva kuvassa -toiminnon (PIP) periaate on kuvattu yllä olevassa kuvassa.

Kuva kuvassa -tehosteen (PIP) lisääminen monikameraprojektiin

1 Kun olet luonut monikamerakoosteen **Monikameraraidalle**, napsauta **Toista**-painiketta tai siirry **Monikameraraidalla** kohtaan, johon haluat lisätä PIP-tehosteen.
2 Aktivoi raita aikajanalla napsauttamalla **PIP**-raidan ympyrää.
   Kun ympyrä on aktiivinen, se on täytetty punaisella: PIP.
3 Napsauta moninäkymäruudussa haluamasi **kameran** esikatselua.
   Osio lisätään **PIP**-raidalle.
4 Aseta osion päätepiste napsauttamalla osion loppua **PIP**-raidalla ja vetämällä se haluamaasi kohtaan aikajanalla.
5 Voit valita PIP:n kulman napsauttamalla **Muuta PIP-sijaintia** -painiketta **PIP**-raidalla ja valitsemalla haluamasi sijainnin.
   PIP-sijainti näkyy pääesikatseluruudussa.

Monikameralähdetiedostojen hallinta

Lähteen hallinnan avulla voit lisätä video- ja äänileikkeitä monikameraprojektisi raidoille ja poistaa niitä. Voit myös tarkastella tietoja leikkeistä, kuten leikkeen kestoa ja sijaintia sekä lukita raitoja sekä avata niiden lukituksen.

Leikkeiden lisääminen, poisto tai hallinta Lähteen hallinnan avulla

1 Napsauta **Lähteen hallinnan** painiketta aikajanan vasemmassa yläkulmassa.
2 Tee jokin seuraavista toimista **Lähteen hallinta** -valintaikkunassa:
   • Napsauttamalla raidan **Lukitse/Avaa**-painiketta voit avata raidan editoitavaksi tai estää editoinnin lukitsemalla sen.

- Voit lisätä leikkeen raidalle valitsemalla raidan, napsauttamalla **Lisää leikkeitä** -painiketta , siirtymällä lisättäväksi haluamaasi leikkeeseen ja napsauttamalla **Avaa**. Leike tulee näkyviin raidan numeroituun luetteloon.
- Voit poistaa leikkeitä raidalta valitsemalla raidan, rastittamalla valintaruudun poistettavaksi haluamiesi leikkeiden vierestä ja napsauttamalla **Poista**-painiketta .

Monikameraprojektin tallentaminen ja vieminen

Kun olet saanut monikameraprojektisi koostamisen valmiiksi, voit tallentaa sen niin, että sitä voidaan muokata Pinnacle Studiossa ja viedä tai jakaa siitä.

Tärkeää! *Monikameraeditointi kannattaa suorittaa loppuun, ennen kuin poistut* ***Monikameraeditorista****. Muutokset, jotka teet projektiin toisessa editorissa, eivät välttämättä jää voimaan, jos avaat projektin uudelleen* ***Monikameraeditorissa.*** *Tällöin osa muutoksista saattaa peruuntua.*

Monikameraprojektin tallentaminen

- Napsauttamalla ikkunan alaosassa olevaa **OK**-painiketta voit tallentaa projektin nykyisellä nimellä (joka näkyy ikkunan oikeassa yläkulmassa). Tämä myös sulkee **Monikameraeditorin**.

  Jos haluat nimetä projektisi uudelleen, napsauta ennen poistumista **Asetukset**-painiketta , valitse **Tallenna nimellä** ja kirjoita nimi **Projektin nimi** -ruutuun.

  Monikameraprojekti tulee näkyviin Pinnacle Studion Kirjastoon.

  Voit avata monikameraprojektin (**.mcam**) Pinnacle Studiossa vetämällä sen Kirjastosta aikajanalle **Editoi**-työtilassa. Oletuksena projekti näkyy koosteleikkeenä. Voit laajentaa leikkeen ja työstää yksittäisiä raitoja napsauttamalla leikettä hiiren kakkospainikkeella ja valitsemalla **Muokkaa elokuvaa**.

Älykkään välityspalvelimen käyttö editoinnin nopeuttamiseen

Älykkään välityspalvelimen päätarkoitus on parantaa editoinnin ja esikatselun sulavuutta työstettäessä suuria, suuren tarkkuuden videotiedostoja.

Älykäs välityspalvelin luo suuremmista lähdetiedostoista alemman tarkkuuden työkopioita. Näitä kutsutaan välityspalvelintiedostoiksi. Tällaisten tiedostojen avulla voidaan nopeuttaa korkean tarkkuuden projektien (kuten HDV- ja AVCHD-tiedostoja käyttävien projektien) editointia.

Välityspalvelintiedostot ovat lähde- eivätkä projektiriippuvaisia. Toisin sanoen eri projekteissa voidaan käyttää samoja välityspalvelintiedostoja.

Kun renderöit videoprojektin, siinä käytetään alkuperäisiä, laadukkaita videolähdetiedostoja.

Älykkään välityspalvelimen hallinnan avulla voit ottaa **Älykkään välityspalvelimen** käyttöön tai pois käytöstä, määrittää resoluutiokynnyksen, joka kytkee **Älykkään välityspalvelimen** käyttöön sekä hallinnoida nykyisiä ja tulevia välityspalvelintiedostoja **Älykkään välityspalvelimen tiedostonhallinnan** ja **Älykkään välityspalvelimen jonon hallinnan** avulla.

Älykkään välityspalvelimen ottaminen käyttöön tai poistaminen käytöstä

- Napsauta **Asetukset**-painiketta ⚙ > **Älykkään välityspalvelimen hallinta** > **Ota käyttöön älykäs välityspalvelin**.
  Opmerking: **Älykäs välityspalvelin** -ominaisuus on oletuksena käytössä, jos tietokoneen laitteisto tukee sitä.

Älykkään välityspalvelimen resoluutiokynnyksen ja tiedostojen sijainnin määrittäminen

1 Valitse **Asetukset** > **Älykkään välityspalvelimen hallinta** > **Asetukset**.

2 Määritä **Älykäs välityspalvelin** -valintaikkunassa resoluutiokynnys välityspalvelintiedostojen luonnille ja valitse välityspalvelinkansio.

Välityspalvelintiedostojen hallinta

1 Valitse **Asetukset** > **Älykkään välityspalvelimen hallinta** ja valitse jokin seuraavista vaihtoehdoista:
   - **Älykkään välityspalvelimen tiedostonhallinta** — Luettelee lähde- ja välityspalvelintiedostot. Tämän hallinnan avulla voit poistaa välityspalvelintiedostot, joita et enää tarvitse.
   - **Älykkään välityspalvelimen jonon hallinta** — Luettelee lähdetiedostot, joille välityspalvelintiedostot luodaan (nykyisten asetusten mukaisesti).

3D-otsikkoeditori

Voit käyttää **3D-otsikkoeditoria** kolmiulotteisten otsikoiden ja objektien luomiseen elokuvaprojekteillesi. Voit hallita tekstin ulkonäköä sekä sen liikkeitä ruudulla. Voit esimerkiksi luoda metallisen kullanvärisen otsikon, joka pyörii ruutuun ja ruudulta pois tai kivikuvioisen otsikon, jossa jokainen kirjain tai sana skaalautuu ja liikkuu itsenäisesti. Voit käyttää esiasetettuja objekteja tai luoda omat 3D-objektisi.

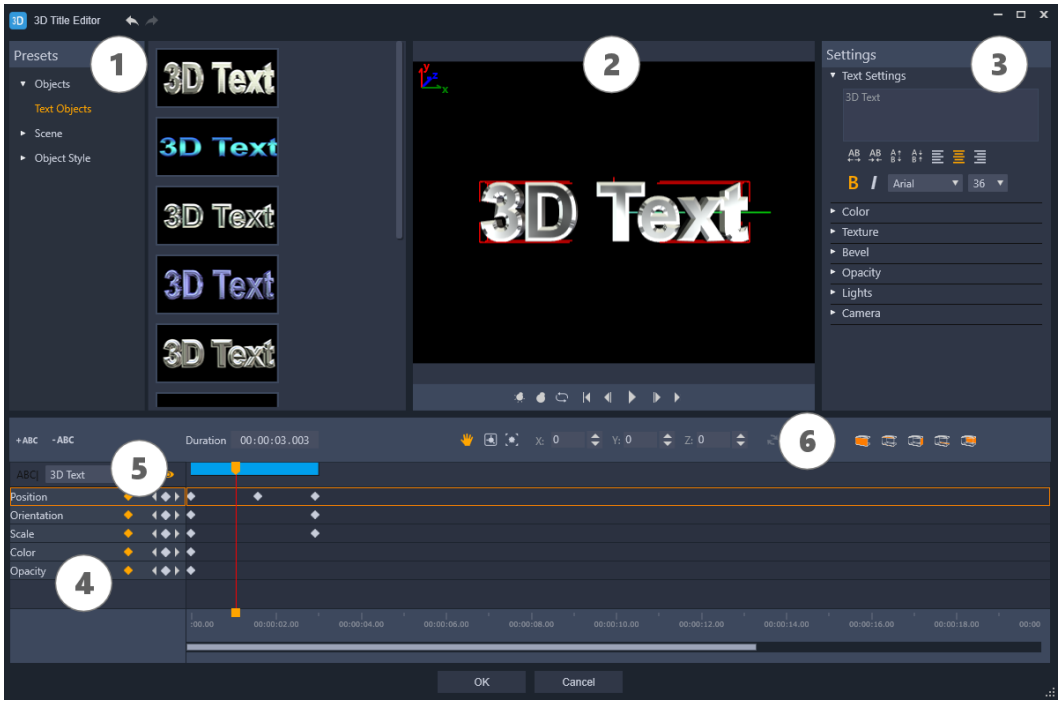
Lisätietoja vakio-otsikoista (2D) on kohdassa "Otsikot" sivulla 161.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- 3D-otsikkoeditorin työtila
- 3D-otsikoiden luonti ja muokkaus
- 3D-objektit

3D-otsikkoeditorin työtila

3D-otsikkoeditori-ikkuna koostuu seuraavista osista:



Alueet 3D-otsikkoeditorin näkymässä: 1. Esiasetukset-paneeli; 2. Soitin-paneeli; 3. Asetukset-paneeli; 4. Aikajana-paneeli; 5. Objektien luettelo (kerrokset); 6. Aikajana-työkalurivi

1 **Esiasetukset-paneeli**: Auttaa sinut nopeasti alkuun valmiilla tekstiobjekteilla ja tyyleillä, joihin kuuluu valaistus- kamera- ja materiaalivaihtoehtoja.

2 **Soitin-paneeli**: Antaa sinulle mahdollisuuden tarkastella 3D-tekstiäsi ja työskennellä sen kanssa interaktiivisesti sijainnin, suunnan yms. määrittämiseksi. Esikatsele 3D-otsikkoasi käyttämällä toistosäätimiä.

3 **Asetukset-paneeli**: Mukauta tekstiäsi valitsemalla asetukset tekstille, värille, viisteelle, läpikuultavuudelle, valoille yms.

4 **Aikajana-paneeli:** Antaa sinulle mahdollisuuden lisätä, muokata ja poistaa avainruutuja tekstiobjektien ominaisuuksia varten. Voit myös lisätä ja poistaa tekstiobjektien kerroksia ja käyttää **Objektiluetteloa** sekä aikajana-työkalurivin säätimiä. Aikajanapaneelin osoitin on synkronoitu **Soitin-paneelin** kanssa.

5 **Objektiluettelo**: Jos projektissasi on useita tekstiobjekteja (esimerkiksi erillisiä sanoja tai kirjaimia), voit valita objektin, jonka haluat näkyvän aikajanalla, käyttämällä Objektiluettelon avattavaa valikkoa avainruutujen otsikoiden yläpuolella. Tekstiasetukset-kenttään kirjoittamasi teksti määrittää kerroksen nimen.

6 **Aikajana-työkalurivi**: Antaa sinulle mahdollisuuden kirjoittaa tiettyjä arvoja avainruuduille ja vaihtaa **Siirto**-, **Kierto**- ja **Koon muutos** -tilojen välillä, joten voit tehdä interaktiivisia muutoksia Soitin-paneelissa. Voit myös lisätä tai poistaa tekstiobjektikerroksia aikajanalta.

3D-otsikoiden luonti ja muokkaus

Nämä ovat 3D-otsikon luomisen perusvaiheet:

1 Valitse esiasetettu tekstiobjekti tai käytä oletustekstiobjektia.
2 Muokkaa tekstiobjektin asetuksia saadaksesi aikaan haluamasi ulkonäön.
3 Aloita Aikajana-paneelissa avainruutujen määrittäminen, jotta voit tehdä muutoksia tekstin tyyliin ja liikkeisiin.
4 Esikatsele projektiasi Soitin-paneelissa ja säädä asetuksia ja avainruutuja saadaksesi aikaan haluamasi tehosteen.
5 Palaa pääsovellukseen napsauttamalla **OK**, jolloin 3D-otsikkosi näkyy aikajanalla.

Kokeileminen on hyvä tapa oppia mikä on mahdollista tekstityyleissä ja liikkeissä.

Jos haluat laatia 3D-otsikon

1 Pinnacle Studiossa, tee jokin seuraavista:
   - Napsauta **Laadi 3D-otsikko** -painiketta aikajanan työkalurivillä.
   - Valitse **Kirjasto**-paneelissa **Otsikko** > **3D-otsikko**-luokka, vedä otsikko aikajanaan ja kaksoisnapsauta sitä.

   3D-otsikkoeditori avautuu.
2 Korvaa oletusteksti kirjoittamalla oma tekstisi **Tekstiasetukset**-kenttään **Asetukset**-paneelissa.

   Jos haluat useamman kuin yhden tekstiobjektin (jolloin voit käyttää kirjaimille ja sanoille erilaisia ominaisuuksia), valitse **Esiasetukset**-paneelissa **Objektit** > **Tekstiobjektit**, napsauta jokaisen objektin, jonka haluat lisätä, esikatselukuvaa ja kirjoita jokaiselle objektille lopullinen teksti **Tekstiasetukset**-kenttään. Voit milloin tahansa valita tietyn tekstiobjektin muokattavaksi napsauttamalla objektia Soitin-paneelissa.
3 Muokkaa tekstiä **Asetukset**-paneelin **Tekstiasetukset**-alueella ja käytä kaikkia väli-, tasaus-, fontti- ja kokoasetuksia.
4 Määritä otsikkosi ominaisuudet alkuasemassa Aikajana-paneelissa napsauttamalla sen ominaisuuden nimeä, jota haluat säätää ja tee yksi seuraavista:
   - Ominaisuuksia **Sijainti**, **Suunta** (**Kierto**) ja **Skaalaus** (**Koon muutos**) varten vedä Soitin-paneelissa tai syötä arvot aikajanan työkalurivin X-, Y- ja Z-kenttiin aikajanan työkalurivillä tarkkoja arvoja varten.
   - Ominaisuuksia **Väri** ja **Läpikuultavuus** varten säädä asetuksia **Asetukset**-paneelissa **Väri**- ja **Läpikuultavuus**-alueilla.

   Jos haluat säätää otsikon **Tekstuuri**-, **Viiste**-, **Valot**- tai **Kamera**-asetuksia, säädä asetuksia kyseisellä alueella tai **Esiasetukset**-paneelissa, valitse esiasetukset kohdasta **Kohtaus** ja **Objektin tyyli**. Näillä asetuksilla ei ole avainruutuja.
5 Määritä Aikajana-paneelissa haluamasi lisäavainruudut (esimerkiksi loppupisteen avainruutusi) ja määritä haluamasi ominaisuudet jokaiselle avainruudulle.

Jos sinulla on yksinkertaisesti alku- ja loppuavainruutu, näiden välillä käytetään vaiheittaista muutosta. Aseta useampia avainruutuja, jos haluat nopeampia muutoksia.

6 Esikatsele 3D-otsikkoasi käyttämällä Soitin-paneelin toistosäätimiä.

7 Kun olet saanut 3D-otsikkosi valmiiksi, sulje **3D-otsikkoeditori**-ikkuna napsauttamalla **OK** . Otsikkosi lisätään aikajanalle.

3D-objektit

Voit lisätä 3D-objekteja (kolmiulotteinen) videoprojekteihin samalla tavalla kuin lisäät 3D-tekstiä.

3D-objektin lisääminen

1 Napsauta Pinnacle Studiossa **Laadi 3D-otsikko** -painiketta aikajanan työkalupalkissa. **3D-otsikkoeditori**-ikkuna avautuu.

2 Tee jokin seuraavista toimista:

- Avaa **Esiasetukset**-paneelissa vasemmalla **Objektit**-osa ja valitse objekti yhdestä seuraavista luokista:
  - **Syvyysvaikutelmaobjektit**
  - **Sorviobjektit**
- Napsauta aikajanalla yhtä seuraavista työkalupalkin painikkeista :
  - **Lisää grafiikka**
  - **Lisää sorvi**
  - **Lisää geometria**

3 Säädä haluamasi asetuksia **Asetukset**-paneelissa.

Jos haluat suorittaa lisämuokkauksia objektin muotoon, napsauta **Muokkaa objektia** -painiketta ja käytä näkyviin tulevassa editori-ikkunassa käytettävissä olevia työkaluja muokataksesi objektin muotoa.

4 Muokkaa objektin ominaisuuksia ja liikettä samalla tavalla kuin 3D-tekstiä. Lisätietoja on kohdassa ”3D-otsikoiden luonti ja muokkaus” sivulla 281.

Värinkorjaus ja värimäärittely

Pinnacle Studio sisältää kokoelman värisäätötyökaluja, joiden avulla voit korjata videoleikkeiden värejä. Voit myös luoda tietynlaisen tunnelman tai ulkoasun käyttämällä värimäärittelyä.

Pinnacle Studiossa käytettävissä olevat värisäätimet riippuvat käyttämästäsi sovellusversiosta.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Värisäätimien käyttäminen
- Sävykäyrä
- HSL-viritys
- Värikiekko
- Videon soveltamisalat

Värisäätimien käyttäminen

Kun teet värisäätöjä, voit käyttää Soitin-paneelin Värimääritys-näkymää.

Sen lisäksi, että voit luoda oman luovan ulkoasun, voit tuoda LUT-profiileja (hakutaulukko).

Useissa tapauksissa saat aikaan hyvät tulokset käyttämällä **Perus**-säätimiä, mutta muut värinkorjaus- ja värimäärittelytyökalut tarjoavat tarkemman säädön. Joskus ratkaisevaa on mieltymys, joskus ratkaisevaa on se, että työkalu tarjoaa helpomman tavan saada tietty tulos.

Videon soveltamisalat

Videon soveltamisalat tarjoavat tavan arvioida videoleikkeen sävyä ja väriä näyttämällä leikkeen väritiedot erilaisina visuaalisina esityksinä. Koska tieto on datapohjaista, soveltamisalat auttavat säätämään värin ja sävyn luottamatta pelkästään käytettävän näytön värimääritykseen. Saat lisätietoja videon soveltamisaloista kohdasta ”Videon soveltamisalat” sivulla 286.

Värinkorjaus- ja värimäärityssäätimien käyttö

1 Valitse leike aikajanalla.

2 Avaa **Editori**-paneeli, napsauta **Väri**, ja valitse yksi seuraavista vaihtoehdoista:

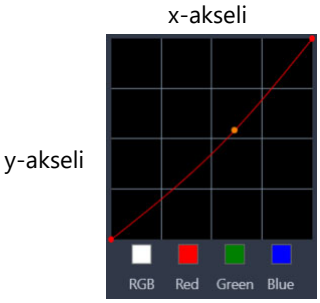
- **Perus**
- **Sävykäyrä**
- **HSL-viritys**
- **Värikiekko**

LUT-profiilin käyttäminen

1 Valitse leike aikajanalla.
2 Avaa **Editori**-paneeli ja napsauta **Väri** > **Perus**.
3 Napsauta **Perusasetukset**-alueen alaosassa avattavaa valikkoa **LUT-profiili**-kohdan vieressä ja valitse LUT-profiili tai napsauta **Selaa** ja siirry käytettävään tiedostoon.

Sävykäyrä

Sävykäyrän avulla voit suorittaa väri- ja sävykorjauksia säätämällä joko yksittäisiä värikanavia tai komposiittikanavaa (RGB).



Kaavion x-akseli edustaa alkuperäisiä väriarvoja (korostuksista oikealla varjoihin vasemmalla). Kaavion y-akseli edustaa säädettyjä väriarvoja (tummasta ja pienemmästä valosta alhaalla valoisaan ja suurempaan valoon ylhäällä).

Diagonaalinen viiva kaaviossa on se, mitä säädät "käyrän" luomiseksi. Käyrän siirtäminen ylös ja vasemmalle valaisee leikettä ja lisää kaikkien kanavien väriä. Käyrän siirtäminen alas ja oikealle tummentaa leikettä tai vähentää tietyn kanavan väriä. Jos leikkeessä on esimerkiksi sininen värivirhe, voit vähentää sinisen määrää kuvassa valitsemalla sinisen kanavan ja siirtämällä käyrää alas ja oikealle.

Voit lisätä käyrään yhden tai useamman solmun, jotta voit hallita tarkemmin säädettäviä alueita.

Värin ja sävyn säätäminen sävykäyrällä

1 Avaa **Editori**-paneeli ja napsauta **Väri** > **Värikäyrä**.
2 Valitse yksi seuraavista värikanavavalinnoista käyräkaavion alla:
   - **RGB** – voit muokata punaista, vihreää ja sinistä kanavaa yhdistetyssä histogrammissa

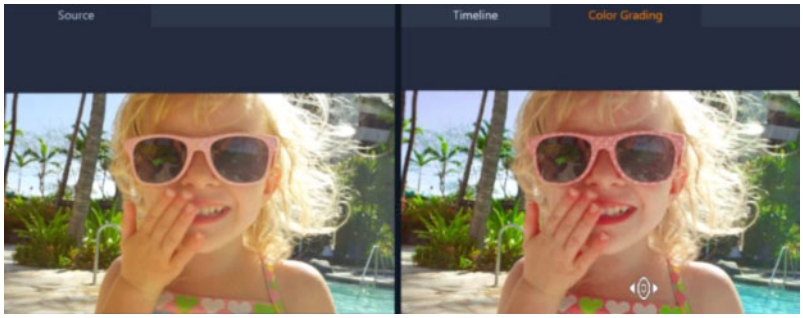
- **Punainen** – voit muokata vain punaista kanavaa
- **Vihreä** – voit muokata vain vihreää kanavaa
- **Sininen** – voit muokata vain sinistä kanavaa

3 Vedä pisteitä kaaviossa säätääksesi **Tulomuodot**-tasojen (alkuperäisten kuvapisteiden kirkkaus) ja **Lähtömuodot**-tasojen (korjattujen kuvapisteiden kirkkaus) välistä suhdetta.

4 Jos haluat lisätä pisteen käyrään, napsauta riviä johon haluat lisätä pisteen.
Opmerking: Voit milloin tahansa palauttaa käyrän napsauttamalla **Palauta kaikki**.

HSL-viritys

HSL (sävy, kylläisyys, valoisuus) on tehokas värinkorjaustyökalu, jolla voit säätää leikkeen värejä interaktiivisesti. Tämä antaa sinun kohdistaa tiettyihin väreihin.



Soitin-välilehden Värimäärittely-näkymän interaktiivinen säädin (valkoinen kohdistin) antaa sinun vetää kuvaa säätääksesi tiettyjä värejä. Alkuperäisen lähdeleikkeen värit näkyvät vasemmalla.

Värin säätäminen HSL-virityksellä

1 Avaa **Editori**-paneeli ja napsauta **Väri** > **HSL-viritys**.

2 Napsauta yhtä seuraavista välilehdistä:
- **Sävy**
- **Värikylläisyys**
- **Valoisuus**

3 Tee jokin seuraavista toimista:
- Napsauta interaktiivista värityökalua . Varmista Soitin-paneelissa, että **Värimääritys**-näkymä näytetään, ja vedä sen värin poikki, jota haluat säätää. Vasemmalle vetäminen siirtää vastaavia liukusäätimiä vasemmalle. Oikealle vetäminen siirtää vastaavia liukusäätimiä oikealle.
- Säädä yksittäiset liukusäätimet asettamaan haluamasi arvot.

Opmerking: Voit palata alkuperäisiin leikkeen asetuksiin napsauttamalla **Palauta kaikki**. Voit myös palauttaa yksittäisen liukusäätimen kaksoisnapsauttamalla liukusäätimen nimeä.

Värikiekko

Värikiekko-ominaisuus antaa sinun säätää kuvan sävyä säätämällä liukusäädintä Värisiirtymä- (sovelletaan kuvan jokaiseen alueeseen), Korostukset-, Keskisävyt- tai Varjot-kiekon vieressä. Kiekkojen avulla voit säätää kuvan valotuksen tiettyjen alueiden värejä. Voit esimerkiksi käyttää sinistä sävyä videoleikkeen varjoalueissa.

Leikkeen sävyn tai värin säätäminen värikiekolla

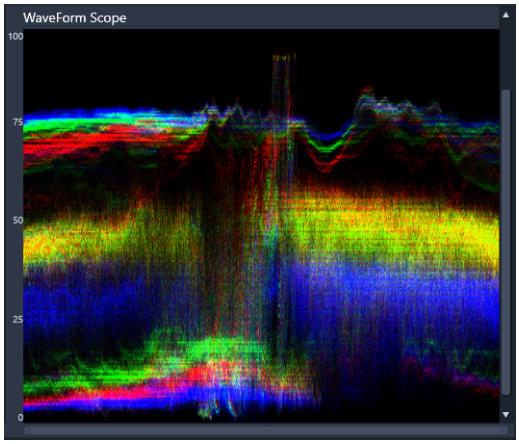
1 Valitse leike aikajanalla.
2 Avaa **Editori**-paneeli ja napsauta **Väri** > **Värikiekko**.
3 Säädä leikkeen kirkkautta vetämällä liukusäädintä vasemmalle **Värisiirtymä-** (koko kuva), **Korostukset**-, **Keskisävyt**- tai **Varjot**-kiekosta. Liukusäätimen vetäminen ylös lisää valitun videokehyksen vastaavien alueiden kirkkautta. Liukusäätimen vetäminen alas vähentää kirkkautta.
4 Säädä väriä vetämällä värin ilmaisinympyrää (värikiekkojen keskellä) asettaaksesi vastaavien alueiden värin. Jos haluat esimerkiksi poistaa sinisen värisävyn videoleikkeen tummista alueista, vedä Varjot-kiekon väri-ilmaisinta kohti ympyrän keltaista puolta.

Videon soveltamisalat

Pinnacle Studio tarjoaa seuraavat videon soveltamisalat, jotta voit paremmin arvioida videoleikkeiden väri- ja sävytietoja. Kun teet värisäätöjä, soveltamisalojen tiedot muuttuvat jotta voit arvioida muutoksen vaikutuksen Soitin-paneelin Värimääritys-näkymässä tai käyttämällä videon soveltamisalassa kuvattuja väritietoja.

Aaltomuoto

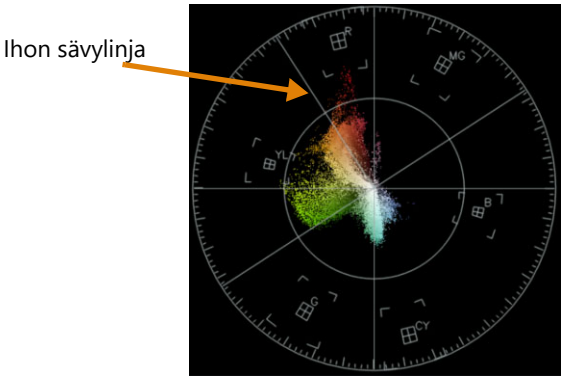
Aaltomuoto-soveltamisala näyttää videoleikkeen krominanssin käyttämällä kaaviota, jossa pystysuuntainen akseli edustaa voimakkuutta nollasta alhaalla 100 %:iin ylhäällä.



Aaltomuoto-soveltamisala näyttää värien jakautumisen 0 %:n voimakkuudesta alhaalla 100 %:n voimakkuuteen ylhäällä

Vektori - väri (vektoriskooppi)

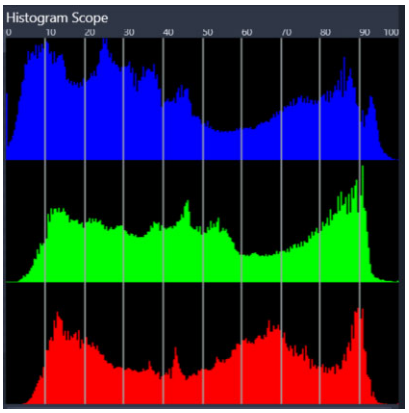
Videoalan ammattilaiset ovat käyttäneet vektorisoveltamisaloja moniin erilaisiin tarkoituksiin, kuten sen arviointiin, onko videomateriaalin värivoimakkuus vakiolähetysalueella. Värivektorin soveltamisalan ympyrä näyttää krominanssin (värin voimakkuuden) 0 %:n voimakkuudesta ympyrän keskellä 100 %:n voimakkuuteen ympyrän reunoilla. Ympyrä on jaettu värialueisiin, mikä helpottaa videoleikkeen sillä hetkellä valitun kehyksen dispersion näkemistä. Pieniä ruudukoita ympyrän reunaa kohti käytetään merkitsemään voimakkuusraja – kohteiden ulkopuolella näkyviä kuvapisteitä ei pidetä turvallisina lähetystä varten.



Selective Vectorscope: Tätä ominaisuutta käytetään usein videon ihon sävyn tunnistamiseen ja korjaamiseen. Valitsemalla siveltimellä ihon sävyt videokehyksessä, voit käyttää vektoriskooppia varmistaaksesi, että ihon sävyt ovat yhdenmukaiset ihon sävylinjan kanssa.

Histogrammi

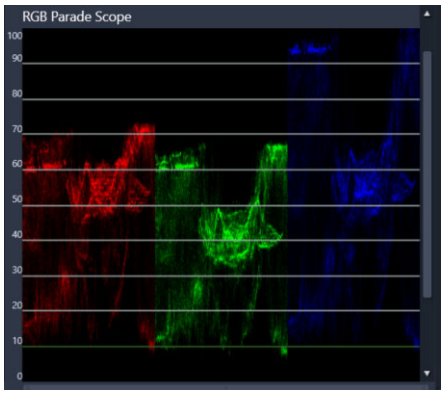
Histogrammi antaa näyttää videon sävy- ja värialueen. Videon valitun kehyksen kuvapisteiden jakautumisen arviointi antaa määrittää, onko olemassa värivirhe. Alivalottuneen materiaalin osalta se voi auttaa määrittämään, onko varjoalueilla riittävästi kuvatietoja epätasapainon korjaamiseen.



Histogrammi näyttää leikkeen kuvapisteiden jakautumisen tummasta (varjot) valoisaan (korostukset) vaakasuuntaisen akselin suuntaisesti.

RGB Paraati

RGB Paraati antaa tarkastella videoleikkeen punaista (R), vihreää (G) ja sinistä (B) komponenttia kaaviossa, jossa pystysuuntainen akseli edustaa voimakkuutta (0 % alhaalla, 100 % ylhäällä).



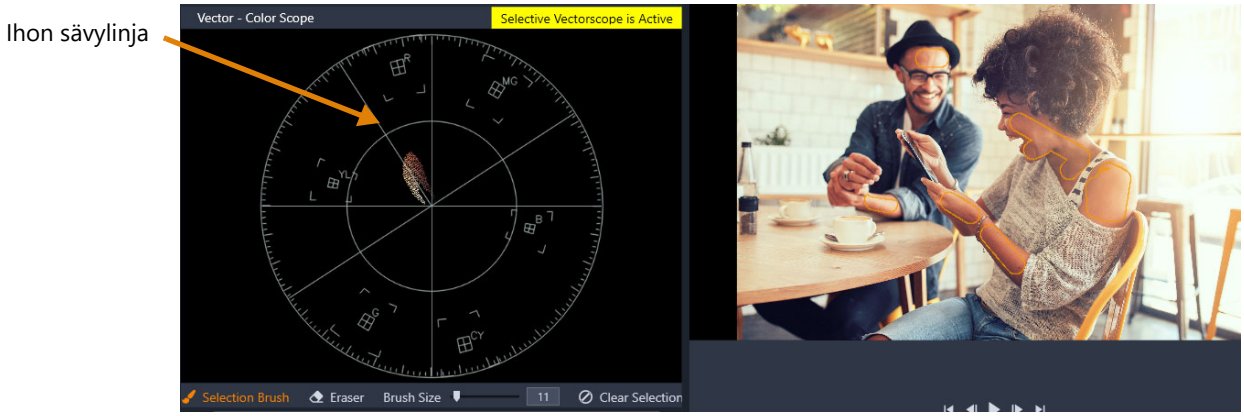
RGB Paraati antaa arvioida värejä suhteessa kaikkiin väreihin

Videon soveltamisalan näyttäminen

1 Valitse leike aikajanalla.
2 Avaa **Editori**-paneeli ja napsauta **Väri**.
3 Ota käyttöön **Näytä videon soveltamisala** -valintaruutu paneelin yläosassa.
4 Valitse avattavasta valikosta yksi seuraavista videoskoopeista:
   - **Aaltomuoto**
   - **Vektori-Väri**
   - **Histogrammi**
   - **RGB Paraati**

Jos haluat käyttää Selective Vectorscope -sovellusta ihon sävyn näyttämiseen ja korjaamiseen

1 Valitse leike aikajanalla.
2 Avaa **Editori**-paneeli ja napsauta **Väri**.
3 Ota käyttöön **Näytä videon soveltamisala** -valintaruutu paneelin yläosassa.
4 Valitse avattavasta valikosta **Vektori – väri**.
5 Napsauta vektoriskoopin alta **Valintasivellin**.
6 Vedä **Värimääritys**-esikatselussa sivellin ihoalueiden yli.
   Siveltimen valitsemat värit näkyvät vektoriskoopissa.
7 Säädä valittua aluetta millä tahansa seuraavista vektoriskoopin alla olevilla säätimillä:
   Opmerking: Sovellusikkunan koosta riippuen sinun on ehkä vieritettävä (vaakasuuntaan) nähdäksesi kaikki säätimet.
   - **Pyyhekumi**: Vedä esikatselussa alueen yli, jonka haluat poistaa valinnasta.
   - **Sivellinkoko**: Vedä liukusäädintä säätääksesi **Valintasiveltimen** tai **Pyyhekumin** halkaisijaa.
   - **Poista valinta**: Tällä painikkeella voi poistaa kaikki siveltimenvedot ja toistaa valinnan.



Valikoivaa sivellintilaa käytettiin vetämään esikatselussa ihoalueiden yli (siveltimenvedot ympäröity keltaisella). Vasemmalla puolella vektoriskooppi osoittaa, että valitut ihonvärit näkyvät suoraan iholinjalla

8 Suorita värin säädöt käyttämällä apuna ihon sävylinjaa (ihon sävyjen tulee osua linjalle).
9 Kun olet säätänyt värit, napsauta **Poista valinta** ottaaksesi **Selective Vectorscope** -tilan pois käytöstä (keltainen **Selective Vectorscope on aktiivinen** -teksti katoaa) ja palataksesi kaikkien leikevärien tarkasteluun vektoriskoopissa.

Liite A: Vianmääritys

Ennen kuin aloitat vianmäärityksen, tarkista laitteistosi ja ohjelmiesi asennukset. Järjestelmävaatimukset ovat kohdassa ”Järjestelmävaatimukset” sivulla 309.

Päivitä ohjelmistosi: Suosittelemme Windowsin uusimpien käyttöjärjestelmäpäivitysten asentamista.

Vapaa tila: Varmista, että sinulla on sivutusta varten vähintään 10 Gt tilaa kiintolevyllä, josta järjestelmä käynnistyy.

Tarkista laitteistosi: Varmista, että kaikki asennetut laitteet toimivat normaalisti viimeisimpien ajurien kanssa, ja että Laitehallinta ei ilmoita vikoja laitteistossa (katso alla). Jos joissain laitteissa on vikoja, sinun tulisi korjata ne ennen asennuksen aloittamista.

Hanki uusimmat ajurit: Grafiikkakorteille kannattaa ehdottomasti asentaa uusimmat ajurit. Aina kun Pinnacle Studio käynnistetään, se tarkistaa, että kortit tukevat DirectX:ää.

Laitehallinnan avaaminen: Windowsin Laitehallinnalla (Device Manager), jolla voit määrittää laitteiston asetukset, on tärkeä rooli vianetsinnässä.

Laitehallintaan pääset seuraavasti: napsauta hiiren kakkospainikkeella kohtaa **Tietokone** ja valitse sitten ponnahdusvalikosta **Ominaisuudet**. Tämä avaa **Järjestelmän ominaisuudet** -ikkunan. **Laitehallinta**-painike on vasemmassa paneelissa.

Varmista, että kaikki asennetut laitteet toimivat normaalisti uusimpien ajurien kanssa ja ettei minkään laitteen kohdalla Laitehallinnassa ole virhetilasta kertovaa keltaista huutomerkkiä. Jos kohtaat ajuriongelman, jota et itse pysty ratkaisemaan, ota yhteys laitteen valmistajaan tai tietokoneesi ostopaikkaan.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Yhteydenotto tukeen
- Keskusteluryhmät
- Yhteensopivuus aiemman sisällön kanssa
- Kaappauslaitteiston yhteensopivuus
- Sarjanumerotiedot

Yhteydenotto tukeen

Saat lisätietoja tukivaihtoehdoista verkkosivuiltamme:

www.pinnaclesys.com/support

Useimmat yleiset ongelmat on jo dokumentoitu **verkkotietokannassamme**, joten suosittelemme tutustumaan siihen ensimmäisenä. Löydät ohjeita verkkotietokannasta tehokkaammin kun lisäät kyselyyn tuotteen nimen.

Keskusteluryhmät

Käy keskusteluryhmissämme ja liity keskusteluun Pinnacle Studiosta. Etsi oman kielesi keskusteluryhmä vierittämällä keskusteluryhmäluetteloa alas:

http://forums.pinnaclesys.com/forums/default.aspx

Yhteensopivuus aiemman sisällön kanssa

Monia, mutta ei kaikkia, Pinnacle Studion luovia sisältöjä voidaan käyttää suoraan Pinnacle Studion nykyisessä versiossa, samoin kuin monia sisältötarjouksia kolmansilta osapuolilta. Jotkut näistä kuuluvat valmiiksi tuotteeseen. Jotkut kolmansien osapuolten sisältöpaketit vaativat maksullisen päivityksen toimiakseen Pinnacle Studiossa. Joistakin sisältöpaketeista ei ole julkaistu yhteensopivia versioita. Saat lisätietoja verkkotietokannastamme: www.pinnaclesys.com/support.

Kaappauslaitteiston yhteensopivuus

Pinnacle Studio on testattu ja todettu toimivaksi laajan videokaappauslaitteiden valikoiman kanssa. Joitakin vanhempia laitteita ei kuitenkaan tueta.

Tuettu laitteisto

Seuraavat kaappauslaitteet toimivat kaikkien Pinnacle Studio -versioiden kanssa.

USB-pohjaiset

- 710-USB
- 510-USB
- 700-USB
- 500-USB
- MovieBox Deluxe
- DVC-90
- DVC-100
- DVC-101
- DVC-103
- DVC-107
- DVC-130 (64-bittisiä ajureita ei ole saatavissa)

- DVC-170 (64-bittisiä ajureita ei ole saatavissa)

PCI-pohjaiset

- 700-PCI (Pinnacle Studio Deluxe 2)
- 500-PCI (Pinnacle AV/DV)
- Kaikki 1394-kortit

Ei-tuettu laitteisto

Seuraavassa luettelossa oleva laitteisto toimitettiin yhdessä Studion vanhempien versioiden kanssa ja se ei enää ole takuun tai tuen piirissä.

- DC10
- DC10 Plus
- MovieBox DV
- Dazzle™ DVC 80, 85
- Linx
- MP 10
- S400

Sarjanumerotiedot

Lataamasi tuotteen sarjanumero näytetään tilausprosessin lopun vahvistussivulla ja vahvistussähköpostissa, joka lähetettiin tilausta tehtäessä.

Jos omistat tuotteesta fyysisen kopion, sarjanumero näkyy mahdollisen DVD-kotelon sisä- tai ulkopuolella tai paperitaskun ulkopuolella.

Jos olet kadottanut sarjanumeron, ja olet rekisteröinyt ohjelman, käy osoitteessa http://apps.pinnaclesys.com/cdb/register/getserialnumbers.aspx.

Yleinen vianetsintä

Voit yrittää näitä keinoja, jos sovelluksen käyttämisessä on vaikeuksia.

1. **Käynnistä tietokoneesi uudelleen:** Määrittämättömästä syystä johtuva ohjelmiston epävakaa toiminta voidaan usein korjata järjestelmän uudelleenkäynnistyksellä. Tämä on melkein aina hyvä paikka vianetsinnän aloitukselle.
2. **Odota muutama minuutti:** Jos Pinnacle Studio ei edelleenkään käynnisty, odota muutama minuutti, jotta se suorittaisi käynnistysprosessin loppuun. Joillain tietokoneilla käynnistyminen voi viedä aikaa.
3. **Päivitä Studio:** Kun määrität ongelmaa, on aina parasta käyttää ohjelmiston uusinta versiota mahdollisuuksien mukaan.

4 **Irrota kaappauslaite:** Jos mahdollista, irrota kaappauslaite ja kokeile Pinnacle Studion käynnistämistä uudelleen. Jos käynnistäminen ei onnistu, kun web-kamera on kytketty, irrota se ja yritä uudestaan tai päinvastoin. Web-kameran voi joutua asettamaan samalla tavalla joka kerta, kun käynnistät Studion.

5 **Lataa ja asenna laiteajurit uudestaan:** Studio-ohjelmiston käynnistysprosessin aikana tarkastamme, että sinulla on DirectX:n kanssa yhteensopiva grafiikka- ja äänikortti. Lataa ja asenna järjestelmässäsi olevan grafiikkakortin ajurin uusin versio. Jos tarvitset apua tämän vaiheen aikana, ota yhteyttä grafiikkakorttisi valmistajaan.

6 **Lopeta taustatoiminnot:** Tämän voi suorittaa parilla tavalla. Yksi on käyttää käynnistyksen hallintaohjelmistoa, joka auttaa poistamaan tarpeettomat ohjelmat, jotka avautuvat Windowsin käynnistyessä. Monia tämän tyyppisiä ohjelmistoja ja ilmaisohjelmia on kehitetty. Käytä Internet-hakukonetta, esimerkiksi Googlea tai Yahoota ja etsi 'startup manager' -ohjelmia. Emme suosittele yhtä tiettyä ohjelmaa, mutta neuvomme kokeilemaan paria, jotta näet, mikä toimii sinulle parhaiten.

   Vaihtoehtoisesti voit myös käyttää Microsoft System Configuration Utilityä (msconfig), joka on osa Windowsia, ja ottaa sillä käynnistysohjelmia pois käytöstä.

   Mitä keinoa käytätkin, suosittelemme kaikkien ohjelmien ottamista pois käytöstä ja niiden ottamista sen jälkeen uudestaan käyttöön yksi kerrallaan, kunnes häiritsevä ohjelma on paikannettu.

7 **Asenna uudelleen:** Jos mikään yllä mainituista ei onnistu, kokeile Pinnacle Studion asennuksen poistamista Ohjauspaneelin ”Ohjelmat ja toiminnot” -luettelosta. Kun asennus on poistettu, asenna Pinnacle Studio uudestaan ja kokeile taas sen käynnistämistä.

Liite B: Videokuvaus

Hyvän materiaalin kuvaamiseen ja kiinnostavan, jännittävän tai informatiivisen elokuvan kokoamiseen materiaalista tarvitaan vain hieman perustietoa.

Karkean käsikirjoituksen tai kuvaussuunnitelman laatimisen jälkeen ensimmäinen työvaihe on raakamateriaalin kuvaaminen. Jo tässä vaiheessa sinun tulisi pitää silmällä editointivaihetta ja varmistaa, että sinulla on riittävästi hyviä otoksia, joita työstää.

Editoidessa tasapainottelet raakamateriaalisi sirpaleet sopusointuiseksi kokonaisuudeksi. Sinun on päätettävä, mitkä tekniikat, siirtymät ja tehosteet tukevat ideaasi parhaiten.

Äänimaailman luominen on tärkeä osa editointia. Oikeat äänet – vuoropuhelu, musiikki, selostus tai tehoste – voivat parhaimmillaan luoda kuvien kanssa kokonaisuuden, joka on enemmän kuin osiensa summa.

Pinnacle Studio tarjoaa sinulle työkalut, joita tarvitset ammattitasoisen kotivideon luomiseen. Loppu on kiinni sinusta – videon tekijästä.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Kuvaussuunnitelman tekeminen
- Videoprojektin editointi
- Nyrkkisääntöjä editointiin
- Ääniraidan tekeminen
- Projektin nimeäminen

Kuvaussuunnitelman tekeminen

Kuvaussuunnitelma ei ole aina välttämätön, mutta isoissa töissä sellainen on hyvä olla olemassa. Suunnitelma voi olla juuri niin yksinkertainen tai monimutkainen kuin haluat. Yksinkertaisimmillaan se on lista suunnitelluista kohtauksista, mutta halutessasi voit lisätä muistiinpanoja kameran liikkeistä tai valmistellusta dialogista. Jos olet oikein kunnianhimoinen, voit sisällyttää kuvaussuunnitelmaan koko käsikirjoituksen ja yksityiskohtaiset ohjeet kuvakulmista, otosten kestosta, valaistuksesta ja rekvisiitasta.

Otsikko: Jaakko autoradalla

Nro	Kuvakulma	Selostus / Ääni	Kesto	Päiväys
1	Jaakon naama kypärä päässä; kamera zoomaa auki.	”Jaakko ajaa ensimmäistä kilpailuaan…” Moottorien ääniä taustalla.	11 sek	Tiistai 22.6.
2	Starttiviivalla, kuskin näkökulma, alakulma.	Hallissa soi musiikki, moottorien ääni taustalla.	8 sek	Tiistai 22.6.
3	Mies, jolla on starttilippu, tulee kuvaan lähtöpaikalle. Lähdön jälkeen kamera pysyy paikoillaan, mies poistuu kuvasta.	”Lähdetään…”. Kanna lähdön äänet seuraavaan kuvaan, lisää lähtömerkki.	12 sek	Tiistai 22.6.
4	Jaakko lähtöpaikalla edestäpäin, kamera seuraa, näyttää Jaakon kurviin asti, nyt takaapäin.	Hallin musiikkia ei enää kuulu, nosta sama musiikki CD:ltä moottorin äänen peitoksi.	9 sek	Tiistai 22.6.
5	…			

Yksinkertaisen kuvaussuunnitelman luonnos

Videoprojektin editointi

Useiden kuvakulmien käyttö

Tärkeä tapahtuma tulisi aina kuvata monesta eri perspektiivistä ja kuvakulmasta. Myöhemmin editoinnin aikana voit käyttää parhaita kuvakulmia yksin tai yhdessä muiden kanssa. Pyri kuvaamaan tapahtumia useammasta kuin yhdestä kuvakulmasta (ensin pelle sirkuslavalla, mutta sitten myös naurava katsoja pellen näkökulmasta). Kiinnostavia asioita voi tapahtua myös päähenkilöiden taustalla, tai päähenkilöt voidaan näyttää vastakkaisesta kuvakulmasta. Nämä seikat voivat olla avuksi myöhemmin, kun yrität luoda tasapainoisen rytmin elokuvaasi.

Lähikuvat

Tärkeistä asioista tai ihmisistä otettujen lähikuvien kanssa ei kannata kitsastella. Lähikuvat näyttävät usein laajoja kuvia paremmilta televisioruudulla, ja ne toimivat tehokkaasti jälkituotannossa.

Yleiskuva / kokokuva

Yleiskuvat antavat katsojalle käsityksen kohtauksen tilasta ja tapahtumista. Näitä kuvia voidaan kuitenkin käyttää myös pitkien kohtausten tiivistämiseen. Kun leikkaat lähikuvasta laajaan yleiskuvaan, katsoja ei enää näe yksityiskohtia, ja ajallinen hyppy on helpompi tehdä. Tiiviimmän kokokuvan tai puolikuvan näyttäminen voi olla helpottavaa katsottavaa ja

vaihtelua laajalle päätoimintaa esittävälle kuvalle. Se tarjoaa myös mahdollisuuden siirtyä pois päätoiminnasta.

Koko toiminta

Kuvaa aina koko toiminta niin, että kuvalla on alku ja loppu. Tämä helpottaa editointia.

Siirtymät

Elokuvallinen ajoitus vaatii hieman harjoittelua. Aina ei ole mahdollista kuvata pitkiä tapahtumia kokonaisuudessaan, ja elokuvissa ne usein joudutaan näyttämään lyhennetyssä muodossa. Juonen pitäisi kuitenkin säilyä loogisena ja leikkausten useimmiten huomaamattomina.

Kohtauksesta toiseen siirtymät ovat tässä tärkeitä. Vaikka kahden peräkkäisen kohtauksen toiminnat eroavat toisistaan ajan tai paikan suhteen, voit editoidessa leikata ne niin sulavasti, että katsoja yhdistää toiminnat mielessään tiedostamatta.

Onnistuneen siirtymän salaisuus on helposti ymmärrettävä yhteys kahden kohtauksen välillä. Juoneen liittyvässä siirtymässä yhteyden muodostavat tarinan peräkkäiset toiminnat. Esimerkiksi kuvaa uudesta autosta saatettaisiin käyttää avaamaan dokumentti, joka kertoo auton suunnittelusta ja valmistuksesta.

Neutraali siirtymä ei itsessään kerro mitään tarinan kehityksestä tai ajan tai paikan muutoksesta, mutta sillä voidaan yhdistää eri kohtauksen osia sulavasti. Jos esimerkiksi leikkaat kiinnostuneeseen katsojaan lavalla käytävän keskustelun aikana, voit leikata takaisin saman keskustelun myöhempään osaan huomaamattomasti ja näin jättää osan keskustelua käyttämättä.

Ulkoiset siirtymät näyttävät jotakin toiminnan ulkopuolella olevaa. Esimerkiksi hääseremoniaa esittävän kuvan aikana voit leikata kuvaan vihkimispaikan ulkopuolelta, jossa järjestellään hääparille yllätystä.

Siirtymien pitäisi tukea elokuvan yleistä viestiä ja sopia kyseiseen tilanteeseen, jotta katsojat eivät hämmenny tai kadota juonen punaista lankaa.

Toiminnan looginen järjestys

Editoinnin aikana yhdistettyjen kuvien on oltava loogisessa vuorovaikutuksessa toimintaan nähden. Katsojat eivät kykene seuraamaan tapahtumia, ellei juoni ole looginen. Vangitse katsojien kiinnostus heti nopearytmisellä tai vaikuttavalla alulla ja pidä kiinnostus yllä loppuun saakka. Katsojat saattavat menettää kiinnostuksensa tai häiriintyä, jos kohtausten

kulku on epälooginen tai ajallisesti väärä tai jos kohtaukset ovat liian hätäisiä tai lyhyitä (alle kolme sekuntia). Teeman pitäisi jatkua jollakin tavalla kohtauksesta toiseen.

Aukkojen paikkaaminen

Yritä paikata aukot eri kuvauspaikkojen välillä. Voit käyttää esimerkiksi lähikuvia yhdistämään ajallisia hyppäyksiä, zoomaamalla ensin kasvoihin ja muutaman sekunnin kuluttua takaisin auki uuteen kohtaukseen.

Säilytä jatkuvuus

Jatkuvuus (yksityiskohdat pysyvät samoina kuvasta toiseen) on tärkeää tyydyttävän katselukokemuksen luomisessa. Kuva aurinkoisesta säästä ei sovi yhteen sateenvarjonsa juuri avanneen yleisön kanssa.

Leikkausten rytmi

Rytmi, jolla elokuva kulkee kohtauksesta toiseen, vaikuttaa usein elokuvan sanomaan ja tunnelmaan. Odotetun kuvan puuttuminen ja leikkeen kesto ovat keinoja, joilla voi manipuloida elokuvan sanomaa.

Vältä kuvallisia hyppäyksiä

Jos yhdistät hyvin samankaltaisia kuvia yhteen, leikkaus saattaa näyttää hypähtävän. Henkilö saattaa olla kuvan vasemmassa reunassa ja seuraavassa hetkessä kuvan oikeassa reunassa, tai hänellä saattaa ensin olla lasit ja sitten ei.

Älä yhdistä panorointikuvia

Panorointikuvia ei kannata yhdistää, elleivät ne ole suunnaltaan ja nopeudeltaan samanlaisia.

Nyrkkisääntöjä editointiin

Tässä muutamia ohjeita, jotka saattavat olla avuksi elokuvaasi editoidessa. Mitään varsinaisia sääntöjä ei tietenkään ole olemassa, etenkin, jos työsi on humoristinen tai kokeellinen.

- Älä yhdistä kohtauksia, joissa kamera liikkuu.
- Panoroinnit, zoomit ja muut liikkuvat kuvat on hyvä erottaa toisistaan staattisilla kuvilla.
- Toisiaan seuraavien kuvien tulisi olla kuvattu eri kuvakulmasta. Kuvakulman tulisi erota vähintään 45 astetta.
- Peräkkäisten kasvokuvien pitäisi vaihdella eri kuvakulmien välillä.

- Vaihda perspektiiviä, kun kuvaat rakennuksia. Kun sinulla on samantyyppisiä ja -kokoisia kuvia, kuvan lävistäjän pitäisi vaihdella vasemman etualan ja oikean taka-alan välillä.
- Leikkaa kohdassa, jossa henkilöt ovat liikkeessä. Katsoja keskittyy jatkuvaan liikkeeseen ja leikkauskohta jää huomaamatta. Kesken liikkeen voit leikata erityisesti laajaan yleiskuvaan.
- Tee sopusointuisia leikkauksia, vältä kuvallisia hypähdyksiä.
- Mitä vähemmän kuvassa on liikettä, sitä lyhyempi sen tulisi olla. Nopeaa liikettä sisältävät kuvat voivat olla pidempiä.
- Laajoissa yleiskuvissa on enemmän sisältöä, joten niitä voi näyttää kauemmin.

Jos järjestät kohtauksesi harkitusti, saat aikaan tiettyjä tehokeinoja ja jopa sanomia, joita ei voi tai ei pitäisi näyttää kuvina. Voit välittää sanomia leikkauksen kautta kuudella tavalla. Tutustumme jokaiseen vuorotellen.

Assosiaatioleikkaus

Kuvat on yhdistetty sellaiseen järjestykseen, että ne muodostavat tietyn mielleyhtymän katsojan mielessä, vaikka itse sanomaa ei näytetäkään. Esimerkki: Mies lyö vetoa hevoskilpailuissa, ja seuraavassa kohtauksessa näemme miehen ostamassa kallista autoa.

Rinnakkaisleikkaus

Kahta toimintaa näytetään rinnakkain. Kuvat vaihtelevat kahden toiminnan välillä ja lyhenevät loppua kohti. Näin voi tiivistää jännitystä, kunnes se laukeaa. Esimerkki: Kaksi autoa ajaa kovaa vauhtia kahdesta eri suunnasta samaa risteystä kohti.

Kontrastileikkaus

Elokuvassa leikataan tarkoituksella hyvin erilaiseen kuvaan, tarkoituksena korostaa kuvien välistä kontrastia. Esimerkki: Turisti makaa hiekkarannalla; seuraavassa kuvassa nälkää näkeviä lapsia.

Korvaava leikkaus

Tapahtumia, joita ei voi tai ei saisi näyttää, korvataan muilla tapahtumilla (lapsi syntyy, mutta synnytyksen sijasta näytetään kukkaan puhkeava nuppu).

Syy ja seuraus -leikkaus

Kuvat liittyvät toisiinsa syy-seuraus-suhteessa: toisen kuvan tarkoitusta ei voisi ymmärtää ilman ensimmäistä kuvaa. Esimerkki: Esimerkki: mies riitelee vaimonsa kanssa ja seuraavassa kuvassa hän nukkuu sillan alla.

Muotoon perustuva leikkaus

Kuvia, joilla on eri sisältö, mutta joilla on kuvallisesti jotain yhteistä (sama muoto, värit, liike jne.), voidaan leikata yhteen. Esimerkkejä: Kristallipallo ja maapallo, keltainen sadetakki ja keltaisia kukkia, putoava laskuvarjohyppääjä ja putoava höyhen.

Ääniraidan tekeminen

Ääniraidan luominen on oma taiteenlajinsa, mutta sen voi oppia. Upeaa selostusta ei ole helppo tehdä, mutta lyhyet, informatiiviset kommentit usein auttavat katsojaa. Selostuksen tulisi kuulostaa luonnolliselta, ilmeikkäältä ja välittömältä, ei puisevalta tai jäykältä.

Pidä kommentit lyhyinä

Kaikkeen selostukseen sopii yleissääntö: pieni on kaunista. Kuvien pitäisi puhua puolestaan, eivätkä ilmiselvät kuvat tarvitse kommentointia.

Säilytä alkuperäiset äänet

Puhuttu selostus pitäisi yhdistää sekä alkuperäisiin ääniin että musiikkiin niin, että alkuperäiset äänet ovat vielä kuultavissa. Luonnolliset äänet ovat osa kuvaamaasi materiaalia, eikä niitä pitäisi leikata pois, jos se vain on mahdollista, sillä ilman luonnollisia taustaääniään video saattaa vaikuttaa ontolta ja epäaidolta. Äänityslaitteet kuitenkin usein tallentavat esim. sellaisten autojen ja lentokoneiden ääniä, joita ei näy kohtauksessa myöhemmin. Tämänkaltaiset äänet (tai voimakas tuuli) voivat olla häiritseviä tai ärsyttäviä ja ne pitäisi peittää, suodattaa tai korvata sopivalla selostuksella tai musiikilla.

Valitse tarkoituksenmukainen musiikki

Sopiva musiikki antaa elokuvallesi ammattimaisen loppusilauksen ja voi auttaa välittämään elokuvan sanoman. Valitun musiikin tulisi sopia elokuvan tunnelmaan ja sanomaan. Oikean musiikin löytäminen voi olla haaste, joka vie aikansa, mutta jota katsojat arvostavat.

Projektin nimeäminen

Elokuvan nimen tulisi olla informatiivinen, kuvata elokuvan sisältöä ja herättää kiinnostusta. Jos se on myös nokkela, sitä parempi.

Otsikkoeditori antaa lähes rajattomat mahdollisuudet luovan grafiikan käyttämiselle. Se on tuotantosi kohta, joka ei ole sidoksissa varsinaisen kuvausmateriaalin todellisuuteen, joten voit antaa mielikuvituksesi juoksennella vapaana.

Tietystikin perimmäinen päämäärä on kommunikointi, joten joidenkin perusteiden tulisi aina olla kohdallaan. Esimerkiksi tiiviillä otsikolla, joka on kirjoitettu suurella, helposti luettavalla fontilla, on parempi todennäköisyys saada viesti perille kuin sellaisella, joka on ylikoristeltu tai liian pitkä.

Otsikoiden värit

Seuraavat taustan ja tekstin yhdistelmät ovat helppolukuisia: valkoinen ja punainen, keltainen ja musta sekä valkoinen ja vihreä. Käytä erittäin valkoista tekstiä hyvin tummalla taustalla varoen. Jotkut videojärjestelmät eivät pysty käsittelemään 1:40:n ylittäviä kontrastisuhteita eivätkä kykene näyttämään sellaista tekstiä yksityiskohtaisesti.

Aika ruudulla

Nyrkkisääntö on, että otsikon pitäisi näkyä ruudulla niin kauan, että sen pystyy lukemaan kahdesti. Anna kymmenkirjaimiselle otsikolle aikaa kolme sekuntia. Varaa jokaista seuraavaa viiden kirjaimen sarjaa kohti sekunti näyttöaikaa.

”Löydetyt” otsikot

Luonnolliset tekstit, kuten suuntaviitat, kadunnimet tai paikallislehtien etusivut tarjoavat kiinnostavia vaihtoehtoja jälkikäteen tehdyille otsikoille.

Liite C: Näppäimistön pikanäppäimet

Alla olevissa taulukoissa näytetään pikavalintojen oletusasetukset Pinnacle Studiossa. Näppäimet voi määrittää uudelleen kohdassa Pinnacle Studion ohjauspaneeli. Oletukset voi myös palauttaa samassa kohdassa joko yksitellen tai kaikki pikanäppäimet kerrallaan. Lisätietoja on kohdassa "Näppäimistön pikanäppäinasetukset" sivulla 258.

Käsitteet Vasen, Oikea, Ylös ja Alas taulukoissa viittaavat nuolinäppäimiin.

Yleiset pikanäppäimet

Ctrl+4	Sulje kohdistettu ikkuna
Ctrl+5	Avaa Otsikkoeditori (Elokuvaeditorista)
Ctrl+6	Avaa vientiosa
Ctrl+I	Avaa Tuoja
Ctrl+S	Tallenna projekti, otsikko tai valikko
Alt+F4	Sulje sovellus
Shift+F10	Käytä kontekstivalikkoa
Ctrl+Z	Peruuta
Ctrl+Y	Toista
Ctrl+A	Valitse kaikki
Shift+Ctrl+A	Poista kaikki valinnat
Ctrl+C	Kopioi leikepöydälle
Ctrl+V	Liitä leikepöydältä
Ctrl+X	Leikkaa leikepöydälle
End	Mene loppuun
Home	Mene alkuun
Alt+Enter	Toista käyttäen koko näyttöä
Esc	Poistu koko näytön katselusta tai sulje
Delete	Poista kopioimatta leikepöydälle
Kaksoisnapsautus	Avaa oikea editori (Media, Otsikko, Projekti, Montaasi jne.)
F1	Avaa kontekstista riippuvainen ohje

Kirjaston pikanäppäimet

Ctrl+N	Uusi kokoelma
Numerot 1–5	Arvostele valittu leike (leikkeet)
Numero 0	Poista valitun leikkeen (leikkeiden) arvostelu
Page Up	Vierittää sivua ylös
Page Down	Vierittää sivua alas

Kirjaston pikanäppäimet

Nuolinäppäimet	Liiku pikkukuvissa ylös, alas, vasemmalle, oikealle
Delete	Poista valittu leike ja/tai media
F7	Näytä/piilota tunnisteiden lisäys

Toisto ja siirtymä - pikanäppäimet

Välilyönti	Toisto ja tauko
Vaihto+Välilyönti	Silmukkatoisto
Alt+Enter	Toista käyttäen koko näyttöä
Esc	Poistu kokon näytön katselusta
J	Pikakelaus taaksepäin (nopea toisto painamalla useita kertoja)
K (tai Vaihto-K)	Tauota toisto
L	Pikakelaus eteenpäin (nopea toisto painamalla useita kertoja)
Vaihto+L	Hidastus eteenpäin (hidas toisto painamalla useita kertoja)
Vaihto+J	Hidastus taaksepäin (hidas toisto painamalla useita kertoja)
Oikea (tai X)	1 ruutu eteenpäin
Vasen (*tai* Z)	1 ruutu taaksepäin
Vaihto+Oikea (*tai* Vaihto+X)	10 ruutua eteenpäin
Vaihto+Vasen (*tai* Vaihto+Z)	10 ruutua taaksepäin
D (*tai* Page up) (*tai* Ctrl+vasen)	Hyppää taaksepäin leikkaukseen
F (*tai* Page down) (*tai* Ctrl+oikea)	Hyppää eteenpäin leikkaukseen
Ctrl+I	Hyppää merkki sisään -kohtaan
Ctrl+O	Hyppää merkki ulos -kohtaan
. (piste)	Siirry seuraavaan merkkiin
, (pilkku)	Siirry edelliseen merkkiin

Tuonti-pikanäppäimet

Enter	Pysäytä liike: Kaappaa kehys (kun kaappausruutu on avoin)
Oikea	Laajentaa kansion puussa
Vasen	Pienentää kansion puussa
Nuolinäppäimet	Liiku ylös, alas, vasemmalle, oikealle
Ctrl+A	Valitse kaikki

Tuonti-pikanäppäimet

Ctrl+Shift+A	Poista valinta kaikista
F4	Aloita tuonti

Muokkaa-välilehden pikanäppäimet

A (tai I)	Sisään-merkki
S (tai O)	Ulos-merkki
Vaihto+I	Poista sisään-merkki
Vaihto+O	Poista ulos-merkki
Vaihto+U	Tyhjennä sisään- ja ulos-merkki
Scroll Lock	Äänen ryömitys käytössä / ei käytössä
E (tai Home)	Mene alkuun
R (tai End)	Mene loppuun
P	Vaihtele magneettista kiinnittymistä
; (puolipiste)	Halkaise leike (leikkeet) hankaajankohdasta
M	Lisää/Poista merkki
. (piste)	Siirry seuraavaan merkkiin
, (pilkku)	Siirry edelliseen merkkiin
Ctrl+. (piste)	Avaa Merkkilista
Delete	Poista valittu leike (leikkeet) aikajanalta
Kaksoisnapsauta leikettä aikajanalta	Avaa leikkeelle mediaeditori
B	Lähetä esikatseluleike aikajanan ensisijaiseen raitaan (hankaajan kohtaan)
H	Vaihda esikatselua aikajanan ja lähteen välillä
Ctrl+5	Avaa Otsikkoeditori
F5	Näytä/piilota Äänimikseri
F7	Luo kappale
Numeronäppäimistö +	Lähennä aikajanaa
Numeronäppäimistö -	Loitonna aikajanaa
[(vasen hakasulku)	Loitonna aikajanaa
] (oikea hakasulku)	Lähennä aikajanaa
Ctrl+[	Sovita aikajana ikkunaan
Ctrl+]	Näytä jokainen kehys (lähennä)
Alt	Tarjoaa vaihtoehtoisen toiminnon muokattaessa aikajanalla (lisää/korvaa)
T	Trimmaustila käytössä / ei käytössä
Oikea	Trimmaa 1 kehys oikeaan (trimmaus auki)

Muokkaa-välilehden pikanäppäimet

Vasen	Trimmaa 1 kehys vasempaan (trimmaus auki)
Vaihto+oikea	Trimmaa 10 kehystä oikeaan (trimmaus auki)
Vaihto+vasen	Trimmaa 10 kehystä vasempaan (trimmaus auki)
Ctrl+napsautus trimmattaessa	Lisää samaan raitaan toinen trimmauskohta
Vaihto+napsautus trimmattaessa	Avaa sama trimmauskohta kaikilla raidoilla
Sarkain	Kierrätä tarkennusta avoimissa trimmauskohdissa

Editori-pikanäppäimet

Numerot 1–8	Valitse tehosteluokka
Liukujan kaksoisnapsautus	Palauta liukusäädin oletukseen
Alt+Enter	Toista käyttäen koko näyttöä
Esc	Poistu kokon näytön katselusta

Otsikkoeditori-pikanäppäimet

Vaihto+vasen	Laajenna merkkivalintaa vasemmalle
Vaihto+oikea	Laajenna merkkivalintaa oikealle
Vaihto+Ctrl+Vasen	Sama kuin vaihto+vasen (laajenna sanan mukaan)
Vaihto+Ctrl+Oikea	Sama kuin vaihto+oikea (laajenna sanan mukaan)
Ctrl+B	Lihavoi
Ctrl+I	Kursivoi
Ctrl+U	Alleviivaa
Ctrl+A	Valitse kaikki
Ctrl+D	Poista kaikki valinnat
Välilyönti	Kun aikajana-alue on valittu: Käynnistä ja pysäytä toisto

Liite D: Installation Manager

Pinnacle Studion Installation Manager asentaa Pinnacle Studion ja muun mahdollisen sisällön, joka sisältyi ostamaasi sovellukseen.

Tässä osiossa on seuraavat aiheet:

- Ennen kuin aloitat asennuksen
- Päivityksen asennus
- Installation Managerin käynnistys
- Rekisteröinti
- Tukiasennukset
- Asennuksen tervetulonäyttö
- Tavalliset säätimet
- Laajennusten ja bonussisällön asentaminen
- Järjestelmävaatimukset

Ennen kuin aloitat asennuksen

Jotta Pinnacle Studion asennus olisi mahdollisimman vaivaton, suosittelemme muutamia valmistelevia vaiheita.

Aloita varmistamalla, että tietokoneesi järjestelmä vastaa tuotteen vähimmäisvaatimuksia. Huomaa, että joillakin toiminnoilla, kuten AVCHD-koodauksella, on tiukemmat vaatimukset. Lisätietoja on kohdassa "Järjestelmävaatimukset" sivulla 309.

Varmista seuraavaksi, että Pinnacle Studion sarjanumero on käsillä. Jos sinulla on sovelluksen ladattu kopio, löydät sarjanumerotiedot tilauksen vahvistusviestistä. Voit myös hakea sen asiakastililtäsi. Jos hankit Pinnacle Studion levyllä, sarjanumero on DVD:n taskussa. Suosittelemme, että säilytät sarjanumeron turvallisessa paikassa.

Joissakin järjestelmissä voi olla suositeltavaa ottaa virustentorjuntaohjelma pois päältä ennen Pinnacle Studion asennusta.

> **Huomaa:** Pinnacle Studio voidaan asentaa järjestelmään, jossa on aikaisempi asennus: molemmat versiot voivat olla koneella samanaikaisesti.

Päivityksen asennus

Jos tietokoneella on päivitykseen oikeuttava ohjelman aikaisempi versio, Installation Manager tunnistaa sen olemassaolon automaattisesti ja sallii päivityksen.

Installation Managerin käynnistys

Jos ostit Studion verkkokaupasta ladattavana tiedostona, Installation Manager käynnistyy, kun suoritat lataamasi suoritettavan ohjelman. (Ennen kuin teet niin, ladattavat tiedostot kannattaa varmuuskopioida DVD:lle tai ulkoiselle kiintolevylle.)

Jos ostit Studion DVD-levyllä, Installation Manager käynnistyy automaattisesti useimmissa järjestelmissä, kun levy laitetaan asemaan. Jos se ei käynnisty automaattisesti tietokoneellasi, suorita tiedosto Welcome.exe DVD-levyn juurihakemistosta.

Rekisteröinti

Kun Installation Manager käynnistetään, näkyviin tulee lomake, jolla tuote aktivoidaan ja rekisteröidään. Rekisteröinti helpottaa esimerkiksi tuotetukea, jos sarjanumero katoaa.

Tukiasennukset

Sovellus vaatii erilaisten Windows-ohjelmistokomponenttien, kuten .NET Framework, läsnäolon järjestelmässäsi. Installation Manager määrittää automaattisesti, ovatko komponentit käytettävissä, ja asentaa ne tarpeen mukaan. Kyseiset tukisovellukset vaativat lisäaikaa, mutta Pinnacle Studion varsinainen asennus jatkuu heti, kun tukisovellukset on asennettu, vaikka järjestelmä olisi käynnistetty uudelleen prosessin aikana.

Asennuksen tervetulonäyttö

Tervetulonäytössä voit valita kahden asennustyylin välillä:

Vakioasennus asentaa sovelluksen ja kaikki käytettävissä olevat laajennukset. Suosittelemme sitä useimmille käyttäjille.

Mukautettu asennus -valinnan avulla voit valita vain osan lisäohjelmista.

Tavalliset säätimet

Jotkut säätimet ovat käytettävissä molemmissa asennustavoissa:

- Muuta asennustiedostojen sijaintia -painikkeen avulla voit määrittää kansion, joka sisältää asennustiedostot, jotka haluat Installation Managerin käsittelevän. Sinun tarvitsee käyttää sitä vain, jos olet siirtänyt asennustiedostot ensimmäisen käytön jälkeen. Painike avaa kansioselaimen, jonka avulla voit osoittaa Installation Managerille uuden sijainnin.
- Lue lisää -kohdassa annetut linkit tarjoavat lisätietoa kaikista Studioon liittyvistä aiheista.

Laajennusten ja bonussisällön asentaminen

Kuten yllä on kuvattu, Installation Manager voi asentaa myös laajan valikoiman sisältöä itse Pinnacle Studio -sovelluksen lisäksi. Vakioasennuksessa kaikki mahdolliset lisäosat ja laajennukset asennetaan. Mukautetussa asennuksessa voit valita, mitkä kohteet asennetaan.

Vaikka jättäisit tietyt osat pois sovelluksen alkuasennuksen aikana, voit palata Installation Manageriin milloin tahansa ja päivittää asennuksen.

Järjestelmävaatimukset

Pinnacle Studio -ohjelmiston lisäksi tehokas editointijärjestelmä vaatii laitteistolta tietyntasoista suorituskykyä, joka määritellään alla.

Muista kuitenkin, että vaikka ohjearvot ovat tärkeitä, ne eivät ole koko totuus. Laitteistojen oikeanlainen toiminta saattaa riippua myös valmistajan toimittamasta ajuriohjelmistosta. Ajuripäivitysten ja ohjeiden tarkistaminen valmistajan verkkosivulta auttaa usein ratkaisemaan grafiikka- ja äänikortteihin sekä muihin laitteisiin liittyviä ongelmia.

Käyttöjärjestelmä

64-bittinen käyttöjärjestelmä on suositeltava, jos aiot editoida HD-materiaalia.

RAM

Mitä enemmän koneessasi on RAM-muistia, sitä helpompaa Pinnacle Studiossa työskentely on. Tarvitset vähintään 4 Gt RAM-muistia, mutta suosittelemme 8 Gt:n muistia (tai enemmänkin), jos työskentelet UHD-, monikamera- tai 360-videon parissa.

Emolevy

Vähintään 3,0 Ghz:n Intel Core i3 tai AMD Athlon vaaditaan, mutta jotkin ominaisuudet vaativat tehokkaamman suorittimen, kuten vähintään Intel Core i7:n UHD-, monikamera tai 360-videolle.

Näytönohjain

Studion käyttäminen vaatii DirectX-yhteensopivalta grafiikkakortilta seuraavaa:

- Peruskäyttöön VGA-kortti, jossa 256 Mt:n VRAM, purkamisen laitteistokiihdytystä varten 512 Mt
- DirectX-näytönohjainta suositellaan

Kiintolevy

Kun siirrät materiaalia ensimmäistä kertaa, Pinnacle Studio testaa kiintolevysi varmistaakseen, että se on riittävän nopea. Videotiedostot ovat usein varsin suuria, joten tarvitset myös runsaasti vapaata kiintolevytilaa. Asennukseen vaaditaan 10 Gt vapaata tilaa, ja asennuksen jälkeen lisää tilaa käsittelyä varten.

Videon siirtämiseen käytettävät laitteet

Studio voi kaapata videota erilaisista digitaalisista ja analogisista lähteistä:

- Kaiken tyyppisille tiedostopohjaisille tallennusvälineille kuten kiintolevyille, muistikorteille ja USB-tikuille tallennetut tiedot.
- Tietokoneeseen liitetyillä asemilla olevat tiedostot.
- DV- ja HDV-videokamerat, jotka käyttävät IEEE-1394-liitäntää.
- Analogiset videokamerat ja -tallentimet.
- DVD- ja Blu-ray-levyt.
- Digitaaliset kamerat.

Pinnacle Studio™ 25 käyttäjän opas

© 2021 Corel Corporation.

Corel, Pinnacle Studio, Pinnaclen väkkärälogo, Dazzle, MovieBox ja MultiCam Capture ovat Corel Corporationin tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Kanadassa, Yhdysvalloissa ja/tai muualla. Apple, iPad, iPhone ja iPod ovat Apple Inc:n tavaramerkkejä.

Tämä tuote, pakkaus ja käyttöopas sisältää teollis- ja tekijänoikeudet (mukaan lukien tavaramerkit), jotka ovat Corelin ulkopuolisten kolmansien osapuolten omistuksessa, rekisteröimiä ja/tai lisensoimia ja joita käytetään luvalla. Niiden sisällyttäminen ei merkitse tällaisten kolmansien osapuolten hyväksyntää tai Corelin antamaa takuuta kolmansien osapuolten tuotteiden tai palveluiden laadusta, kauppakelpoisuudesta tai sopivuudesta. Tämän tuotteen käyttö edellyttää tässä ohjelmistossa mukana olevien lisenssisopimusten hyväksymistä.

Tämä tuote sekä tietyt tuotteet ja materiaalit, joihin tässä viitataan, on suojattu Corel Corporationin [ja yhden tai useamman sen tytäryhtiön] Yhdysvalloissa ja muualla omistamilla myönnetyillä patenteilla, tai ne sisältävät tai muutoin hyödyntävät niiden kaikkia osia. Ei-tyhjentävä luettelo näistä myönnetyistä patenteista on saatavilla osoitteessa www.corel.com/patents

TÄSSÄ CORELIN ANTAMIA TIETOJA VOIDAAN MUUTTAA ILMAN ENNAKKOILMOITUSTA, NE TOIMITETAAN "AS IS" -PERIAATTEELLA, ILMAN TAKUITA TAI EHTOJA, KIRJALLISIA TAI SUULLISIA, NIMENOMAISIA TAI EPÄSUORIA, MUKAAN LUKIEN ESIMERKIKSI TAKUUT KAUPPAKELPOISUUDESTA, SOPIVUUDESTA TIETTYYN TARKOITUKSEEN, TAKUUT PATENTTIEN VOIMASSAOLOSTA, OMISTUSSUHTEISTA, TAKUUT LOUKKAAMATTOMUUDESTA (MUKAAN LUKIEN ESIMERKIKSI TEOLLIS- JA TEKIJÄNOIKEUKSIEN, HENKILÖLLISYYKSIEN, TIETOJEN JA/TAI KOLMANSIEN OSAPUOLTEN YKSITYISYYDEN LOUKKAAMATTOMUUTEEN), TAKUUT MALLIEN TAI MATERIAALINÄYTTEIDEN VAATIMUSTENMUKAISUUDESTA, TAI TAKUUT, JOTKA PERUSTUVAT TOSISEIKKOIHIN, LAKIIN, SÄÄNTÖIHIN, KAUPANKÄYNNIN HARJOITTAMISEEN, KÄSITTELYYN JA NIITÄ VASTAAVIIN MINKÄ TAHANSA LAINKÄYTTÖALUEEN LAKIEN NOJALLA. KÄYTTÄJÄ OTTAA KANTAAKSEEN TÄYDEN RISKIN LIITTYEN TÄSSÄ ANNETTUIHIN TIETOIHIN TAI NIIDEN KÄYTÖN TULOKSIIN. COREL CORPORATION JA SEN TYTÄRYHTIÖT EIVÄT OLE KORVAUSVELVOLLISIA KÄYTTÄJÄLLE TAI MUULLE HENKILÖLLE TAI YHTEISÖLLE MISTÄÄN [SUORISTA] EPÄSUORISTA, OHEISISTA, ERITYISISTÄ TAI VÄLILLISISTÄ MENETYKSISTÄ TAI VAHINGOISTA, MUKAAN LUKIEN MUUN MUASSA TULOJEN TAI TUOTTOJEN MENETYS, TIETOJEN MENETYS TAI VAHINGOITTUMINEN TAI MUU KAUPALLINEN TAI TALOUDELLINEN MENETYS, JOKA JOHTUU SIITÄ, MITEN KÄYTÄT TAI MITEN ET KYKENE KÄYTTÄMÄÄN ANNETTUJA TIETOJA JA/TAI SEN TULOKSIA, VAIKKA CORELILLE ON KERROTTU TÄLLAISTEN VAHINKOJEN MAHDOLLISUUDESTA TAI JOS NE OVAT ENNUSTETTAVISSA. COREL EI OLE VASTUUSSA ULKOPUOLISTEN TAHOJEN TEKEMISTÄ VAATIMUKSISTA. CORELIN ENIMMÄISVASTUU KÄYTTÄJÄÄ KOHTAAN EI YLITÄ HINTAA, JONKA KÄYTTÄJÄ ON MAKSANUT MATERIAALEISTA. JOTKIN OSAVALTIOT/MAAT EIVÄT SALLI VÄLILLISTEN TAI KONKLUDENTTISTEN VAHINKOJEN POISSULKEMISTA TAI RAJOITTAMISTA, JOLLOIN YLLÄ OLEVAT RAJOITUKSET EIVÄT OLE VOIMASSA. OSTAMALLA MATERIAALIT VAHVISTAT, ETTÄ OLET LUKENUT, TÄYSIN YMMÄRTÄNYT JA HYVÄKSYNYT TÄMÄN EDELLÄ OLEVAN VASTUUVAPAUSLAUSEKKEEN.

Tuotteen tekniset tiedot, hinnoittelu, pakkaus, tekninen tuki ja muut tiedot (”tiedot”) koskevat vain englanninkielistä versiota. Muiden versioiden (ml. kieliversioiden) tiedot voivat poiketa tästä.

Kunnioita taiteilijoiden ja materiaalintuottajien oikeuksia. Sisältöä, kuten musiikkia, valokuvia, videoita ja julkisuuden henkilöiden kuvia, suojaavat useissa maissa lait. Toisten luoman sisällön käyttö muutoin kuin oikeuksien omistajana tai omistajan luvalla on kiellettyä.