

Pinnacle Studio

Versio 17

*Mukaan lukien Pinnacle Studio Plus
ja Pinnacle Studio Ultimate*

Elämäsi elokuvina

Copyright © 2013 Corel Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Kunnioita taiteilijoiden ja muiden tekijöiden oikeuksia. Sisältöä, kuten musiikkia, valokuvia, videoita ja julkisuuden henkilöiden kuvia, suojaavat useiden maiden lait. Toisten luoman sisällön käyttö, muutoin kuin oikeuksien omistajana tai omistajan luvalla, on kiellettyä.

Tämä tuote tai sen osat on täten suojeltu Yhdysvalloissa yhdellä tai useammalla seuraavista Yhdysvaltain patenteista: 5,495,291; 6,469,711; 6,532,043; 6,901,211; 7,124,366; 7,165,219; 7,286,132; 7,301,092 ja 7,500,176; ja Euroopassa yhdellä tai useammalla seuraavista Euroopan patenteista: 0695094 ja 0916136. Lisää patenteja on vireillä.

Mpegable DS 2.2 ©2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. ♦ Osia tästä tuotteesta on tehty LEADTOOLS:ia käyttäen. ©1991–2006, LEAD Technologies, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään. ♦ MPEG Layer II Audio, QDesign Corp. ♦ Tässä tuotteessa on YouTube API. ♦ Tämä tuote pohjautuu osittain Independent JPEG Group -ryhmän tekemään työhön.

Mitään tämän ohjekirjan osia ei voida kopioida, levittää, toimittaa, transkriboida, säilyttää hakujärjestelmässä, tai kääntää millekään ihmis- tai tietokonekielelle millään tavalla sähköisesti, mekaanisesti, magneettisesti tai manuaalisesti ilman Corel Corporation.:in suostumusta.

Corel Corporation
4400 Bohannon Drive
Menlo Park, CA 94025, USA

Sisällysluettelo

ENNEN KUIN ALOITAT	VIII
Lyhenteet ja ilmaisut	viii
Ohje ja aputoiminnot	x
 LUKU 1: PINNACLE STUDIO KÄYTTÄMINEN	 1
Kirjasto	4
Elokuvaeditori ja levyeditori	6
Mediaeditorit	7
Soitin	9
Pinnacle Studio -projektit	9
 LUKU 2: KIRJASTO	 11
Tietoa kirjastosta	14
Sijaintivälilehdet	16
Ominaisuuspuu	17
Kokoelmat	19
Kirjasto-ominaisuuksien hallinta	21
Selain	24
Esikatselukuvat ja tiedot	26
Valinnaiset osoittimet ja säätimet	30
Kirjaston esikatselu	32
 Kirjaston käyttö	 37
Näytettyjen kohteiden valinta	37
Tagit	41
Median korjaaminen	44
Videokohtausten paikannus	45
 SmartSlide ja SmartMovie	 47
SmartSlide	48
SmartMovie	51

LUKU 3: ELOKUVAEDITORI	55
Projektin aikajana	59
Aikajanan perusasiat	59
Aikajanan työkalupalkki	65
Aikajanan raidan ylätunniste	73
Aikajanan äänitoiminnot	75
Elokvien muokkaus	75
Leikkeiden lisääminen aikajanaan	77
Otsikon muokkaaja, Scorefitter, taustaselostus	81
Leikkeiden poistaminen	82
Leiketoiminnot	82
Leikepöydän käyttäminen	95
Nopeus	96
Elokuvat elokuvien sisällä	98
Siirtymät	99
Leiketehosteet	105
Leikkeen kontekstivalikot	106
 LUKU 4: MEDIAN EDITOIMINEN: KORJAUKSET	 109
Median editoinnin yleiskatsaus	111
Valokuvien korjaaminen	117
Valokuvan editointityökalut	117
Valokuvien korjaukset	118
Videon korjaaminen	124
Videotyökalut	125
Videokorjaukset	128
Äänen korjaaminen	131
 LUKU 5: MEDIAN EDITOIMINEN: TEHOSTEET	 132
Tehosteet mediaeditoreissa	134
Tehosteet aikajanalla	138
Asetuspaneeli	141
Avainkehysten käyttö	143
Video- ja valokuvatehosteet	146
Siirtymien käyttö	151
Panorointi ja zoomaus	152

LUKU 6: MONTAASI	156
Kirjaston montaasi-osa	158
Montaasi-mallien käyttö	159
Montaasileikkeet projektin aikajanalla	161
Mallipohjan rakenne	163
Montaasin editointi	165
Montaasieditorin käyttäminen	166
LUKU 7: OTSIKKOEDITORI	169
Otsikkoeditorinkäynnistäminen (ja siitä poistuminen)	171
Kirjasto	173
Esiasetusten valitsin	174
Ulkoasujen esiasetukset	175
Liikkeiden esiasetukset	176
Otsikkojen luominen ja muokkaaminen	179
Taustan asetukset	181
Ulkoasun asetukset	182
Muokkaa-ikkuna	186
Teksti ja testin asetukset	189
Otsikot ja stereoskooppinen 3D	194
Kerroslista:	195
Kerroslistan kanssa työskentely	196
Kerrosryhmien kanssa työskentely	200
LUKU 8: ÄÄNI JA MUSIIKKI	204
Äänieditori	206
Äänen korjaukset	211
Äänitehosteet	215
Ääni aikajanalla	217
Aikajanan äänitoiminnot	218
Äänen luontityökalut	226
ScoreFitter	227
Selostus-työkalu	229

LUKU 9: LEVYN PROJEKTIT	231
Levyvalikot	232
Levyvalikkojen lisääminen	235
Levyvalikoiden esikatselu	238
Valikon editoiminen aikajanalla	239
Aikajanan valikkomerkit	240
Authorointityökalut	241
Luku Wizard	244
Valikkoeditori	247
Valikkopainikkeet	248
Levysimulaattori	250
 LUKU 10: THE IMPORTER	 252
Importerin käyttäminen	253
Importerin paneelit	255
Tuo lähteestä -paneeli	255
Tuo kohteeseen -paneeli	258
Tilapaneeli	261
Pakkausasetukset-ikkuna	264
Kohtausten paikannuksen asetukset -ikkuna	265
Metatiedot-paneeli	266
Tiedostonimi-paneeli	267
Tuotavien kohteiden valitseminen	269
Tuonti tiedostosta	269
Tuotavien tiedostojen valitseminen	270
Tuonti pilvestä	276
Etsi kohteita	277
Tuonti DV- tai HDV-kameralta	278
Tuonti analogisista lähteistä	282
Tuonti DVD- tai Blu-ray-levyltä	283
Tuonti digikameroilta	284
Pysäytä liike	284
Kuvakaappaus	287
 LUKU 11: THE EXPORTER	 289
Tallennus levyille tai muistikortille	292
Tallennus tiedostomuotoon	296

Tallennus pilveen	306
Tallennus laitteeseen	310
LUKU 12: ASETUKSET	314
LIITE A: VIANMÄÄRITYS	323
Yhteyden ottaminen tukeen	324
Suosituimmat tukiaiheet	325
Yhteensopivuus aiemman sisällön kanssa	325
Kaappauslaitteiston yhteensopivuus	328
Sarjanumerotiedot	329
Virhe tai kaatuminen asennuksen aikana	330
Viiveet tai kaatumiset käynnistyksen aikana	331
Ohjelmiston kaatumisten vianetsintä	333
Vientiongelmät	338
Levyn toisto-ongelmät	339
Resurssit, opastusohjelmat ja koulutus	341
LIITE B: VIDEOKUVAUS	343
Kuvaussuunnitelman tekeminen	344
Editointi	345
Nyrkkisääntöjä editointiin	347
Ääniraidan tekeminen	349
Otsikko	350
LIITE C: SANASTO	352
LIITE D: NÄPPÄIMISTÖN PIKANÄPPÄIMET	366
LIITE E: INSTALLATION MANAGER	371
Tervetulonäyttö	373
Laajennukset ja bonussisältö	375
Laitevaatimukset	376
HAKEMISTO	378

Ennen kuin aloitat

Tahdomme kiittää sinua Pinnacle Studio -ohjelman ostamisesta. Toivottavasti nautit ohjelman käyttämisestä.

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

Varmistaaksesi, että elokuvanteko-kokemuksesi lähtee oikealla tavalla käyntiin, lue seuraavat kohdat ennen kuin jatkat kohtaan *Luku 1: Pinnacle Studion käyttäminen*. Suosittelemme myös tutustumista tuotteen laitteistovaatimuksiin, jotka on esitelty sivulla 376 Liitteessä E: *Installation Manager*.

Lyhenteet ja ilmaisut

Tässä oppaassa käytetään seuraavia ilmaisuja materiaalin järjestelyn helpottamiseksi.

Yleiset termit

AVCHD: Videodata-formaatti, jota käytetään joissakin teräväpiirtokameroissa sekä DVD-levyissä, joita Blu-ray-soittimet voivat lukea. AVCHD-tiedostojen menestyksekkäs muokkaaminen vaatii muita Pinnacle Studion tukemia formaatteja enemmän tehoa tietokoneelta.

DV: Termi ”DV” viittaa DV- ja Digital8-videokameroihin, VCR-laitteisiin ja nauhoihin.

HDV: Teräväpiirto- tai “high-definition video” -formaatti, jolla voi äänittää 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-videokameroihin, videonauhureihin ja nauhoihin sekä komposiitti-/RCA- ja S-Video-kaapeleihin ja -liittimiin.

Painikkeet, valikot, viestiruudut ja ikkunat

Painikkeiden, valikoiden ynnä muiden sellaisten nimet on kirjoitettu *kursiivilla* niiden erottamiseksi ympäröivästä tekstistä. Ikkunoiden ja viestiruutujen nimet on puolestaan kirjoitettu isoilla alkukirjaimilla. Alla joitakin esimerkkejä koodekin suomista eduista.

Napsauta *Muokkaa valikkoa* -painiketta avataksesi valikkosi Valikkoeditorissa.

Valikkokomentojen valitseminen

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

Valitse *Tiedosto ➤ Polta levykuva*.

Kontekstivalikot

Kontekstivalikko on komentoja sisältävä ponnahdusluettelo, joka tulee näkyviin, kun napsautat hiiren kakkospainikkeella tietyillä käyttöliittymäsovelluksen alueilla. Riippuen siitä missä napsautat, kontekstivalikko voi koskea joko muokattavissa olevaa objektia (kuten leikkeen editointi aikajanalla), ikkunaa, tai aluetta, kuten ohjauspaneelia. Kun auki, kontekstivalikot käyttäytyvät aivan kuin päävalikon paikissa olevat.

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

Hiirellä napsauttaminen

Kun ohjeissa kehoitetaan napsauttamaan hiirellä, tarkoittaa se aina hiiren vasemman puolen napsauttamista, ellei toisin mainita:

Napsauta hiiren oikealla painikkeella ja valitse *Otsikkoeditori*. (Ohjeessa voidaan myös sanoa seuraavasti: “Valitse *Otsikkoeditori* kontekstivalikosta.”)

Näppäinten nimet

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

Paina Ctrl+A valitaksesi kaikki Aikajanalla olevat leikkeet.

Katso *Liite D: Pikanäppäimet* nähdäksesi kattavan taulukon käytettävissä olevista pikanäppäimistä.

Online oppaat ja työkaluvihjeistä

Välitöntä apua on saatavilla, kun olet työskennellyt Pinnacle Studio kautta käyttöopas ja työkaluvihjeistä

Käyttöohje:

Valitsemalla Ohje -> Käyttöohje

Työkalu vinkkejä: Selvittää, mitä painiketta tai jokin muu Studion ohjain ei, pysäytä hiiresi osoitin sen."Työkalun kärki" ponnahtaa selittää valvonnan tehtävänä.

Pinnacle Studion käyttäminen

Näet yksinkertaisen yleiskuvan digitaalisesta elokuvanteosta helposti Pinnacle Studion pääikkunan keskivälilehtiryhmästä. Samoja vaihteita 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 pääsääntöpalkki
esittää elokuvanteon lyhyesti.*

Tuonti

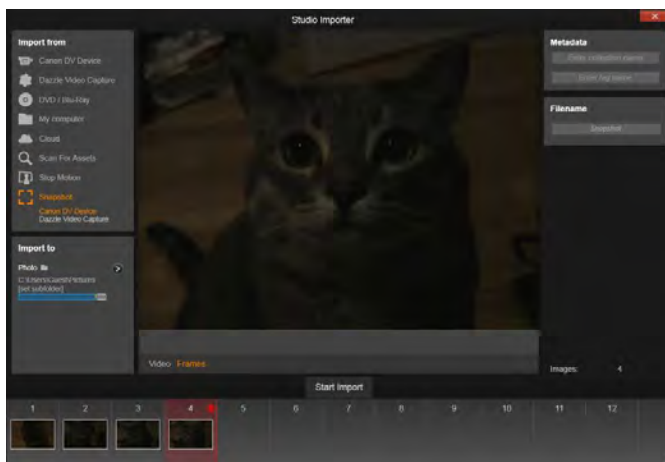
Tuonti, vasemmalla, on valmisteluvaihe. Siihen kuuluu esimerkiksi videon 'kaappaaminen' analogisesta tai DV-kameranauhurista, valokuvien tuominen digikamerasta ja mediatiedostojen kopioiminen kiintolevyltäsi verkkosijaintiin.

Pinnacle Studion Tuonti-toiminto tarjoaa työkaluja näihin tehtäviin, yhdessä *Tilannekuva*-ominaisuuden kanssa ruutujen kaappaamiseen videotiedostosta ja *Pysäytä liike* -työkalun kanssa videon koostamiseen ruutu kerrallaan. Lisätietoja on *Luvussa 10: Tuonti*.

Tiedosto-valikon tuontikomennot: Tuonti-toiminto voidaan avata joko valitsemalla *Tuonti* tiedostovalikosta tai napsauttamalla *Tuonti-*

välilehteä. Valikko sisältää myös kolme muuta tuontiin liittyvää vaihtoehtoa. Kukin vaihtoehtoista avaa Windows-tiedoston valintaikkunan tiedostojen tuomiseksi kiintolevyltä tai muista paikallisista tallennuspaikoista.

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



Tuonti-toiminnon Kuvakaappaus-työkalun keskeisimmät säätimet.

Vienti

Elokuvanteon toisessa päässä on *Vienti*. Kun pääset tähän vaiheeseen, tehtävän vaikeat osat ovat ohi. Luova energia, jota käytit

elokuvaasi maksaa itsensä takaisin tuotannossa, josta puuttuu nyt vain yksi ainesosa – yleisö.

Pinnacle Studion Vienti-toiminto auttaa sinut viimeisenkin esteen yli viemällä elokuvasi katsojille, olivatpa he ketä tahansa ja missä tahansa. Luo digitaalinen elokuvatiedosto haluamassasi formaatissa, polta DVD-levy tai lataa se suoraan pilveen, kuten YouTube- ja Vimeo-tilillesi tai henkilökohtaiseen pilvipohjaiseen tallennustilaan Box-palvelussa.

Samoin kuin Importer, Exporter avautuu uudessa ikkunassa ja palautuu pääikkunaan, kun työ on tehty. Lisätietoja on *Luvussa 11: Vienti*.



Videotiedoston valmistelu luontia varten Vienti-toiminnossa.

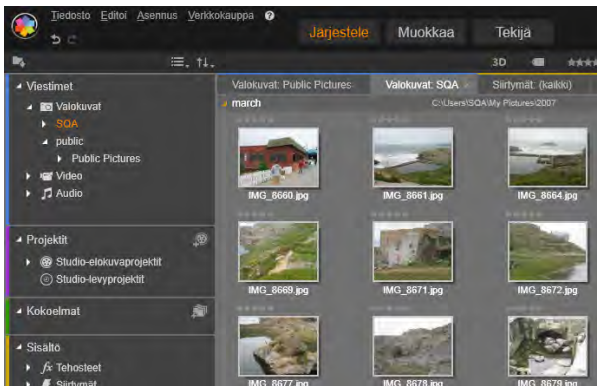
Keskeiset välilehdet

Kolme keskeistä välilehteä, *Kirjasto*, *Elokuva* ja *Levy*, ovat paikkoja, joissa työskentelet eniten Pinnacle Studiassa. Ensimmäinen näistä avaa kirjaston pääikkunan, jossa voit 'järjestellä' mediakokoelmiasi.

Muut välilehdet avaavat kaksi projektin muokkaajaa, yhden digitaalielokuville ja toisen levyn projekteille, jotka ovat digitaalielokuvia tehostettuina DVD-valikoiden interaktiivisuudella.

Kirjasto

Kirjasto on luettelointi- ja hallintatyökalu kaikille tiedostopohjaisille resursseille – tai *ominaisuuksille* – joita voit käyttää työstäessäsi teoksia. Melkein kaikki elokuvasi materiaali – kuvamateriaali-, musiikki- ja äänitiedostot, ja monet erikoisresurssit kuten siirtymät ja tehosteet – tulevat kirjastosta ominaisuuksina. Monet kirjaston ominaisuuksista tulevat Pinnacle Studio mukana ja ovat käytettävissä ilman tekijänoikeusmaksuja. Näitä ovat esimerkiksi ammattimaisesti suunnitellut otsikot, DVD-valikot ja montaasit, jotka ovat joko 2D-muodossa tai stereoskooppisessa 3D-muodossa.



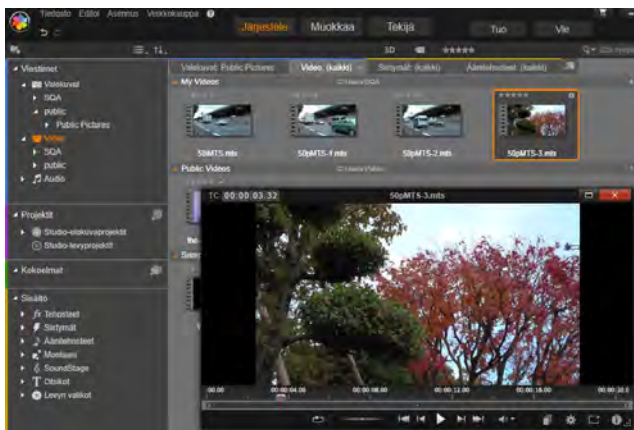
Kirjaston pääikkuna sisältää navigaatiosäätimet luettelorakenteen tarkasteluun (vasemmalla) ja selaimen ominaisuuksien tarkasteluun ja valitsemiseen (oikealla).

Kirjastossa käytetään *tarkkailukansioita*, joiden avulla seurataan automaattisesti järjestelmäsi vaihtuvaa mediatiedostojen joukkoa. Anna mediahakemistojesi nimet Pinnacle Studio asetusten ohjauspaneelissa tarkkailukansiot-sivulla. Anna erityisesti niiden hakemistojen nimet, joita päivität usein. Asetusten määrittämisen jälkeen kirjasto tarkistaa annettujen hakemistojen muutokset säännöllisesti ja päivittyy sen mukaan. Lisätietoja on kohdassa Tarkkailukansiot sivulla 315.

Päänäkymä: Kun napsautat *Kirjasto*-välilehteä, kirjasto ottaa pääikkunan käyttöönsä. Tämän päänäkymän avulla saat käyttöösi useita luettelointi- ja hakutyökaluja, mukaan lukien ominaisuuksien luokitteluun arvostelujen ja tagien avulla tarkoitettut työkalut, ja työkalut käyttäjän määrittämiä ominaisuuskokoelmia varten.

Kompaktinäkymä: Kirjaston 'kompaktinäkymä' tiivistää käytännössä koko päänäkymän toiminnallisuuden paneeliin, joka on upotettu tiettyihin ikkunoihin, esimerkiksi Elokuvan muokkaajaan ja Levyn muokkaajaan. Kompaktinäkymän päätarkoitus on tuoda ominaisuuksia kirjastosta elokuva- tai levyprojekteihin vedä-ja-pudota-toiminnolla.

Soitin: Kirjaston tarjoamiin työkaluihin kuuluu Soitin, katselulaite, jonka avulla voi käyttää kaikkia sovelluksen käsittelemiä mediatyyppejä. Kun sitä käytetään kirjaston päänäkymästä, soitin avautuu uuteen ikkunaan. Kun kompaktia kirjastoa käytetään, soittimen upotettu versio avautuu samaan ikkunaan. Katso lisätietoja kohdasta Soitin sivulla 9.



Kirjaston video-ominaisuuden esikatselu soitinikkunassa, jossa on monipuoliset siirtymispainikkeet, mukaan lukien valintaipyörä. Ikkunan kokoa voidaan muuttaa. Voit työskennellä pääikkunassa samalla, kun soittimen avautuva ikkuna on avoinna.

Saat kattavasti tietoa kirjastosta ja sen käytöstä *Luvusta 2: Kirjasto*.

Seuraava vaihe

Kun tunnet kirjaston käytön ja olet tehnyt tarvittut muutokset oletusasetukseen, aloitat seuraavan vaiheen, elokuvan luomisen. Tämä voidaan tehdä kahdella eri tavalla.

Tavallinen tapa: Jos haluat valvoa tarkasti mediaominaisuuksien käyttöä teoksessasi, aloitat yleensä elokuva- tai levyprojektisi koostamisen tyhjästä toisessa *projektieditoreista*. Nämä on kuvattu alla.

Helpoin tapa: Saat supernopeita tuloksia kirjaston avulla. Napsauttamalla SmartSlide- tai SmartMovie-työkaluja kirjaston päänäkökuvan alareunaan avautuu joukko lisäsäätimiä. Kummallakin näistä valitset joitain visuaalisia mediaominaisuuksia, jotka toimivat projektin perustana, valitset musiikkia ääniraidaksi ja teet kourallisen muita mukautuksia. Sitten ohjelmisto ottaa ohjat luomalla automaattisesti täysimittaisen Pinnacle Studio projektin pyydetyllä medially ja vaihtoehtoilla. Voit viedä projektin välittömästi tai muokata sitä lisää käsin, jos haluat. Saat lisätietoja ”SmartSlidesta” sivulta 48 ja ”SmartMoviesta” sivulta 51.

Elokuvaeditori ja levyeditori

Kun olet kerännyt kaiken materiaalisi yhteen ja järjestellyt sitä kirjastossa, on aika alkaa työstää video- tai diaesitystä. Jos työstät erityisesti levyteosta, voit välittömästi työskennellä levyeditorin kanssa, joka on samanlainen kuin elokuvaeditori, mutta siinä on lisätyökaluja DVD-valikoiden luomista ja asetusta varten. Levyeditori on kuvattu *Luvussa 9: Levyprojektit*.

Jos et halua luoda levyä, tai et ole varma, tai jos levy on vain yksi kohdemediauudoista, elokuvan muokkaaja on oikea aloituspaikka. Kun elokuva on valmis, voit viedä sen levyeditoriin ja lisätä valikot.

Elokuvan muokkaaja ja levyn muokkaaja ovat vierekkäin, mutta juuri mainitun vientitoiminnon lisäksi, ne eivät vaikuta keskenään. Jos haluat, sinulla voi olla tavallinen elokuvaprojekti ja levyn

projekti ladattuna samanaikaisesti, ja voit vaihtaa yhdestä toiseen halusi mukaan.



Sekä elokuvaeditorissa että levyeditorissa on moniraitainen aikajana näytön alaosassa. Useimmat aikajanan 'leikkeistä' tulevat kirjastosta; muutamat tyypit, kuten automaattinen taustamusiikki, luodaan erityistyökaluilla.

Molemmat projektieditorit sisältävät kirjaston ja soittimen upotetun version aikajananäytön lisäksi. Rakenna projektisi vetämällä ominaisuuksia kirjastosta aikajanan raidoille tai projektieditorin kuvakäsikirjoitusalueelle, joissa ne tunnetaan 'leikkeinä'. Sekä elokuva- että levyeditorissa voidaan käsitellä stereoskooppista 3D- ja tavallista 2D-materiaalia.

Soittimen yläpuolella olevan *esikatselutyypin* avulla vaihdat tämänhetkisen kirjasto-ominaisuuden ('lähde') ja tämänhetkisen aikajanalaikekeen välillä. Levyeditorissa lisäesikatselutyyppi ('valikko') antaa sinun käyttää soitinta editorina levyn valikoiden linkittämiseksi aikajanan kohtiin.

Aikajanan muokkauksesta, projektien teon keskeisestä toiminnasta, kerrotaan enemmän *Luvussa 3: Elokuvaeditori*.

Mediaeditorit

Tiettyjen mediatyyppien käsittelyyn tarvitaan usein lisäikkunoita. Tavallisesti voit avata editori-ikkunan, joka on sopiva kullekin ominaisuudelle tai leikkeelle kaksoisnapsauttamalla kohdetta.

Korjaukset kirjastosta: Videon, valokuvan ja äänen vakiomediatyyppien muokkaajat ovat erityisen tärkeitä. Kun ne kutsutaan kirjastosta (kaksoisnapsauttamalla ominaisuutta), jokainen näistä editoreista tarjoaa sarjan *korjaustyökaluja*, jotka sopivat sen mediatyypille. Näitä työkaluja voidaan käyttää suoraan kirjaston ominaisuuteen esimerkiksi kameran värin poistamiseksi videosta, ei-toivotun materiaalin trimmaamiseksi valokuvasta tai äänisuhinan vaimentamiseksi.

Kun korjausta käytetään kirjaston ominaisuuteen, mediatiedostoa ei muokata. Sen sijaan korjausparametrit tallennetaan kirjaston tietokantaan. Niitä voi muuttaa tai poistaa milloin vain, tarpeittesi mukaan. Kirjastossa tehty korjaukset tuodaan ominaisuuden kanssa, kun ominaisuus lisätään projektin aikajanaan leikkeenä.

Korjaukset aikajanasta: Kun avaat yhden mediaeditoreista kaksoisnapsauttamalla aikajanan leikettä, *korjaustyökalut* ovat taas käytössä, vaikka tässä kontekstissa niitä käytetään vain projektin leikkeeseen, ei taustalla olevaan kirjaston ominaisuuteen.

Siirtymät ja tehosteet: Kun mediaeditorit avataan projektin aikajanasta, niillä on myös tehosteita, jotka kattavat laajan valikoiman parannuksia kaikissa kolmessa mediatyypissä: *siirtymä sisään*, *siirtymä ulos* ja *tehosteet*.

Siirtymien avulla voit rytmittää leikkeestä toiseen siirtymistä, olipa käytössä juuri ja juuri havaittava häivytyks tai huomiota herättävä leimaus.

Tehosteet vaihtelevat käytännöllisistä (*Kirkkaus ja kontrasti*) teatraalisiin (*Fraktaali tuli*). Tehosteet voidaan animoida *avainkehystettyjen* parametrien muutoksilla hyvin monimutkaisiksi, joten ne tarjoavat lukemattomia tapoja luovan kiinnostuksen lisäämiseksi teoksiisi. Osa tehosteista on suunniteltu erityisesti käytettäväksi 3D-materiaalin kanssa ja niiden avulla on jopa mahdollista lisätä 3D-vaikutelmaa 2D-materiaaliin (*S3D-syvyyden hallinnan* avulla).

Panorointi-ja-zoomaus: Valokuvaeditori tarjoaa vielä yhden oman työkalun: panorointi-ja-zoomaus. Kuten juuri mainitut tehosteet, panorointi-ja-zoomaus voidaan animoida avainkehyksillä tuottamaan halutun yhdistelmän panoroituja ja zoomattuja kameranliikkeitä yhden valokuvan rajoissa.

Korjaustyökaluja, ja mediaeditoreja yleisesti, käsitellään *Luvussa 4: Median editoiminen: Korjaukset*. Tehosteet ja panorointi-ja-zoomaus-työkalu on kuvattu *Luvussa 5: Median editoiminen: Tehosteet*.

Soitin

Soittimessa on esikatseluruutu, jossa voit tarkastella kirjastomediaasi, toistaa elokuvaprojektiasi, työstää levyn valikkoja ja paljon muuta. Jokaisessa ikkunassa tai kontekstissa, jossa soitinta käytetään, se näyttää jonkin verran erilaisia säätimiä.

Johdanto soittimeen ja sen perussäätimiin löytyy ”Kirjaston esikatselusta” sivulta 32. Erilaiset stereoskooppiset 3D-katselutilat on esitelty sivulla 35. Lisätietoja soittimen käytöstä *trimmaus*-tilassa aikajanalla on kohdassa Leikkeen toiminnot sivulla 82. Saat tietoja soittimen käytöstä montaasin kanssa kohdasta ”Montaasieditori” sivulta 165. Lisätietoja soittimen käytöstä levyvalikoiden muokkaukseen on kohdassa ”Levyvalikoiden esikatselu” sivulla 238.

Pinnacle Studio -projektit

Pinnacle Studiossa luodut elokuvat ja levyt muodostetaan *projekteista*, joita työstät elokuva- tai levyeditorin aikajanalla.

Projektiön hallintaa varten Studion on pysyttävä ajan tasalla aikajanan tapahtumista ja editoinnista, kuten trimmauksesta ja

tehosteiden lisäämisestä. Nämä tiedot tallennetaan projektitiedostoon, joka **axp** (Studio-elokuva) -muodossa.

Projektitiedosto *ei* sisällä elokuvan mediakohteita kiintolevytilan säästämiseksi, kun käsitellään suurikokoisia tiedostoja. Mediakohteista tallennetaan vain niiden sijainti kirjastossa.

axp-muoto on projektitiedoston oletustiedostomuoto *Tiedosto ➤ Avaa, Tiedosto ➤ Tallenna* ja *Tiedosto ➤ Tallenna nimellä* -valikkokomennoissa. Et välttämättä tarvitse muuta tiedostomuotoa.

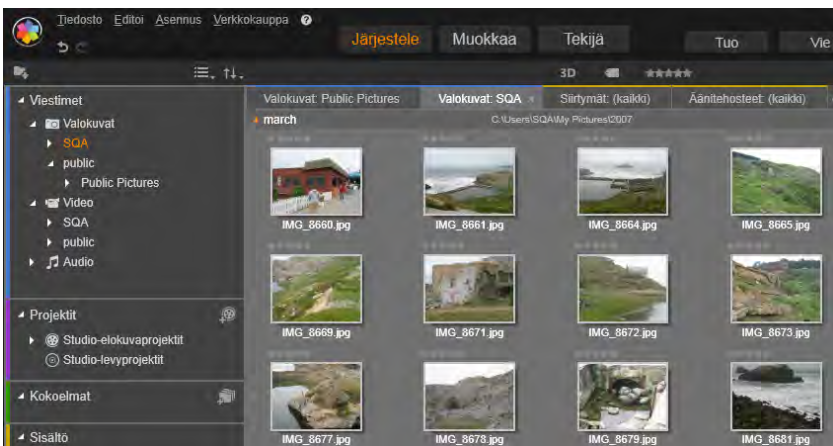
Joissakin tapauksissa saattaa kuitenkin olla hyödyllistä kerätä kaikki projektissa käytetyt resurssit yhteen hallittavaan tiedostoon arkistointia, siirtoa tai latausta varten. Tähän tarkoitukseen voidaan käyttää vaihtoehtoista tiedostomuotoa **axx** (Studio-projektipaketti), joka sisältää yhdessä tiedostossa 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 vaihtoehdon **axx** tiedostopäätekentästä. Studio purkaa projektin, luo uuden kirjastomerkinnän puretulle versiolle ja avaa sen muokkausta varten.

LUKU 2:

Kirjasto

Pinnacle Studio kirjasto, tai yksinkertaisesti 'Kirjasto', on luettelointi- ja hallintatyökalu kaikille tiedostopohjaisille resursseille, joita voit käyttää työstäessäsi teoksia. Sen tarkoituksena on antaa sinun valita ja käyttää videosegmenttejä, valokuvia, äänipaloja, siirtymätehosteita, otsikoita ja muita 'ominaisuuksia' (joiksi niitä usein kutsutaan) elokuviisi helposti, nopeasti ja mahdollisimman intuitiivisesti.



*Pinnacle Studio mediakirjasto
avautui graafisten kuvien kansiossa.*

Kirjaston luokittelukaavio muistuttaa tiedostojärjestelmän katseluohjelmaa. Kun katseluohjelma ryhmittää *tiedostot* niiden

fyysisten tallennuspaikkojen, kuten kiintolevyn mukaan, kirjasto ryhmittää ominaisuudet niiden tyyppien mukaan, kuten video ja valokuva. Muissa suhteissa puunäkymäkonsepti ominaisuuksien alaryhmiin pääsemiseksi on käytännössä identtinen ja se tuntuu heti tutulta.

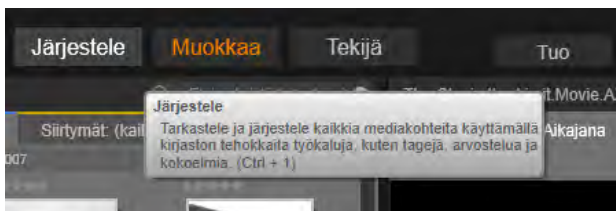
Vakioformaattissa olevien ääni-, valokuva- ja videotiedostojen lisäksi kirjasto sisältää erityisiä lisämedioita kuten otsikoita ja levyvalikkoja. Ne löytyvät siirtymien, suodattimien ja muiden tehosteiden kanssa pääluokasta, jonka nimi on 'Luovat elementit'.

Kirjastossa hallitaan helposti suuria mediakokoelmia, joita löytyy nykyään usein myös kotijärjestelmistä. Kaikkia kymmeniä mediatiedostotyypppejä, joita voi käyttää Pinnacle Studiossa, voidaan selata, organisoida ja esikatsella integroitujen käyttöliittymien sisällä.

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

Ominaisuuksien lisääminen projektiin

Pinnacle Studion Kirjastosta löytyy kaksi näkymää. Päänäkymä ottaa haltuunsa sovellusikkunan, kun napsautat *kirjasto*-välilehteä. Se käyttää koko käytettävissä olevaa tilaa tarjotakseen mahdollisimman paljon tietoa.



Avataksesi kirjaston päänäkymän, napsauta kirjasto-välilehteä Pinnacle Studion sovellusikkunan yläreunasta.

Kirjaston kompaktinäkymä on paneeli, joka on joko telakoitu (kuten elokuva- ja levyprojektien editoreissa) tai kelluva (kuten otsikkoeditorissa). Kompaktinäkymä säilyttää kirjaston koko toiminnallisuuden. Sen ensisijainen tarkoitus on tuoda kirjaston ominaisuuksia elokuva- tai levyprojektiin vetämällä ja pudottamalla.

Kirjasto-välilehtien tämänhetkinen asetus ja selaimen sisällöt, ovat samoja kaikille kirjaston näkymille. Esimerkiksi, jos selaat levyvalikon tiettyä kansiota päänäkyvässä, sama kansio on avoinna kompaktinäkyvässä, jos siirryt elokuvaeditoriin.

Mediatiedostojen korjaaminen

Tekniseltä laadultaan kaikki mediatiedostot eivät ole samanveroisia. Joskus voit löytää täydellisen valokuvan, leikkeen tai äänitehosteen. Tavallisemmin kuitenkin valokuva tarvitsee rajausta, video tärisee tai ääni alkaa inhottavalla suhinalla. Pinnacle Studion mediankorjaustyökalut antavat sinun korjata nämä ja samankaltaiset ongelmat käyttämällä *korjaussuodattimia* ongelmaleikkeeseen sen jälkeen, kun olet sijoittanut sen projektisi aikajanelle.

Usein kuitenkin vielä parempi ratkaisu on käyttää korjausta suoraan kirjaston ominaisuuteen, *ennen* sen lisäämistä projektiin. Näin kaikki teokset, jotka käyttävät ominaisuutta alkavat korjatulla versiolla, eikä huonolla alkuperäisellä. Tällaiset korjaukset voidaan tehdä nopeasti avaamalla mediamuokkaajat kirjastosta. Korjatun tiedoston taustalla olevaa tiedostoa ei muuteta: sen sijaan korjausparametrit tallennetaan kirjaston tietokantaan ja niitä käytetään uudelleen aina, kun kohdetta näytetään tai käytetään.

Nopea tyytyväisyys: SmartSlide ja SmartMovie

Tähän mennessä mainittujen ydintoimintojen lisäksi kirjasto tarjoaa vastaavan parin työkaluja kokonaisen projektin automaattiseen rakentamiseen käyttämällä määrittämiäsi mediaresursseja. Valitse vain joitain valokuvia tai videojaksoja, syötä muutama asetus ja

aloita. Voit laittaa ulos Studion luoman projektin ilman lisämuutoksia tai hioa sitä manuaalisella muokkauksella halusi mukaan.



TIETOA KIRJASTOSTA

Studion kirjasto antaa sinun hallita ja käyttää tehokkaasti kokonaista mediavarastoa ja muita ominaisuuksia, jotka ovat käytettävissäsi omiin teoksiisi.

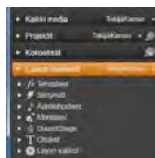
Mitä kirjasto itse asiassa sisältää?

Ominaisuuksien koko valikoima projektisi käyttöön on esitetty lyhyesti Ominaisuuspuun neljän päähaaran avulla. Jokainen haara on edelleen jaettu erityisempiin alaosioidiin.

Kaikki mediat -haara sisältää järjestelmäsi vakiomediatiedostot alaasioissa nimeltä *Valokuvat*, *Videot* ja *Ääni*. Monia vakiotiedostomuotoja tuetaan. Tämän neljännen alaosion, *Puuttuvien medioiden*, tarkoitus kuvataan alla.

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

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



Luovat elementit -haara näytetään avoimena oikealla olevassa kuvassa, näyttäen sen alaosiot. Jokainen on joko erityistehosteen tyyppi (*Tehosteet* ja *Siirtymät*) tai erityinen mediatyyppi. Käyttövalmiit, maksuttomat kokoelmat, joita on seitsemän tyyppiä, sisältyvät Pinnacle Studioon.

Kirjaston ominaisuuksien tallentaminen

Jokainen ominaisuus kirjastossa – jokainen leike, ääni, siirtymä ja niin edelleen – vastaa tiedostoa, joka sijaitsee jossakin tietokonejärjestelmäsi paikallisessa tallennuspaikassa. Kirjasto ei 'omista' näitä tiedostoja, ja se ei koskaan muuta niitä, jos sitä ei ole erityisesti pyydetty tekemään niin. Sen sijaan, se seuraa niiden nimiä, sijainteja ja ominaisuuksia sisäisessä tietokannassa. Tallennettu tieto sisältää myös kaikki tagit ja arvostelut, joita olet merkinnyt tiettyihin kohteisiin, ja kaikkien käyttämiesi korjaussuodattimien parametrit.

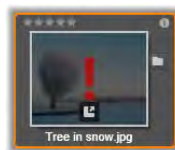
Tietokanta

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

Puuttuvat mediat

Toiminnot, kuten kirjaston ominaisuuden lisääminen, poistaminen ja uudelleennimeäminen, ovat tietokantatoimintoja, joilla ei ole vaikutusta itse mediatiedostoon. Kun poistat ominaisuuden kirjastosta, vaihtoehto vahvistuksen valintaikkunan ruudussa antaa sinun mennä vielä askeleen pidemmälle ja myös poistaa todellisen tiedoston, mutta vaihtoehto on oletuksena pois päältä – sinun tulee erityisesti pyytää tätä toimintaa.

Samalla tavoin, kun poistat tai siirrät ominaisuustiedostoa Resurssienhallinnassa tai muussa sovelluksessa Pinnacle Studio ulkopuolella, tiedoston tietokantatietue säilyy. Koska kirjasto ei itse asiassa voi käyttää tiedostoa,



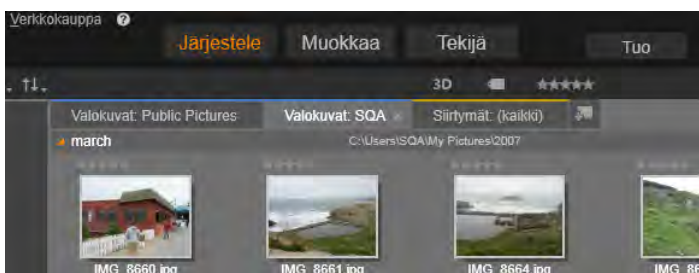
virhekuva lisätään tiedoston luettelointiin. Jos tiedosto on edelleen olemassa, mutta se on vain siirretty toiseen kansioon tai laitteeseen, sen uudelleenlinkittäminen kirjastoon on helppoa. Kaksoisnapsauta kohdetta avataksesi tiedostonavauksen vakiovalintaruudun, jonka avulla löydät tiedoston uuden sijainnin.

Tarkastaaksesi, onko puuttuvia medioita jossakin kirjaston osassa, katso *Kaikki media* ➤ *Puuttuva media* Ominaisuuspuun alaosiosta. Ominaisuuspuu kuvataan alla (sivu 17).

Sijaintivälilehdet

Videoprojektin muokkaus sisältää käytössäsi olevien useiden medioiden ja muiden ominaisuuksien koordinoinnin. Kun koostat projektia, on todennäköistä, että huomaat selaavasi toistuvasti useita kirjaston osia, jotka ovat relevantteja projektin kannalta. Epäilemättä muutat myös katselu- ja suodatusvaihtoehtoja silloin tällöin, riippuen materiaalista, jota tarkastelet.

Samoin kuin verkkoselain, joka käyttää välilehtiriviä, jonka avulla voidaan vaivattomasti vaihtaa monien avointen verkkosivustojen kesken, kirjasto antaa sinun luoda ja konfiguroida sijaintivälilehtiä samalla kuin työskentelet. Välilehdiltä pääset suoraan kaikkiin useisiin sijainteihin, joissa tällä hetkellä työskentelet.

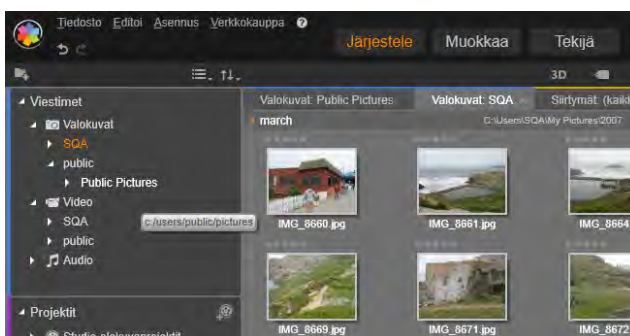


Tässä kolmelta välilehdeltä voidaan käyttää levyprojektin eri osissa tarvittavia medioita. Hiiren osoitin on valmis luomaan uuden välilehden. Jos haluat sulkea välilehden, napsauta x-kuvaketta välilehden otsikon oikealla puolelta.

Asettaaksesi tämänhetkisen välilehden sijainnin, napsauta nimeä Ominaisuuspuussa. Muutokset, joita teet katselu- ja suodatusvaihtoehtoihin välilehden ollessa aktiivinen säilytetään käyttökertojen välissä.

Ominaisuuspuu

Kokonainen kirjasto-ominaisuuksien kirjo on organisoitu kansiopuuhun, jonka rakenne ja yleinen käyttö on tuttu tiedostojärjestelmätyökaluista kuten Windowsin Resurssienhallinnasta. Kun valitset sijainnin Ominaisuuspuussa, kansion nimi ilmestyy aktiivisen sijaintivälilehden otsikkoon, ja sen sisällöt näytetään viereisessä selaimessa. Ominaisuuspuun neljä päähaaraa esiteltiin yllä (sivu 14).



Tässä näkyvässä Pääkirjastossa Ominaisuuspuu on työtilan vasemmanpuoleisessa ruudussa. Studioin projektin ja median muokkaustyökalujen käyttämässä kirjaston kompaktinäkyymässä Ominaisuuspuu sen sijaan esitetään aktiivisen välilehden alasetteluvalikossa.

Ryhmittelyperuste-valikko

Kaikki mediat -haaran ylätunnisterivissä on pieni alasetteluvalikko, jossa on vaihtoehtoja ryhmittelyjen säätämiseksi jokaisessa haaraan luodussa alaosiossa.

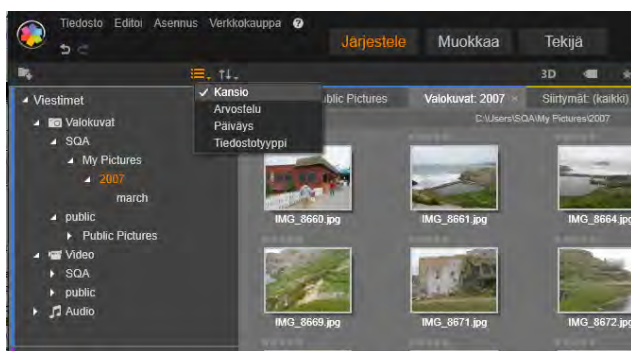


Kyn ryhmittelet *kansioittain* (oletus), kansiorakenne vastaa kiintolevysi, muistitikкуси tai muun tiedostojärjestelmän laitteen todellisia hakemistoja. Jotkin vakiokansiot ovat sisällytetty oletuksena; voit halutessasi lisätä muita käyttämällä *tarkkailukansio-*järjestelmää. Ryhmittely *kansioittain* näytetään Pääkirjaston kuvassa yllä.

Kun käytät toista ryhmittelyä, *arvostelun mukaan*, *päivämäärän mukaan* tai *tiedostotyypeittäin*, täsmälleen samat ominaisuustiedostot luetteloidaan jokaisessa alaosiossa kuin ryhmittelyssä *kansioittain*. Näitä ei kuitenkaan luokitella tiedostojärjestelmätyypeittäin, joissa ne on tallennettu, vaan Ominaisuuspuu ryhmittelee ne 'virtuaalikansioiksi' niiden valitun ominaisuuden mukaan.

Esimerkiksi ryhmittely *arvostelun* mukaan jakaa jokaisen alaosion kuuteen virtuaalikansioon. Viisi niistä näyttää mediatiedostoja, joille olet antanut tähti-arvostelun; kuudes on niille, joita et ole vielä arvostellut. Saat lisätietoja tiedostojen arvosteluista ja niiden käytöstä kohdasta Selain (sivu 24).

Yllä olevassa kuvassa, *Valokuvat*-alaosio *Kaikki mediat* -haarassa näytetään ryhmiteltynä *tiedostotyyppin* mukaan. Virtuaalikansioilla on nimiä kuten *bmp*, *gif* ja *jpg* – yksi virtuaalikansio jokaiselle tunnistetulle tiedostopäätteelle alaosion mediatiedostoissa.



Pääkirjasto, jossa on valittu ryhmittely *päivämäärän* mukaan Ominaisuuspuun *Kaikki mediat* -haarassa. Ominaisuuspuun alatasen kansiot näytetään selaimessa (oikealla). Nämä virtuaalikansiot esittävät kaikkia valokuvia, joiden tiedostopäivämäärä on tietynä kuussa.

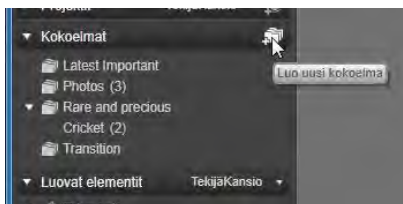
Päivämäärän mukaan ryhmitellyssä kohdassa kansiot esittävät tiedoston luomisen vuotta. Kansioiden sisällä olevat kansiot on edelleen ryhmitelty kuukausittain.

Ryhmittely muiden alaosioiden mukaan

Ominaisuuspuun *Projektit* ja *Luovat elementit* -haarat tarjoavat myös *ryhmittelyperuste*-valikon, joten on mahdollista, että haarat ovat eri ryhmittelytiloissa. Valikkokomennot ovat samoja kuin yllä kuvatussa *Kaikki mediat* -haarassa, lukuun ottamatta *tiedostotyypeittäin-vaihtoehtoa*, jota ei tarvita ja joka ei ole näkyvissä.

Lisää kokoelma -painike

Kokoelmat-haarassa ei ole *ryhmittelyperuste*-valikkoa. Tämän haaran ylätunnisteessa olevan painikkeen avulla voit luoda uuden kokoelman *Kokoelmatoiminnot*-kohdassa kuvatulla tavalla.



Kokoelmat

Kirjaston näkökulmasta *Kokoelma* on vain mielivaltainen ominaisuuksien ryhmittely – kirjastokohteiden sarja ilman järjestelyperiaatetta. Sinulla voi olla hyvä syy kerätä tietyt tiedostot tiettyyn kokoelmaan, mutta kirjaston ei tarvitse tietää, mikä se on. Kokoelman sisällä mitkä tahansa ominaisuudet voidaan asettaa vierekkäin.

Yksi kokoelmista, *Viimeisin lisäys*, päivitetään automaattisesti jokaisen tuontitoiminnon jälkeen lisätyn median näyttämiseksi. Heti

tuonnin jälkeen, voit siirtyä tähän kokoelmaan ja työskennellä uuden materiaalin kanssa.

Toinen automaattisesti luotu kokoelma on *Viimeisin Smart Creation*, joka tallentaa medioita, joita olet valinnut uusimpia SmartSlide- tai SmartMovie-teoksiasi varten.

Kokoelma-toiminnot

Luodaksesi uuden kokoelman, napsauta kuvaketta *Kokoelmat*-haaran ylätunnisterivillä ja syötä nimi tekstikenttään. Päätä prosessi painamalla Enter-painiketta. Vaihtoehtoisesti voit valita kohdan *Lisää kokoelmaan ➤ Luo uusi kokoelma* minkä tahansa ominaisuuden kontekstivalikosta.

Hallitse kokoelmia: Minkä tahansa kokoelman kontekstivalikko tarjoaa komentoja kokoelman uudelleenimeämisen ja poistamiseen, ja yhden sellaisen alakokoelman luomiseen, jolla on nykyinen kokoelma emo'kansiona'.

Vedä ja pudota: Kokoelmia voidaan järjestellä Ominaisuuspuussa hiiren avulla. Vedetystä kokoelmasta tulee alakokoelma, kun se pudotetaan toisen päälle.

Kerättyjen ominaisuuksien näyttäminen

Kokoelman nimen napsauttaminen saa sen näkymään Selaimessa.

Kokoelmien selainnäköymän ja kaikkien muiden luokkien selainnäköymien välillä on yksi tärkeä ero: alakokoelmien mediaominaisuudet sulautetaan visuaalisesti valitun kokoelman mediaominaisuuksiin, mutta niitä ei alaryhmitellä.

Selaimen erityisominaisuus tekee kuitenkin ominaisuuksien seurannan helpommaksi, kun katselet kokoelmia, vaikka et olisi robottimaisen järjestelmällinen ihminen. Kun hiiren osoittimesi liikkuu minkä tahansa luetteloidun ominaisuuden yli, kokoelmat johon ominaisuus kuuluu 'sytytty' Ominaisuuspuussa.

Kerättyjen ominaisuuksien toiminnot

Nämä toiminnot voidaan suorittaa minkä tahansa kokoelma-kohteen kontekstivalikosta. Muokataksesi ryhmän kohteita valitse kohteet ensin hiirellä (käyttämällä Ctrl-napsautusta ja tarpeen mukaan Shift-napsautusta monivalintaan) ja vetämällä ne pois kehyksestä, joka on kohteiden ympärillä. Napsauta sitten valintaa oikeanpuoleisella näppäimellä päästäksesi kontekstivalikkoon.

Lisää kokoelmaan: Valitse kohdekokoelma *Lisää kokoelmaan* -alavalikosta lisätäksesi valitun kohteen tai kohteet. Vaihtoehtoisesti, vedä valinta kohdekokoelmaan.

Poista kokoelmasta: *Poista*-komento poistaa kohteen (tai kohteet) kokoelmasta. Kirjaston toiminnalle tyypillisellä tavalla taustalla oleviin mediakohteisiin ei kosketa, joten videon tai muun kohteen poistaminen kokoelmasta kirjastossa ei poista sitä muista kirjastosijainneista.

Kirjasto-ominaisuuksien hallinta

Mediatiedostot ja muut ominaisuudet päätyvät kirjastoon useilla tavoilla. Esimerkiksi kirjaston *Luovat elementit* -haaran alkuperäinen sisältö asennetaan Pinnacle Studioon.

Kirjasto löytää automaattisesti joitain ominaisuuksia järjestelmästäsi skannaamalla säännöllisesti Windowsin vakiomediasijainteja. Nämä sijainnit on määritetty Pinnacle Studio -asennuksessa *tarkkailukansioina*. Näissä sijainneissa olevat mediatiedostot tuodaan automaattisesti kirjastoon. Voit lisätä omia tarkkailukansioita (katso alta), ja niitä päivitetään myös automaattisesti.

Voit myös tuoda medioita manuaalisesti usealla tavalla (katso ”Tuonti” alta).

Tarkkailukansiot

Tarkkailukansiot ovat Pinnacle Studion seuraamia hakemistoja tietokoneellasi. Jos lisäät mediatiedostoja, esimerkiksi videoleikkeitä tarkkailukansioon tai yhteen sen alakansioista, kyseisistä tiedostoista tulee automaattisesti osa kirjastoa. Päivittäminen tapahtuu joka kerran, kun sovellus käynnistetään ja kun sovellus on käynnissä.

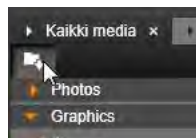
Tarkkailukansiot määritetään *Tarkkailukansiot*-sivulla Asetukset-ohjauspaneelissa. Voit määritellä jokaiselle lisäämällesi kansiolle joko yhden tuetun mediatyyppin, jota 'haetaan' tai kaikki niistä. Katso lisätietoja *Luvusta 12: Asetukset*.

Tuonti

Jos sinun tarvitsee tuoda suuria määriä tai erilaista mediaa, tai tuoda analogista mediaa, esimerkiksi VHS-nauhaa, napsauta *Tuonti*-painiketta lähellä sovellusikkunan yläreunaa avataksesi Tuonnin. Lisätietoja on *Luvussa 10: Tuonti*.

Nopea tuonti

Nopea tuonti -painike kirjaston vasemmasta yläkulmasta avaa Windows-tiedoston valintaikkunan tiedostojen tuomiseksi nopeasti kiintolevyiltä tai muista paikallisista tallennuspaikoista.



Määritellyille tiedostoille luodaan uusia kansioita vastaavissa medialuokissa (valokuvat, video, ääni ja projektit). Lisäksi tuodut kohteet lisätään *Viimeisin lisäys* Kokoelmaan. (Kokoelmat kuvattiin aiemmin tässä luvussa sivulla 19.)

Suora tuonti vedä ja pudota -tekniikalla

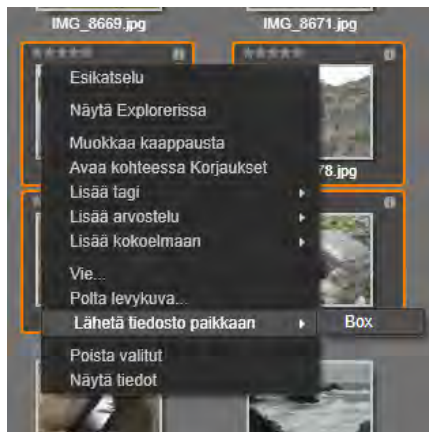
Käytä Windowsin Resurssienhallinnan tai työpöydän vedä-ja-pudota-toimintoa valitaksesi ja tuodaksesi kohteita selaimeen yhdessä vaiheessa. Uudet kohteet näytetään välittömästi kokoelman 'Viimeisin lisäys' -kohdassa, joka luodaan tarpeen mukaan tilaisuutta varten.

Suora tuonti kirjastosta

Pääkirjastossa sijaitsevat valokuvat, videot, äänitiedostot tai projektit voidaan viedä sellaisinaan alla kuvattuja kontekstivalikon komentoja käyttämällä joko pilvipohjaiseen tallennuspalveluun tai levyille. Jos haluat käyttää muita vientivaihtoehtoja, käytä Vienti-toimintoa valitsemalla ominaisuuden ja napsauttamalla ikkunan yläosassa olevaa *Vienti*-välilehteä. Lisätietoja on *Luvussa 11: Vienti*.

Jos haluat tallentaa kirjasto-ominaisuuden levyille, valitse kontekstivalikosta *Polta levy*. Voit polttaa joko tiedoston ja kuvan levystä, jos se on saatavilla. Jos valitset useita ominaisuuksia ja valitset sen jälkeen *Polta levy*, kaikki valitut ominaisuudet näkyvät *Polta tiedostot levyille* -valintaikkunassa. Voit lisätä ominaisuuksia napsauttamalla *Tiedosto*-kuvaketta ja etsimällä sen jälkeen haluamasi tiedostot. Voit myös poistaa tiedostoja luettelosta ennen polttamista.

Jos haluat käyttää verkkopohjaista tallennusta kirjaston ominaisuuksien tallentamiseen, avaa kontekstivalikko, valitse *Lataa kohteeseen* ja napsauta *Box*. Valintaikkuna avautuu tilin luontia tai tilille kirjautumista varten. Lataustoiminto ei muokkaa tiedostoja, vaan tiedostot kopioidaan Box-palveluun eli henkilökohtaiseen tallennustilaasi Box.com-sivustolla.



Useita valokuvia on valittu pilvessä sijaitsevaan tallennustilaan vientiä varten Box.com-palvelua käyttämällä.

Kohteiden poistaminen kirjastosta

Poistaaksesi kohteen tai useamman kohteen sisältävän valinnan kirjastosta valitse *Poista valitut* kontekstivalikosta tai paina *Delete*-näppäintä. Vahvistusvalintaikkuna varmistaa kirjaston tietokokannasta poistettavat mediatiedostot. Oletuksena tällä ei ole vaikutusta itse tiedostoihin, mutta *Poista kirjastosta ja järjestelmästä* -vaihtoehdon avulla voit myös halutessasi poistaa tiedostot. Ole varovainen, sillä tämä komento toimii kaikkiin kirjaston ominaisuuksiin, mukaan lukien Pinnacle Studio -projektit, jos niitä on valittu.

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

Voit myös poistaa kansion ja kaikki sen sisältämät ominaisuudet kirjastosta poistamalla kansion tarkkailukansiot-luettelosta. Tämä ei kuitenkaan ole automaattista ja sinulta kysytään, haluatko pitää nykyiset luotteloidut ominaisuudet kirjastossa, mutta silti lopettaa niiden sijainnin seurannan.

Selain

Täällä näytetään kirjaston mediaominaisuudet – videot, valokuvat, äänitiedostot, projektit, kokoelmat ja 'luovat elementit', jotka ovat käytettävissä elokuva- ja levyprojekteissa. Nämä kohteet näytetään joko tekstitietueiden luettelona tai kuvakeruudukkona. Visuaaliset ominaisuustyypit käyttävät esikatselukuvaa kuvakkeinaan; muut tyypit käyttävät graafisia symboleita.

Kirjastosta ei olisi paljon apua, jos selain näyttäisi kaikki ominaisuutensa kerralla. Siksi sillä on monia säätimiä, jotka auttavat sinua suodattamaan pois kohteita, jotka eivät palvele tarkoitustasi. Katso kohtaa "Näytettyjen kohteiden valinta" alta saadaksesi lisätietoja.

Selaimen näytön hallinta

Ominaisuuksien näkymistä selaimessa hallitaan kirjaston alatunnistepalkissa sijaitsevilla säätimillä.

Pääkirjaston **info-painikkeella** voidaan vaihtaa selainikkunan alaosassa näkyvää näyttöä, jossa näytetään nykyisen ominaisuuden tietoja, kuten sen kuvateksti, tiedostonimi ja arvostelu sekä siihen mahdollisesti liittyvät tagit tai kommentit. Tietoja voidaan muokata ja joillekin ominaisuuksille on mahdollista käyttää korjaustyökaluja, jotka avautuvat napsauttamalla ruudun vasemmassa yläkulmassa sijaitsevaa *vaihde*-kuvaketta.



Kohtausnäkö-painiketta käytetään vain video-ominaisuuksiin. Kun tämä painike on aktiivisena, selaimen kohteet edustavat tietyn videon yksittäisiä kohtauksia koko ominaisuuden sijasta, kuten tavallisesti. Lisätietoja on kohdassa ”Kirjaston esikatselu” sivulla 32.



Pääkirjastossa tämä painike ja sitä seuraavat kaksi painiketta on ryhmitelty oikealle *info*-painikkeen ja *zoomaus*-liukusäätimen väliin. Kirjaston kompaktinäkömässä nämä kolme painiketta on sijoitettu vasempaan reunaan.

Esikatselukuvat-näkö-painikkeella ominaisuuksien tarkastelu voidaan vaihtaa tekstiriveistä esikatselukuviin. Painikkeeseen liittyvässä ponnahdusluettelossa voit myös valita, mitkä lukemat ja säätimet ovat näkyvissä esikatselukuvien vieressä selaimessa.



Tiedot-näkö-painikkeella ominaisuuksien tarkastelu voidaan vaihtaa toiseen tilaan, jossa kukin ominaisuus näkyy tekstirivinä. Painikkeeseen liittyvässä ponnahdusluettelossa voit valita, mitkä tekstikentät ovat näkyvissä.



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



Esikatselukuvat ja tiedot

Jokainen ominaisuus näytetään kirjaston selaimessa kahdessa muodossa riippuen valitusta *näkymästä*.

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

Samoin vakiomediaominaisuudet (video, valokuva ja ääni), yhdessä *Luovat elementit* -haaran *Äänitehosteiden* kanssa, avaavat asianmukaisen mediaeditorin korjauksia varten, kun editoria kaksoisnapsautetaan jommassa kummassa näkymässä. Korjaustyökalut ovat käytettävissä myös projektin aikajanasta, mutta kun korjauksia tehdään kirjasto-ominaisuuteen, korjaukset viedään eteenpäin kaikkiin tuleviin projekteihin, joihin ominaisuus kuuluu. Katso lisätietoja kohdasta ”Median korjaaminen” sivulta 44.

Tiedot

Tiedot-näkymässä jokainen ominaisuus esitetään yhtenä rivinä tekstitietueiden luettelossa. *Esikatselukuvat*-näkymässä ominaisuus on näkyvissä esikatselukuvana (visuaaliset mediatyypit) tai graafisena kuvakkeena.

Siirtyäksesi selaimesta *tiedot*-näkymään, napsauta *tiedot-näkymä*-painikkeen kuvaketta kirjaston alareunassa. Painikkeen vieressä oleva nuoli avaa paneelin, josta voit valita valinnaiset sarakkeet, jotka lisätään tekstitietueisiin (*Kuvateksti*-sarake näytetään aina). Lisää valinta näytettävien sarakkeiden kohdalle: *Tiedoston koko*, *Tiedostotyyppi*, *Päivämäärä*, *Tagit*, *Arvostelu* ja *Kesto*.



Nimi	Tiedoston koko	Tiedostotyyppi
Photos		
Chrysanthemum.jpg	858	.jpg
Desert.jpg	826	.jpg
Hydrangeas.jpg	581	.jpg
Jellyfish.jpg	757	.jpg
Koala.jpg	762	.jpg
Lighthouse.jpg	548	.jpg
Penguins.jpg	759	.jpg
Tulips.jpg	606	.jpg

Tiedot-näkymässä jokainen ominaisuus näytetään yhden rivin tekstitiedostona. Tiedot-näkymän painikkeen vieressä olevasta ponnahdusluettelosta voit valita näytettävät sarakkeet. Kuvassa 'eläimet' ja 'maisema' ovat kansioiden nimiä kirjaston Kaikki mediat -haarassa.

Esikatselukuvat

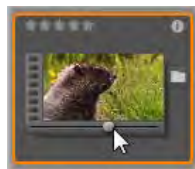
Tiedot-näkymä-painikkeen vasemmanpuoleinen painike valitsee esikatselukuva-näkymän, jossa ominaisuudet näytetään selaimessa kuvakkeina tekstin sijaan. Painikkeen vieressä oleva nuoli avaa ponnahdusluettelon, josta voit valita lisätietoja näytettäväksi yhdessä jokaisen kuvakkeen kanssa. Voit valita seuraavista vaihtoehtoista: Arvostelu, Stereoskooppinen, Tiedot, Korjaus, Kokoelma, Tagi, Käytetty media, Kuvateksti ja Pikanäppäin. Vaihtoehdot on kuvattu alla kohdassa "Esikatselukuvien ilmaisimet ja säätimet".



Useimpien ominaisuuskuvakkeiden alareunassa keskellä näytetään neliön sisällä oleva esikatselupainike, kun hiiren osoitin on ominaisuuden kohdalla. Kirjaston kompaktiversiossa (joka on näkyvissä projektieditoreissa ja joissakin mediaeditoreissa), esikatselu näytetään upotetun soittimen Lähdevälilehdellä. Pääkirjastossa soitin on kelluvassa ikkunassa, jonka kokoa voidaan muuttaa. Lisätietoja on kohdassa "Kirjaston esikatselu" sivulla 32.



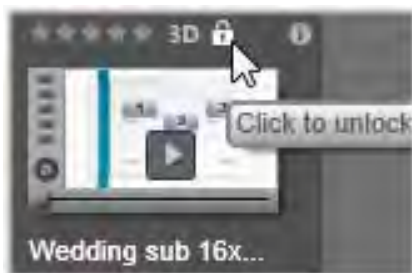
Kummassakin kirjaston versiossa *esikatselu*-painikkeen Alt-napsautus avaa ominaisuuskuvakkeen pienoisesikatselun. Video- ja äänimedioiden pienoisesikatselua voidaan säätää manuaalisesti ryömijällä, joka on näkyvissä esikatselukuvan alapuolella aina, kun hiiren osoitin on kuvakkeen päällä.



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

Kun selain on *esikatselukuvat*-näkyvässä, kuvakkeiden kokoa voidaan säätää liukusäätimellä. Liukusäädin on kirjaston oikeassa alakulmassa. Kuvakkeiden kokoa voidaan muuttaa käyttämällä vierityspyörää, kun Ctrl-näppäin on painettuna ja hiiren osoitin on selainikkunassa.

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



Vaikka sisältö on lukittu, sitä voidaan käsitellä tavalliseen tapaan. Sisältöä voidaan muokata kirjastossa ja se voidaan lisätä aikajalalle. Lukittua sisältöä sisältävä projekti voidaan tallentaa, laittaa levyille ja

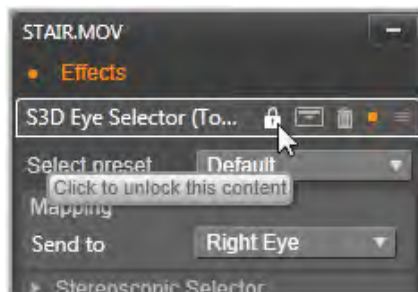
viedä. Lukitussa sisällössä näkyy kuitenkin läpinäkyvä vesileimamerkki:



Lukitun sisällön vesileima.

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

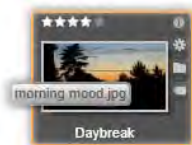
- Napsauta kuvakkeessa olevaa *lukon symbolia*.
- Kun lukittua sisältöä sisältävää projektia viedään, näkyviin tulee valintaikkuna, jossa sinua kehoitetaan napsauttamaan *lukon symbolia*.
- Kun muokkaat tehosteita mediaeditorissa, napsauta Asetukset-paneelissa olevaa lukon symbolia. (Saat lisätietoja kohdasta Asetukset-paneeli sivulla 141.)



Valinnaiset osoittimet ja säätimet

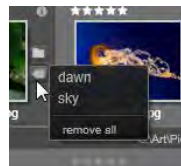
Kirjaston selaimessa sijaitsevien ominaisuuskuvakkeen valinnaisten osoittimien ja painikkeiden avulla voit käyttää ja joissakin tapauksissa myös muokata ominaisuuden tietoja. Voit määrittää näytettävät osoittimet ja painikkeet *Esikatselukuvat*-näkömääripainikkeen ponnahdusluettelossa.

Kuvateksti: Kuvakkeen alla oleva kuvateksti on kirjaston alias ominaisuudelle. Kuvateksti voidaan asettaa *Muokkaa kuvatekstiä* -kontekstivalikon komennolla kaikille ominaisuuksille. Se ei välttämättä ole ominaisuustiedoston nimi (joka näytetään työkaluvihjeessä).

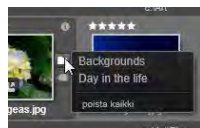


Pikanäppäin: Jos tämä osoitin on näkyvässä esikatselukuvan vasemmassa yläkulmassa, kyseinen ominaisuus on *pikanäppäin* erillisen mediatiedoston sijaan. Pikanäppäimiä, jotka sisältävät viittauksen olemassa olevaan mediakohteeseen ja Korjaukset-asetuksiin, voidaan luoda mediaeditorin *Tiedosto*-valikosta mille tahansa kirjaston ominaisuudelle. Tämän jälkeen niitä voidaan käyttää samalla tavoin kuin mitä tahansa ominaisuuksia tuotannossa.

Tagi-osoitin: Esikatselukuvan oikealla puolella olevista kolmesta symbolista alin näytetään, jos ominaisuudelle on määritetty tageja. Leijuta hiiren osoitinta tagi-osoittimen päällä saadaksesi esiin valikon, jossa ominaisuuden nykyiset tagit näytetään. Kun viet osoittimen tagin nimen päälle tässä valikossa, *poista*-painike tulee esiin. Napsauta sitä poistaaksesi tagin. Napsauta kohtaa *poista kaikki* valikon alareunasta, jos haluat poistaa kaikki tagit ominaisuudesta. Tagien luominen ja käyttö selitetään alla ja kohdassa ”Tagit” sivulla 41.

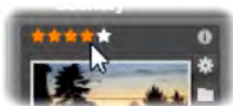


Kokoelma-osoitin: Jos tämä symboli on näkyvässä *tagi-osoittimen* yläpuolella, se osoittaa, että ominaisuus on sisällytetty yhteen tai useampaan kokoelmaan. Kokoelmat saadaan



näkyviin viemällä hiiren osoitin symbolin kohdalle. Samoin kuin *tagi-osoittimen* valikossa, *poista*-painike näytetään, kun viet hiiren kunkin kokoelman nimen päälle. Poista ominaisuus kokoelmasta napsauttamalla. *Poista kaikki* -komento poistaa ominaisuudet kaikista kokoelmista, joihin se kuuluu.

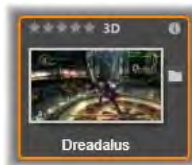
Korjausten osoitin: Kirjastosta voit käyttää kuvan ja äänen korjauksen suodattimia 'ei-tuhoavasti' kirjaston mediaominaisuuksiin, mikä tarkoittaa, että alkuperäinen ominaisuus pysyy koskemattomana. Ominaisuuksiin käytetyt korjaustyytit ja niiden säätämiseksi käytetyt parametrit tallennetaan kirjaston tietokantaan. Jos ominaisuuteen on tehty korjauksia, *korjaukset-osoitin* on näkyvissä *kokoelma-osoittimen* yläpuolella. Avaa tarvittava mediaeditori napsauttamalla osoitinta ja päivitä korjausasetukset. Katso lisätietoja korjausten käyttämisestä kirjasto-ominaisuuksiin sivulta 44.



Arvostelut-säädin näytetään *esikatselukuvan* yläpuolella vasemmalla. *Info*-painike on ylhäällä oikealla. *Korjausten osoitin* on myös oikeassa yläkulmassa *kokoelma-osoittimen* yläpuolella.

Arvostelut: Kuvakkeen vasemmassa yläkulmassa olevan tähtirivin avulla arvostelet ominaisuuden. Jos yhdessäkään tähdessä ei ole valoa, ominaisuus on *arvostelematon*. Arvostellaksesi yhden ominaisuuden tai ominaisuusvalikoiman, napsauta joko vastaavaa tähteä *osoittimessa* (napsauta ensimmäistä tähteä kahdesti tehdxsesi siitä taas arvostelemattoman) tai valitse asetus *Lisää arvostelu* kontekstin alavalikosta.

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



Käytetyn median osoitin: *Arvostelut*-osoittimen oikealla puolella on valintamerkki, jos ominaisuutta edustava esikatselukuva on avoimessa aikajanassa projektissasi. Valintamerkki on vihreä, jos ominaisuutta käytetään kyseisellä hetkellä näkyvissä olevassa projektissa. Muussa tapauksessa valintamerkki on harmaa. *Käytetyn median osoitinta* sovelletaan ainoastaan valokuva-, video- ja ääniominaisuuksiin. Osoitinta ei sovelleta siirtymiin ja teksteihin, jotka sijaitsevat *Luovat elementit* -haarassa.



Tiedot-osoitin: *Tiedot-osoitinta* napsauttamalla voit avata *tiedot*-paneelin soittimessa, jossa voit muokata ominaisuuden arvostelua, tekstejä ja tageja sekä tarkastella kaikkia sen tietoja. Monien muiden osoittimien tapaan *tiedot-osoitin* voidaan ottaa käyttöön tai se voidaan poistaa käytöstä *esikatselukuvat-näkymästä*.



Kirjaston esikatselu

Useimmat kirjasto-ominaisuudet tukevat esikatselua selaimessa. Mahdollisuus osoitetaan *esikatselu*-painikkeella ominaisuuskuvakkeessa ja *Näytä esikatselu* -komennolla ominaisuuden kontekstivalikossa. Muista myös, että useimpia ominaisuustyyppjä voidaan esikatsella suoraan kuvakkeesta *toisto*-painikkeen Alt-napsautuksella.

Kirjaston soitin

Ominaisuuskuvakkeen keskellä sijaitsevan *esikatselu*-painikkeen napsauttaminen lataa kohteen kirjaston soittimeen katselua varten.



Videoleikkeen esikatselu kirjaston Soitin-ikkunassa. Siirtymispainikkeet ovat alareunassa, alkaen vasemman reunan Silmukka-painikkeesta ja valintapyörästä. Toisto käynnistetään viidestä nuolipainikkeesta koostuvan ryhmän kolmannella painikkeella. Kaksi painiketta sen molemmilla puolilla ovat ominaisuudesta ominaisuuteen navigointia varten kirjastokansiossa.

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

Siirtymispainikkeet

Ensimmäinen siirtymispainike on *silmukka*-painike, joka tekee toistosta jatkuvan median alusta. Seuraava on *valintapyörä*, jonka avulla voit herkästi säätää toiston nopeutta vetämällä säädintä taakse- ja eteenpäin.

Keskellä oleva *toisto*-painike viiden nuolisäätimen ryhmässä aloittaa video- tai ääniominaisuuden esikatselun. Kaksi painiketta sen molemmilla puolilla ovat navigointiin katselluista ominaisuuksista toisiin sen kansiossa. Valokuvaa esikatsellessa *toisto*-painike ei tule esiin; vain navigointipainikkeet säilyvät näkyvissä.

Napsauta *mykistys*-painiketta siirtymispainikkeiden oikealla puolella vaihtaaksesi leikkeeseen liitettyä ääntä. Äänenvoimakkuuden

liukusäädin tulee esiin *mykistys*-painikkeen viereen, kun hiiren osoitin on sen päällä.

Toimintopainikkeet

Jotkin painikkeet soittimen alareunan viimeisessä ryhmässä tulevat esiin vain tiettyjen ominaisuustyyppien kohdalla. Videotiedosto käyttää kaikkia neljää tyyppiä, tässä näytetyssä ja kuvatussa järjestyksessä.



Kohtausnäkyvä: Tämä painike aktivoi tilan, jossa selain näyttää erillisen kuvakkeen tai tekstitietueen jokaiselle videotiedoston *kohtaukselle*. (Kuten selitetty kohdassa Videokohtauksen paikannus, kohta on laajassa merkityksessä mikä tahansa videotiedoston osa).

Kun *Kohtausnäkyvä*-toiminto on aktiivinen, sen vieressä oleva *Avaa korjauseditorissa* -painike poistuu ja *Jaa kohta* -painike tulee sen tilalle. Tämän avulla voit määritellä omat kohtauksesi sen sijaan, että käyttäisit automaattista kohtauksen paikannus-ominaisuutta.

Saat lisätietoja kirjaston videokohtauksista kohdasta ”Videokohtausten paikannus” sivulta 45.

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

Koko näyttö: Esikatselu näytetään erityisessä koko näyttö -ikkunassa, jolla on omat perussiirtymispainikkeet. Sulje koko näyttö -tila napsauttamalla *sulje*-painiketta ikkunan oikeasta yläkulmasta tai paina Esc.

Info: Tämä painike vaihtaa soittimen *informaatio*- ja *toisto*-näkymien välillä. *Informaatio*-näkyvä voidaan avata suoraan napsauttamalla *info*-painiketta mediaominaisuuden kuvakkeesta selaimessa. Ääniominaisuuksilla ei ole erillistä *toisto*-näkyvää; sen sijaan täydet ryömintäsäätimet näytetään *informaatio*-näkyvässä.

Informaatio-näkyvässä muokattavia tietoja ovat *Arvostelu*, *Otsikko*, *Tagit* ja *Kommentti*.



Tässä kirjasto-ominaisuutta, videota, koskevat tiedot näytetään Soittimen informaatio-näkymässä. Napsauta korostettua Info-painiketta palataksesi ominaisuuden Toisto-näkymään.

3D-katselutilan vaihto

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

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



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 16 x 9 shakkilautakuvion. Shakkilaudan valkoisissa neliöissä on toisen silmän näkymä ja mustissa neliöissä toisen silmän näkymä. *Shakkilauta*-tilassa voidaan nopeasti tarkistaa kuvan eroavuudet vasemman ja oikean silmän osalta.



3D-televisio (vierekkäin): Tätä tilaa käytetään stereoskooppisen sisällön esikatseluun 3D-televisiion näyttöllä 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 Studiassa. Napsauta lopuksi soittimesta *Koko näyttö* -painiketta. Katso lisätietoja määrityksistä kohdista “Esikatselu”-asetukset sivulla 318 ja “Aikajanan asetukset” sivulla 66.

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, joka on kuvattu osoitteessa:



3dtv.at/Knowhow/AnaglyphComparison_en.aspx

3D-kuva: Tämä stereoskooppinen tila on saatavilla monissa NVidian näytönohjaimissa sen jälkeen, kun 3D-kuvatoiminto on otettu käyttöön NVidian määrittelysohjelmassa. Tarjotun 3D-näytön tyyppi riippuu käytössä olevasta laitteistosta. Perustunnistustasolla 3D-kuvan näyttö on tyypiltään anaglyfinen.



KIRJASTON KÄYTTÖ

Kirjasto on paljon enemmän kuin passiivinen varasto Pinnacle Studio -teosten materiaaleillesi.

Näytettyjen kohteiden valinta

Kirjaston selaimella on useita ominaisuuksia katselusi selventämiseen. Voit piilottaa ominaisuuksia, jotka eivät palvele tarkoitustasi. Sillä ei ole väliä, kuinka paljon sinulla on

mediatiedostoja, koska näiden tekniikoiden yhdistetty voima voi nopeuttaa selaamistasi suuresti.

Sijaintivälilehdet

Mikä tärkeintä, jokainen *sijaintivälilehti* vastaa eri valikoimaa Ominaisuuspuussa. Kuten verkkoselaimen välilehdet, sijaintivälilehdet ovat helposti määriteltävissä (napsauta '+'-kuvaketta välilehtiluettelon oikeassa päässä). Ne ovat käteviä monien asioiden seuraamiseen samanaikaisesti.

Ominaisuuspuussa napsauttaminen asettaa nykyisen välilehden sijainnin; käänteisesti, toisen välilehden napsauttaminen siirtää sinut sen tallennettuun sijaintiin puussa. Vain valitussa sijainnissa olevat ominaisuudet näytetään selaimessa. Jos sijainnilla on alakansioita, niiden sisältöjä ei kuitenkin oteta mukaan. Asioiden yksinkertaistamiseksi valitse sijainti niin läheltä kansion hierarkian pohjaa kuin mahdollista.

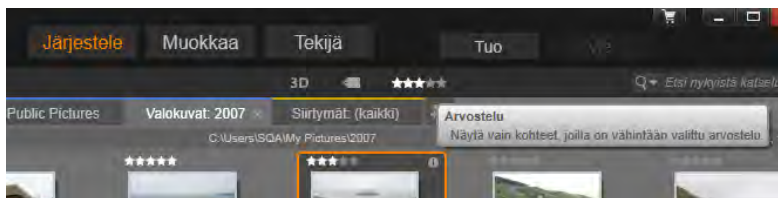
Muiden säätimien avulla voit rajoittaa näyttöä edelleen suodattamalla pois joitain valitun sijainnin ominaisuuksista. Jokaisella on sijaintivälilehdellä on oma suodatinsarja, joten muutokset suodatusasetuksissa vaikuttavat vain nykyiseen välilehteen.

Suodata arvostelun mukaan

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

Katso ”Tahaton suodatus” (sivulta 40) saadaksesi tietoja kaikkien suodattimien poistamiseksi käytöstä yhdellä kertaa.

Arvostelusuodatin voidaan poistaa käytöstä napsauttamalla viimeksi valittua tai kaksoisnapsauttamalla mitä tahansa tähteä.



Tässä lähikuvassa kolme tähteä on korostettu, mikä tarkoittaa, että vain sellaiset ominaisuudet näytetään, jotka on arvosteltu vähintään kolmella tähdellä. Hiiren osoitin on kohdistettu viidenteen tähden, jota napsauttamalla kaikki muut paitsi viiden tähden ominaisuudet suodatettaisiin näkyvistä.

Suodata stereoskooppisen 3D:n mukaan

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

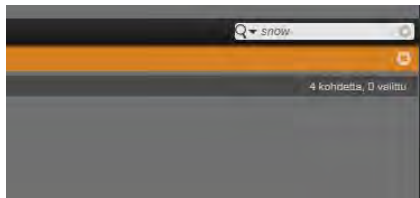
Suodata tagien mukaan

Toinen tapa rajata näytettäviä ominaisuuksia on suodattaa ne *tagien* mukaan. Tagit ovat avainsanoja, jotka voit määrätä ominaisuuksille. Kun tagit on määritetty, voit käyttää niitä monilla tavoilla säätämään ominaisuuksien näyttöä selaimessa. Saat lisätietoja kohdasta “Tagit” sivulta 41.

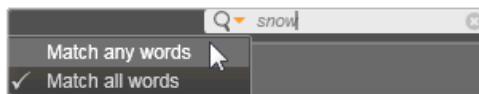
Haku

Kirjaston oikeassa yläkulmassa on *haku*-kenttä, joka on vielä yksi tapa näytön suodattamiseen. Kun alat syöttää hakutermiä, selain

jatkuvasti päivittää näkymän sisältämääns vain ne ominaisuudet, joiden teksti vastaa hakutermiäsi.



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



Tahaton suodatus

Erilaisia suodatustapoja voidaan tarvittaessa yhdistää. Jos jätät jonkun suodatustyypeistä päälle, kun et tarvitse sitä, on todennäköistä, että jotkut ominaisuudet, jotka tulisi näyttää, jäävät piiloon. Kun kohde odottamattomasti puuttuu selaimesta, varmista, että suodattimet eivät ole aktiivisia.

Selain suojaa tahattomalta suodattamiselta näyttämällä 'suodatusilmoituksen', joka pysyy näkyvässä niin kauan kuin suodatin on käytössä.



Suodatusilmoitus näytetään selaimen yläreunassa aina, kun suodatus on käytössä. Napsauta oikealla olevaa x-kuvaketta, jos haluat poistaa kaiken suodatuksen kerralla.

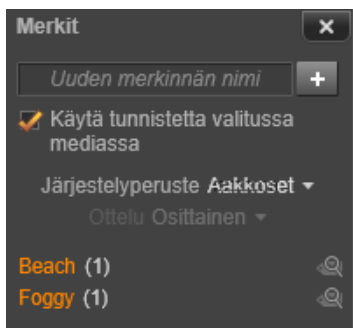
Tagit

Kirjasto pystyy käsittelemään suuren määrän ominaisuustiedostoja, joskus jopa enemmän kuin yhdessä kansiossa on mahdollista tarkastella kätevästi. Siksi selain tarjoaa useita menetelmiä, joilla asiaankuulumattomat ominaisuudet jätetään näyttämättä.

Yksi selaimen menetelmä ominaisuuksien näytön suoraviivaistamiseen on suodattaminen *tagien* mukaan. Tagi on yksinkertaisesti sana tai lyhyt lause, joka voisi olla hyödyllinen hakutermiinä. Tagien määrittäminen mediaan on valinnaista. Jos määrität tageja, ne ovat tehokas tapa näytettävien ominaisuuksien valintaan.

Tagien hallinta ja suodatus

Tagien hallinta ja tagien mukaan suodattaminen tehdään siinä paneelissa, joka ilmestyy, kun *Tagit*-painiketta napsautetaan kirjaston yläreunasta. Paaneli voidaan avata myös valitsemalla minkä tahansa ominaisuuden kontekstivalikosta *Käytä tagia* ➤ *Luo uusi tagi*.



Tagit-paneeli, jossa tagit on lueteltu aakkosjärjestyksessä.

Uusia tagien nimiä voidaan antaa Tagit-paneelin yläosassa olevaan tekstikenttään. Paneelissa luetteloidaan tagit, jotka olet määritellyt. Voit myös poistaa tageja tai nimetä niitä uudelleen ja valita kirjastossa näkyvät tagit.

Tagien luominen, uudelleennimeäminen ja poistaminen

Jos haluat luoda uuden tagin, napsauta Tagit-paneelin yläosassa olevaa tekstikenttää ja anna tagin nimi. Valitse media, johon haluat lisätä tagin, varmista, että *Käytä tagia valittuun mediaan* -kohta on valittuna ja napsauta tekstikentän vieressä olevaa *Luo uusi tagi* -painiketta. Tagien määrää ei ole rajoitettu. Jos yrität käyttää nimeä, joka on jo olemassa, saat siitä ilmoituksen ja kyseistä tagia ei lisätä valittuun mediaan.

Jos haluat käyttää tagia kaikkiin tällä hetkellä valittuina oleviin ominaisuuksiin selaimessa, napsauta tagin nimeä. Monien ominaisuuksien valitseminen tagin lisäämistä varten tekee prosessista paljon tehokkaamman, kuin jos tagi lisättäisiin yksi kerrallaan kohteeseen.



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

Hiiren osoittimen vienti tagin kohdalle tuo näkyviin uudelleennimeämisen tai poistamisen säätimet. Jos haluat nimetä tagin uudelleen, napsauta *Nimeä uudelleen* -kuvaketta, anna uusi nimi ja paina Enter. Poista tagi napsauttamalla *Roskakori*-kuvaketta. Jos haluat poistaa kaikki tagit kerralla, napsauta paneelin alareunassa olevaa *Poista kaikki tagit* -painiketta. Jos olet poistamassa käytössä olevaa tagia, voit keskeyttää poistamisen.

Tagien lajittelu

Tagit-paneelin keskiosassa on *lajitteluperuste*-pudotusvalikko, jossa on kaksi vaihtoehtoa: 'Abc', jossa tagit lajitellaan aakkosellisesti, tai

'Relevanssi', joka lajittelee ne niiden suosion mukaan laskevassa järjestyksessä tällä hetkellä näytöllä olevassa ominaisuusjoukossa. Toisessa vaihtoehdossa tagit lajitellaan uudelleen joka kerta, kun ne valitaan tai kun valinta poistetaan.

Tagien suodatus

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

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

Ei mitään näyttää vain ne ominaisuudet, joilla ei ole *yhtään* valituista tageista. Jos olet lisännyt tagin eläinkuviin, valitsemalla sekä 'koiran' että 'kissan' tagit, ja valitsemalla sen jälkeen 'Ei mitään' piilottaa useimmat lemmikkikuvista.

Osittainen valitsee ominaisuudet, joilla on *jokin* tageistasi, joka on täsmälleen jokin niistä, jonka 'Ei yhteensopiva' on piilottanut. Jos jätät 'koiran' ja 'kissan' valinnan paikalleen, mutta käännät valitsimen kohtaan 'Osittainen', kaikki koirat ja kissat näytetään, mukaan lukien pieni määrä valokuvia, joissa molemmat eläimet ovat mukana. Valokuvat, joissa ei ole kumpaakaan tagia, piilotetaan.

Täydellinen valitsee vain ominaisuudet, joilla on *kaikki* tagit. Vaikka samat ruudut on valittu, näet vain ne valokuvat, joissa on mukana vähintään yksi kissa *ja* yksi koira. Huomaa, että 'Osittaisen' kohdalla näet lisää ominaisuuksia, kun valitset useamman tagin, mutta 'Täydellisen' kohdalla vähemmän.

Tagi-suodatuksen ottaminen pois käytöstä

Kun tageja käytetään kirjaston sisällön suodattamiseen, käytettävät tagit ovat näkyvissä selaimen yläosassa olevassa oranssissa palkissa. Jos haluat poistaa yksittäisen tagin suodatuksesta, avaa tagit-paneeli ja poista valinta tagin *Suodatus*-kuvakkeen kohdalta. Jos haluat

poistaa suodatuksen käytöstä kokonaan, napsauta x-painiketta oranssin palkin oikeasta reunasta.

Tagien lisäyksen taito

Tagien käyttämiseen ei ole ennalta määrättyä tapaa. Paras tapa käyttää niitä – jos niin teet – on tapa, joka sopii sinulle parhaiten. Johdonmukaisuus on kuitenkin tärkeää. Mitä uskollisempi ja järjestelmällisempi olet tagien määräämisen suhteen mediaasi, sitä hyödyllisempiä ne ovat.

Koska ideana on paikallistaa ominaisuus nopeasti, kun tarvitset niitä, tagit tulee valita toimimaan hyvinä hakutermeinä. Perhekuissa tagisi voisivat sisältää kussakin kuvassa olevien ihmisten nimet. Lomalla otetuissa videoissa tagien nimeäminen käytyjen paikkojen mukaan on luultavasti hyödyllistä.

Videograafiset termit ('kaksoislaukaus', 'silhuetti', 'ulkoinen') voivat myös toimia hyvinä tageina helpottamaan niiden ominaisuuksien löytymistä, jotka täyttävät tiettyjä rakenteellisia tai luovia vaatimuksia.

Median korjaaminen

Voit käyttää mediankorjaus-työkaluja video-, valokuva- tai äänieditoreissa suoraan kirjasto-ominaisuuksiin. Tällainen muokkaus ei muuta taustalla olevia tiedostoja. Sen sijaan muokkausparametrit tallennetaan kirjaston tietokantaan ja niitä käytetään uudestaan aina, kun ominaisuutta käytetään. Lisätietoja on *Luvussa 4: Median editoiminen: Korjaukset*.

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

Videokohtausten paikannus

Kirjaston automaattisen kohtausten paikannus -toiminnon käyttö jakaa videomateriaalin useisiin kohtauksiin joko automaattisesti tai manuaalisesti. Raakatiedostojen jakaminen kohtausten pituisiin osiin voi helpottaa monia muutoin hankalia muokkaustehtäviä.

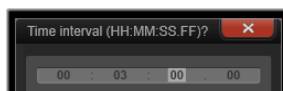
Kohtausten paikannukseen tarvittu aika vaihtelee riippuen leikkeen pituudesta ja valitusta paikannusmenetelmästä. Edistymispalkki pitää sinut ajan tasalla tilasta.

Aloittaaksesi kohtausten paikannuksen, valitse yksi menetelmistä *Paikanna kohtaukset* -kontekstivalikon komennoista video-ominaisuuksia varten.

Päivämäärän ja ajan mukaan: Tämä vaihtoehto usein johtaa loogisiin kohtausrajoihin, jotka heijastavat aikomustasi kuvauksen aikana. Monissa digitaalitallennusformaateissa, kuten DV:ssä ja HDV:ssä, tallennetun aikakoodin tietojen epäjatkuvuus ilmenee aina, kun kamera käynnistetään uudestaan sen pysäyttämisen jälkeen. Näitä kuvauksen katkeamisia käsitellään kohtausten katkeamisina vaihtoehdossa.

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

Aikavälien mukaan: Tässä muunnoksessa määrität luotavien kohtausten pituuden. Pieni muokausikkuna avautuu halutun arvon syöttämiseksi tunteina, minuutteina, sekunteina ja millisekunteina. Kohtausten keston on oltava vähintään yksi sekunti. Vahvista syöttö painamalla Enter.

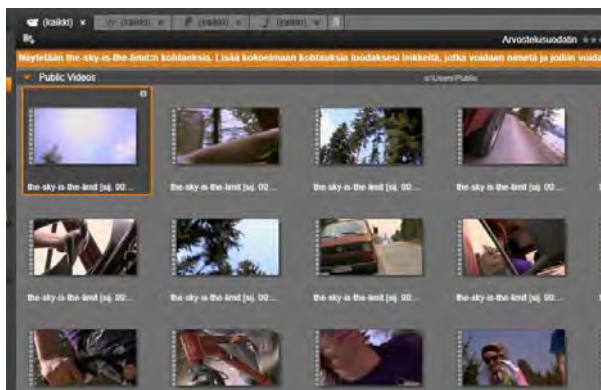


Näytä kohtaukset

Näytä tietyn videotiedoston kohtauskuvasto joko valitsemalla *Näytä kohtaukset* videon kontekstivalikosta tai valitsemalla leike ja

napsauttamalla *Kohtausnäkömäge*-painiketta, joka ilmestyy kirjaston oikeaan alakulmaan.

Kohtaus-näkömäge on väliaikainen katselutila. Oranssi palkki selaimen yläreunassa ilmoittaa, että kohtaus-näkömäge on aktiivinen. Palkin oikeanpuoleisessa päällä on x-painike, jota voit käyttää lopettamaan tilan. Kohtausnäkömäge-painikkeen napsauttamisella uudelleen on sama vaikutus.



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

Muokkauksen aikana kohtauksen leikkeet käyttäytyvät samoin kuin muut videoleikkeet.

Kohtausten luominen manuaalisesti

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

Navigoi kirjaston soittimessa leikkeen sisällä jokaiseen ruutuun, jossa kohtauksen tulisi katketa, ja napsauta sitten *Jaa kohtaus* -painiketta. Katso ”Toimintopainikkeet” sivulta 34 saadaksesi lisätietoa.

Kohtausten poistaminen

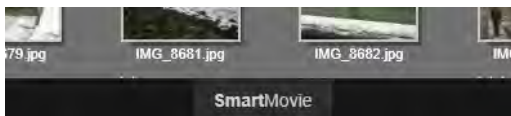
Jos haluat tyhjentää videotiedoston koko kohtaaluettelon, valitse *Kohtauksen paikannus* ➤ *Poista kohtaukset* ominaisuuden kontekstivalikosta.

Poistaaksesi yksittäisiä kohtauksia valitse yksi tai useampi kohtausta ja paina sitten Delete.



SMARTMOVIE

SmartMovie ovat kiinteitä projektigeneraattoreita, joiden avulla voit luoda diaesityksen tai elokuvan automaattisesti toimittamasi median perusteella. Luotu teos sisältää animoituja siirtymiä, täyden musiikkiraidan ja huomiota herättäviä kuvatehosteita.



*Napsauta kirjastoikkunan alareunasta SmartMovie
nopeita elokuvia varten.*

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

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

SmartSlide

SmartSlide-säätimet näytetään paneelissa, joka liukuu alta ylös ikkunassa. Se sisältää kolme alapaneelia. Äärimmäisenä vasemmalla oleva antaa tietoja SmartSlidesta 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 mukauttamiseksi.

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 tiedosto varastoalueella sijaitsevaan alempaan koriin. Voit vaihtoehtoisesti napsauttaa *nuottiavain*-painiketta äänikorin vasemmasta alareunasta luodaksesi musiikkiraidan ScoreFitter-työkalulla.



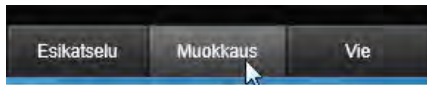
Esikatsele, muokkaa ja vie

Kun media on paikallaan, napsauta *Esikatselu*-painiketta työkalun alla olevasta alatunnistepalkista. Projekti luodaan ja avataan esikatselu-ikkunassa. Tarvittaessa voit palata SmartSlide-työkaluun muokataksesi mediavalintojasi.

Kun napsautat *Esikatselu*-painiketta, valitsemasi media tallennetaan automaattisesti Kokoelmaan, jonka nimi on *Viimeisin Smart Creation*. Jos aiot käyttää myöhemmin tätä ominaisuusryhmittelyä,

nimeä kokoelma uudelleen, jotta sitä ei korvattaisi, kun seuraavan kerran esikatselet SmartSlidea tai SmartMovietä.

Muokkaa-painike tuo diaesityksesi Elokuvaeditorin aikajanelle lisämuokkausta varten. On hyvä idea tarkastaa, että aikajanan videoasetukset vastaavat esityksesi vaatimuksia. *Videoasetukset*-painike asetuspaneelistä (alla) tarjoaa pääsyn näihin asetuksiin. Katso myös ”Projektin aikajana” sivulta 59.



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

Varastoalue

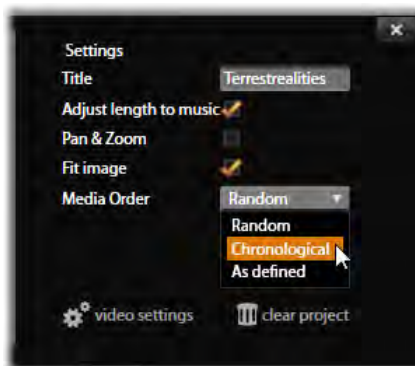
Ylemmässä korissa olevat valokuvat näytetään kuvakkeina, kun taas musiikki- ja äänitiedostot alemmasta korista näkyvät tekstiriveinä, joissa näytetään jokaisen ominaisuuden tiedostonimi ja kesto. Molemmat korit tukevat monivalintaa, vedä-ja-pudota-järjestelyä ja kontekstivalikkoa vain kahdella komennolla:

Poista valitut: Valitut mediat poistetaan SmartSlide-teoksesta. Ne pysyvät kirjastossa saatavilla muihin käyttötarkoituksiin. (Pikanäppäin: Delete.)

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

SmartSliden asetukset

Tämän alapaneelin asetukset on tarkoitettu SmartSlide-teoksen mukauttamiseen.



Tässä hiiren osoitin valitsee kronologisen järjestyksen SmartSlide-asetuspaneelin Mediajärjestys-luettelossa. Paneelin alareunassa on painikkeita luodun projektin videoasetusten säätöön ja uuden aloittamiseen alusta.

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

Otsikko: Syötä teksti, jota käytetään diaesityksen pääotsikossa.

Mukauta pituus musiikkiin: Kun tämä vaihtoehto on valittu, SmartSlide pyrkii säätämään sen ajoitusparametrit, niin että luotu diaesitys on täsmälleen samanpituisen kuin määrittelemäsi musiikkiraita. Alapaneelin tiedot tarjoavat neuvoja käytettävien kuvien määrästä, kun vaihtoehto on käytössä.

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

Sovita kuva: Tämän vaihtoehdon valinta suurentaa valitulle formaatille liian pieniä kuvia. Joustavampi vaihtoehto on käyttää ominaisuuden korjaamiseen **Rajaa**-korjaustyökalua.

Mediajärjestys: Valitse vaihtoehto diojen järjestykselle: 'Määrittelyn mukainen' (sinä määrität järjestyksen), 'Kronologinen' (tiedoston aikaleiman mukainen) tai 'Satunnainen'.

SmartMovie

Avaa SmartMovie-työkalu napsauttamalla *SmartMovie*-painiketta kirjastoikkunan alareunasta.

SmartSliden tavoin SmartMovie näyttää säätimet paneelissa, joka liukuu kirjastoon alapuolelta. Myös täällä on kolme alapaneelia. Äärimmäisenä vasemmalla oleva näyttää tietoja ja neuvoja SmartMovieta varten. Keskellä oleva alapaneeli on varastoalue, jossa on koreja videolle ja valokuville (yllä) ja äänelle. Oikea alapaneeli sisältää säätimiä esityksen mukauttamiseksi.

Median lisääminen

SmartMovien visuaalisiin elementteihin voi kuulua valokuvia ja muita still-kuvia sekä videota. Vedä ominaisuudet, joita haluat käyttää selaimesta varastoalueen yläkoriin. Voit myös vetää esikatselukuvia varastoalueella haluamaasi järjestykseen. Jatka materiaalin lisäämistä, kunnes olet tyytyväinen.

Lisää musiikkia vetämällä yksi tai useampi äänitiedosto varastoalueella sijaitsevaan alempaan koriin. Voit vaihtoehtoisesti napsauttaa *nuottiavain*-painiketta äänikorin vasemmasta alanurkasta luodaksesi musiikkiraidan ScoreFitter-työkalulla.

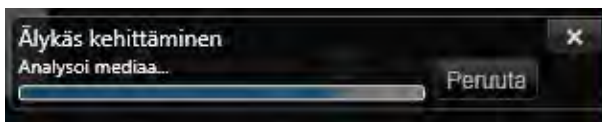


Kun medioita lisätään, lähdemateriaalin kokonaisaika näytetään korin vasemmassa yläkulmassa. Se ei välttämättä kerro elokuvan lopullista pituutta.

Esikatsele, muokkaa ja vie

Kun olet asettanut mediasi, napsauta *Esikatselua* työkalun alla olevassa alatunnistepalkissa. Projekti luodaan ja avataan esikatselu-

ikkunassa. Tarvittaessa voit palata SmartMovie-sovellukseen muokataksesi mediavalintojasi.



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.

Kun napsautat *Esikatselua*, valitsemasi media tallennetaan automaattisesti Kokoelmaan, jonka nimi on *Viimeisin Smart Creation*. Jos luulet käyttäväsi tämän ryhmittelyn ominaisuuksia myöhemmin, nimeä kokoelma uudestaan, jotta sitä ei korvattaisi seuraavalla kerralla, kun luot SmartSlide- tai SmartMovie-esikatselun.

Muokkaa-painike tuo teoksesi Elokuvaeditorin aikajanelle lisämuokkausta varten. Kuten tavallista, on hyvä tarkastaa, että aikajanan videoasetukset vastaavat esitykselle asettamiasi vaatimuksia. *Videoasetukset*-painike asetuspaneelistä (alla) tarjoaa pääsyn näihin asetuksiin. Katso myös ”Projektin aikajana” sivulta 59.

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

Varastoalue

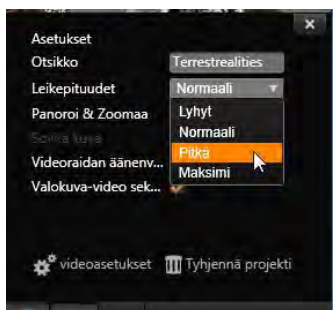
Ylemmässä korissa olevat visuaaliset ominaisuudet näytetään kuvakkeina, kun taas musiikki- ja äänitiedostot alemmasta korista näkyvät tekstiriveinä näyttäen jokaisen ominaisuuden tiedostonimen ja keston. Molemmat korit tukevat monivalintaa, vedä-ja-pudota-järjestelyä ja lyhyttä kontekstivalikkoa.

Poista valitut: Valitut mediat poistetaan SmartMovie-teoksesta. Ne pysyvät kirjastossa saatavilla muihin käyttötarkoituksiin. (Pikanäppäin: Dele.)

Avaa editori: Tämä komento avaa Videomuokkaaajan, Valokuvamuokkaaajan tai Äänimuokkaaajan Korjaukset-työkalun. Kaikki medioihin tehtyt muokkaukset koskevat vain tätä SmartMovie-teosta. (Pikanäppäin: kaksoisnapsautus)

SmartMovie-asetukset

Tämän alapaneelin asetukset on tarkoitettu SmartMovie-teoksen mukauttamiseen.



Pitkän leikepituuden valitseminen SmartMovie-asetusten paneelista. Alareunassa on painikkeita luodun projektin videoasetusten säätämiseen ja alusta aloittamiseen.

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

Otsikko: Syötä teksti, jota käytetään elokuvan pääotsikossa.

Leikepituudet: Elokuviesi visuaalinen tempo lisääntyy, kun leikkeen pituutta lyhennetään. Käyttääksesi ominaisuuden alkuperäistä pituutta valitse *Maksimi*.

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

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

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

Mediajärjestys: Valitse diojen järjestykseksi 'Määrittelyn mukainen' (sinä määrität järjestyksen), 'Kronologinen' (päivämäärän mukainen) tai 'Satunnainen'.

Elokuvaeditori

Elokuvaeditori on Pinnacle Studioon päämuokkausruutu digitaalisten elokuvien luomiseen. Muokkaa ja yhdistää kolme pääkomponenttia:

Kirjasto näyttää kompaktissa näkymässä käytettävissäsi olevat projektin ominaisuudet.

Aikajana antaa sinun organisoida ominaisuudet *leikkeinä* teoksesi kaavamaisen esityksen sisällä.

Soitin antaa sinun esikatsella kirjaston ominaisuuksia, ennen kuin lisää ne projektiisi. Se antaa sinun myös katsella – halutessasi ruutu kerrallaan – miten jokin teoksesi osa näkyy yleisöllesi, kun *viet* sen, halusitpa tallentaa sen tiedostona, polttaa sen levyille, siirtää sen laitteelle tai ladata sen internetiin.

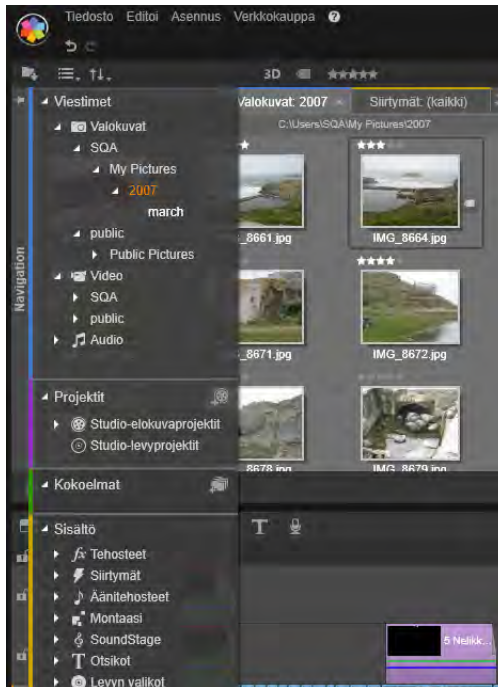
Kirjaston, projektin aikajanan ja soittimen lisäksi elokuvaeditori tarjoaa useita työkaluja ja paneeleita otsikkojen luomiseen ja muokkaamiseen, tehosteiden lisäämiseen ja muihin tarkoituksiin.

Kompakti kirjasto

Kirjaston kompaktinäkymä, joka käyttää elokuvaeditorin vasenta yläruutua, on muokkausympäristön ydinominaisuus. Jos vaihdat edestakaisin kirjaston ja elokuvaeditorin välillä, näet, että sama

sijaintivälilehti on valittuna molemmissa näkymissä, ja että samat kirjaston ominaisuudet näytetään.

Jotta kirjaston kompaktinäkylässä navigointi olisi helpompaa, sijaintivälilehdissä on kuvakkeita, jotka ilmaisevat selaimessa näytettävän sisältötyypin, kun välilehteä napsautetaan. Jos haluat näkyviin jonkin toisen osan kirjastosta, napsauta kuvakkeen vieressä olevaa *laajenna-pienennä*-kolmiota. Kaikkia kirjaston ominaisuuksia voidaan käyttää avautuvasta kansiopuusta.



Kirjaston ominaisuuksien hakeminen käyttäen laajennettavaa kansiopuuta kirjaston kompaktinäkylässä.

Jos kompakti kirjasto ja aikajana ovat samassa ikkunassa, ominaisuuksien lisäämisestä elokuvaasi tulee helppoa; vedä vain haluamasi kohteet kirjaston selaimesta aikajanaan.

Esikatselu projektieditoreissa

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



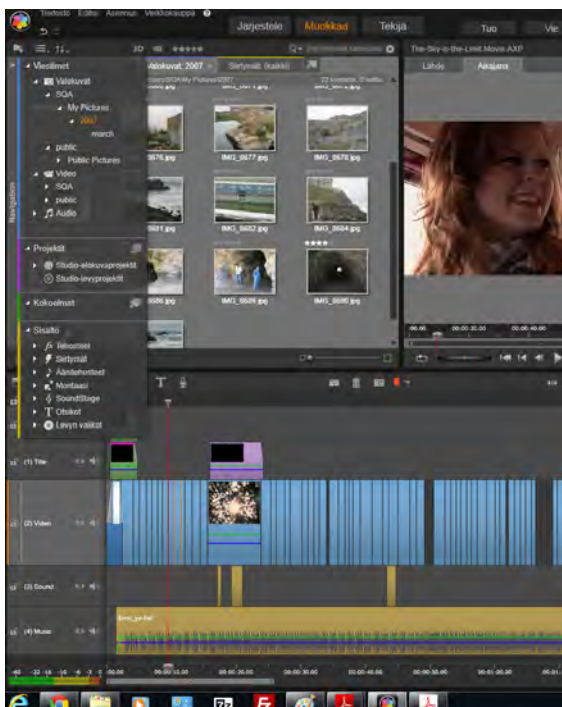
Soitin yksittäisessä esikatselutilassa. Voit tarkastella joko lähdemateriaalia (kirjasto) tai aikajanalla olevaa materiaalia.

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. Kummassakin esikatselussa on omat siirtymispainikkeet. Kaksoisnäkyssä elokuvaan sopivien kirjaston ominaisuuksien paikantaminen on helpompaa, kun sekä nykyinen että tuleva materiaali on näkyvissä samanaikaisesti.



Osa elokuvaeditorin näkymästä ja kirjaston kompaktinäkymä ylhäällä vasemmalla, soitin ylhäällä oikealla (osittain näkyvissä) ja aikajanalla alaosassa navigaattorin paneeli avattuna yläosassa.

Levyn muokkaus

Jos sinulla on aikomuksena lopulta julkaista elokuvasi DVD:nä interaktiivisten valikkojen kanssa, tarvitset jossain vaiheessa levyeditorin erityisominaisuuksia. Se antaa kaikki samat aikajan

muokkausominaisuudet kuin elokuvaeditori, mutta voit samalla luoda ja työstää levyn valikoita, joiden avulla käyttäjät navigoivat teoksessasi.

Pinnacle Studio mahdollistaa sujuvan siirtymän elokuvasta levyprojektiin milloin vain, joten on täysin hyväksyttävää aloittaa elokuvaeditorissa, vaikka päämääränä olisikin DVD muiden vaihtoehtojen sijaan tai niiden lisäksi. Katso *Lukua 9: Levyprojektit* saadaksesi tietoja levyn tekemiseen tarkoitetuista erityisominaisuuksista. Muita aikajanan muokkauksen näkökulmia käsitellään tässä ja myöhemmissä luvuissa.

Diaesitysteokset

Kaikentyyppisten videoteosten – 'elokuvat' – lisäksi elokuvaeditoria (ja levyeditoria) voidaan käyttää monimutkaisten diaesitysten ja valokuvaesitysten tekoon. Samoja muokkaustekniikoita sovelletaan molemmissa tapauksissa.



PROJEKTIN AIKAJANA

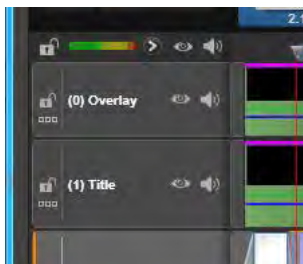
Aikajana on se, missä luot elokuvasi, lisäämällä video-, valokuva- ja ääniominaisuuksia kirjastosta, muokkaamalla ja trimmaamalla näitä ydinmedioita ja elävöittämällä niitä siirtymillä, tehosteilla ja muilla parannuksilla.

Aikajanan perusasiat

Aikajana koostuu useasta raidasta, jotka on sijoitettu pystysuuntaiseen pinoon. Raitojen määrää ei ole rajoitettu. Raidat,

jotka ovat lähempänä pinon yläosaa, on sijoitettu etualalle niitä tarkasteltaessa. Raidojen himmeät osat sumentavat alla olevat raidat.

Elokuvan teon perustoiminto on vetää ominaisuus kirjastosta aikajanana raitaan, jossa sitä kutsutaan *leikkeeksi*. Vähän harjoittelemalla voit näyttää elokuvan raakaversion hyvin nopeasti vain lisäämällä päämediaominaisuudet niiden summittaisiin sijainteihin aikajanalla.



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

Raidan ylätunniste: Jokaisen raidan vasemmalla puolella on ylätunnistealue, josta on pääsy toimintoihin, esimerkiksi raidan videon tai äänen seurannan ottamiseen pois käytöstä.

Oletusraita: Yhtä raitaa korostetaan vaaleammalla taustavärillä, ja se on myös merkitty oranssilla palkilla raidan ylätunnisteen vasemmalla puolella. Tämä on *oletusraita*. Sillä on erityisrooli tietyissä muokkaustoimenpiteissä; se voi esimerkiksi olla liittämissen kohderaita. Jos haluat tehdä toisesta raidasta oletusraidan, napsauta sen ylätunnistetta.

Nykyinen sijaintisi aikajanalla vastaa videokehystä, joka näytetään soittimessa, kun se on *Aikajana*-tilassa. Nykyinen sijainti osoitetaan pystysuuntaisella punaisella viivalla, jonka alaosassa on vedettävä *ryömijäkädensija*. Toinen pystysuuntainen viiva merkitsee samaa sijaintia navigaattorissa (katso alta).



Työkalupalkki

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

Navigaattori

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



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



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

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

Vaihtaaksesi elokuvan osaa näkymässä, napsauta ja vedä vaakasuuntaisesti näkymäikkunan sisällä. Aikajana vierii sen suuntaisesti kuin vedät. Koska aikajanan sijaintisi ei muutu, tämä voi viedä ryömijän pois näkymästä.

Zoomaus

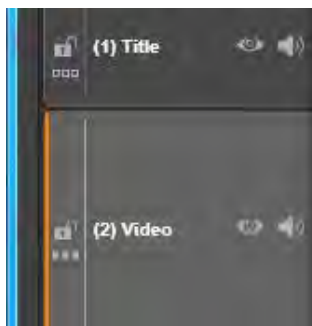
Aikajanan zoomaustason muuttamiseksi joko napsautetaan ja vedetään vaakasuuntaisesti aikaviivaimessa aikajanan yläosan mukaisesti tai vedetään näkymäikkunan sivuja. Ensimmäisellä menetelmällä on se etu, että se säilyttää aina toistopään sijainnin ruudulla, mikä voi tehdä zoomauksen jälkeisen orientoitumisen helpommaksi.

Voit muuttaa navigaattorin zoomausta käyttämällä *plus-* ja *miinus-*painikkeitä, jotka ovat navigaattorin oikealla puolella.

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

Kuvakäsikirjoitus

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



kuvakäsikirjoituksessa näytettävän raidan käyttämällä raidan ylätunnisteessa olevaa kuvakäsikirjoituksen linkityspainiketta.

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

Erityyppiset leikkeet esitetään kuvakäsikirjoituksessa eri väreillä. Esimerkiksi valokuvilla ja videoilla on sininen kehys ja projekteilla on harmaa kehys. 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 levyeditorissa). Näkyvissä oleva työkalu, jos jokin työkalu on näkyvissä, voidaan hallita *Navigaatiotyökalun valinnasta*, joka sijaitsee lähellä aikajanan työkalupalkin loppupäätä.

Kuvakäsikirjoituksessa navigointi

Jos haluat siirtyä vierittämällä kuvakäsikirjoituksen osaan, joka ei ole näkyvissä, pidä hiiren osoitinta kuvakäsikirjoituksen kohdalla, kunnes näkyviin tulee käsiosoitin. 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 kuin aikajanalla. Kaikki kuvakäsikirjoituksessa tehty editointi on välittömästi näkyvissä aikajanalla ja päinvastoin.

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



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

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

Leikkeiden valitseminen: Valitse leike napsauttamalla leikkeen kuvaketta; oranssi kehys leikkeen ympärillä osoittaa valintaa. Aikajanalla 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 Shift- ja Ctrl-näppäimillä Windowsin käytäntöjen mukaisesti.

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

Koon muuttaminen

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

Yksittäisten aikajanan raitojen säätämiseksi ota kiinni ja säädä vasemmalla puolella olevia erottajaviivoja raidan ylätunnisteiden välissä. Jos kaikkien raitojen pystysuuntainen koko ylittää käytettävissä olevan katselualueen, palkin vierittäminen oikealle antaa sinun valita näkymässä olevat raidat.

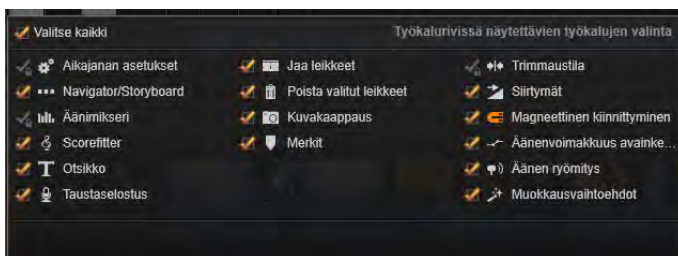
Aseta kuvakäsikirjoituksen korkeus (kun se on näkyvissä – katso lisätietoja kohdasta “Navigaatiotyökalun valinta” sivulla 67) vetämällä pystysuuntaisesti vaakasuuntaista erottajaa kuvakäsikirjoituksen alareunaa pitkin.

Aikajanan työkalupalkki

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

Työkalupalkin mukauttaminen

Aikajanan työkalupalkkiin voidaan sijoittaa useita painikkeita, jotka helpottavat editointia. Joukko painikkeita on saatavilla elokuvaeditoria varten ja hieman suurempi joukko painikkeita on saatavilla levyeditoria varten. Voit valita näytettävät painikkeet *Mukauta työkalupalkkia* -painikkeella, joka sijaitsee työkalupalkin vasemmassa reunassa.



Mukauta työkalupalkki -paneeli, josta on valittu kaikki painikkeet näytettäväiksi.

Painiketta napsauttamalla saat näkyviin paneelin, josta voit määrittää kaikki *muut* työkalupalkin 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 työkalupalkki 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. (Katso lisätietoja *Liitteestä D: Näppäimistön pikanäppäimet*.)

Aikajanan asetukset

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



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

Kuvasuhde: Valitse näyttö väliltä 4x3 ja 16x9

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

Koko: Valitse HD- ja SD-pikseliresoluutioiden joukosta se, joka on käytettävissä annetulle ruudun kuvasuhteelle.

Siirtonopeus: Valitse siirtonopeuksien valikoimasta se, joka on yhdenmukainen muiden asetusten kanssa.

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



Aikajanan asetukset

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

Jos haluat valita videostandardin projekteillesi sen sijaan, että luottaisit formaatin periytymiseen ensimmäisestä lisätyistä leikkeestä, avaa sovellusasetusten *Projektiasetukset*-sivu. Katso ”Projektiasetukset” sivulta 321.

Navigaatiotyökalun valinta

Työkalupalkin alapuolella voidaan näyttää joko Navigaattori tai Kuvakäsikirjoitus tai ei kumpaakaan näistä. (Levyeditorissa on kolmas vaihtoehto: Valikkolista.) *Navigaatiotyökalun valinta* sisältää valikon, josta voit valita kyseisessä kohdassa näytettävän työkalun. Valinnan kuvaketta napsauttamalla voit näyttää kyseisen kohdan tai piilottaa sen näkyvistä.



Katso lisätietoja navigointityökaluista kohdasta ”Navigaattori” sivulla 61 ja ”Kuvakäsikirjoitus” sivulla 62.

Äänimikseri

Tämä painike avaa parannetun äänen säätöalueen äänenvoimakkuuden säätötyökaluilla ja pääsyllä panorointiin, ympäröivään panorointi-ohjaimeen. Katso ”Aikajanan äänitoiminnot” sivulta 75 saadaksesi lisätietoja.



ScoreFitter

ScoreFitter on Pinnacle Studion integroitu musiikkigeneraattori, joka tarjoaa mukautetusti sävellettyä, käyttömaksutonta musiikkia, joka on täsmälleen säädetty elokuvasi vaatimaan keston. Katso ”ScoreFitter” sivulta 227.



Otsikko

Otsikko-painike avaa Otsikkoeditorin. Jos yksikään valmiista otsikoista ei vastaa tarpeitasi, miksi et tekisi omaa otsikkoa? Katso ”Otsikkoeditori” sivulla 169.



Taustaselostus

Taustaselostustyökalun avulla voit äänittää kommentteja tai muuta äänisisältöä samalla, kun katselet elokuvaasi. Katso ”Taustaselostustyökalu” sivulta 229.



Razor blade

Halkaistaksesi yhden tai useamman leikkeen toistopään sijainnissa, napsauta *razor blade* -painiketta. Tämä toiminto ei poista mitään materiaalia, mutta jokaisesta kosketusta leikkeestä tulee kaksi leikettä, joita voidaan käsitellä erikseen trimmauksen, liikuttamisen, tehosteiden lisäämisen, tms. suhteen.



Jos valittuja leikkeitä on jonkin raidan toistopäässä, vain ne 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 mahdollisen poistamisen helpottamiseksi.

Lukittuja raitoja ei halkaista.

Roskakori

Napsauta *roskakori*-painiketta poistaaksesi kaikki valitut kohteet aikajanasta. Katso ”Leikkeiden poistaminen” sivulta 82 saadaksesi lisätietoja siitä, miten poisto 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*-kansioon 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 129.

Merkit

Tässä käytettävissä olevat merkkitoiminnot vastaavat mediaeditorien video- ja äänitoimintoja. Katso ”Merkit” sivulta 127.



Sen sijaan, että ne liittyisivät tiettyyn leikkeeseen, aikajanan merkkien katsotaan kuuluvan videoyhdistelmään merkityssä kohdassa. Vain silloin, jos käytössä on leikevalikoima, joka sisältää kaikki raidat merkityssä kohdassa, ja jos raitoja ei ole lukittu, merkit vaihtavat sijaintia aikajanan muokkauksen aikana.

Trimmaustila

Avaa trimmauspiste sijoittamalla aikajanan osoitin lähelle trimmattavaa leikkauskohtaa ja napsauta *trimmaustila*-painiketta. Sulje trimmaustila napsauttamalla painiketta uudelleen. Katso lisätietoja kohdasta ”Trimmaus” sivulla 85.



Dynaamiset pituussiirtymät

Kun siirtymä lisätään aikajanelle, sille määritetään oletuspituus aiemmin valittujen asetusten mukaan.



Jos haluat korvata oletuspituuden, napsauta tätä painiketta.

Kun painike on korostettuna, siirtymän kesto voidaan asettaa vetämällä hiiren osoitinta oikealle tai vasemmalle ja asettamalla siirtymä leikkeen päälle. Lisätietoja siirtymistä on sivulla 99

Magneettinen kiinnittyminen

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



Äänenvoimakkuuden avainkehysten muokkaus

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



Äänimikserin avaaminen aktivoi painikkeen automaattisesti.

Äänen ryömittäminen

Oletuksena projektin ääniosio voidaan kuulla vain toiston aikana esikatselussa. *Äänen ryömitys* -painike aikalinjan työkalupalkissa tarjoaa äänen esikatselun, vaikka vain 'ryömittämällä' elokuvan läpi vetämällä aikajanan ryömintäsäädintä.



Ääntä voi ryömittää myös soittimen valitsinpyörästä.

Muokkaustila

Muokkaustilan valitsin aikajan
työkalupalkin oikeanpuoleisessa
päässä määrittää muiden leikkeiden
käyttäytymisen, kun
muokkausmuutoksia tehdään.



Muokkauskohdan vasemmalla puolella olevaan materiaaliin ei kosketa aikajan muokkauksessa, joten tämä koskee vain leikkeitä, jotka ulottuvat muokkauskohdasta oikealle päin.

Käytettävissä on kolme muokkausvaihtoehtoa: *älykäs*, *lisäys* ja *korvaus*. Oletuksena on *älykäs*, jossa Pinnacle Studio valitsee lisäyksen, korvauksen ja joskus monimutkaisempia strategioita jokaisen muokkaustoiminnon kontekstissa.

Älykäs-tila on suunniteltu ylläpitämään synkronointia aikajan raitojen välillä niin pitkälle kuin mahdollista. Moniraitamuokkauksen tilanteessa, leikkeillä on tyypillisesti pystysuuntaisia samoin kuin vaakasuuntaisia suhteita: Kun olet esimerkiksi huolellisesti asettanut leikkauksesi vastaamaan musiikkiraidan tahteja, et halua sotkea kaikkea, kun teet lisämuokkauksia.

Lisäys-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 muokkaus pisteestä oikealle menetetään.

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

Myöhemmissä vaiheissa, kun projektisi rakenne on lähestymässä lopullista muotoaan, ja olet alkanut synkronoida materiaalia eri raidoilla, *lisäys*-tilasta on vähemmän apua. Juuri ne ominaisuudet, jotka suosivat sen käyttöä aikaisissa vaiheissa

('väreily'käyttäytyminen), toimivat sitä vastaan viimeistelyvaiheessa. Tällöin *korvaus* tulee mukaan.

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

Vaihtoehtoinen tila

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

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

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

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

Yhdessä aikajanan muokkaustoiminnossa – leikkeen vaihtamisessa toiseen samalla säilyttäen sen keston, tehosteet ja muut ominaisuudet – Shift-näppäin toimii samanlaisessa roolissa. Katso ”Leikkeen vaihtaminen” sivulta 80 saadaksesi lisätietoja.

Aikajanan raidan ylätunniste

Aikajanan ylätunnistealueella on monia ohjaimia, jotka vaikuttavat aikajanan raitojen järjestelyyn ja järjestykseen. Nämä käsitellään tässä, kun taas äänitoiminnot, joita säädetään aikajanan ylätunnisteesta, esimerkiksi raidan äänenvoimakkuus, kuvataan alkaen sivulta 217.

Kaikki raidat -alue raidan ylätunnisteiden yläpuolella tarjoaa samankaltaiset säätimet kuin ne, jotka löytyvät jokaisen raidan ylätunnisteesta, mutta yleisellä vaikutuksella: niitä sovelletaan kaikkiin raitoihin samanaikaisesti, kumoten yksittäiset asetukset.

Oletusraita

Oranssi pystysuuntainen viiva raidan ylätunnisteen vasemmalla puolella, yhdessä vaaleamman taustasävyyn kanssa, osoittaa *oletusraidan*. Se tarjoaa määränpääraidan tietyille toiminnoille, mukaan lukien *lähetä vastaanottajalle* ja *liitä*. Vasta luodut otsikot ja ScoreFitter-laulut lisätään myös tähän raitaan. Saat lisätietoja kohdista ”Aikajanaan lähettäminen” (sivu 80), ”Leikepöydän käyttäminen” (sivu 95), ”Otsikkoeditori” (sivu 169) ja ”ScoreFitter” (sivu 227).

Jos toisesta raidasta halutaan tehdä oletusraita, napsauta vain jonkin raidan ylätunnisteen sisällä, muualla kuin painikkeessa tai muussa säätimessä.

Lukitseminen

Napsauta *riippulukko*-painikkeita suojataksesi raitaa tahattomilta muokkauksilta. Sama painike *kaikki raidat* -alueella ulottaa tämän suojauksen koko projektille.

Kuväkäsikirjoitus-linkki

Kuväkäsikirjoitus on vaihtoehtoinen aikajanan raidan esitystapa. Pieni *Kuväkäsikirjoitus-linkki*-painike tulee näkyviin *riippulukko*-painikkeen alapuolelle kaikkiin raidan ylätunnisteisiin silloin, kun

kuvakäsikirjoitus on auki. Valitse kuvakäsikirjoituksen näkymään liitetty raita napsauttamalla painiketta.

Raidan nimi

Muokataksesi raidan nimeä napsauta nimeä kerran päästäksesi paikalla olevaan editoriin, tai valitse *Muokkaa raidan nimeä* raidan ylätunnisteen kontekstivalikosta. Vahvasta muokkauksesi Enter-näppäimellä tai peruuta se Esc-näppäimellä.

Video- ja ääniseuranta

Video- ja *ääni*-painikkeet raidan ylätunnisteessa säättävät, osallistuuko raita sen videoon ja ääneen projektin yhdistelmätuotoksessa. Ne tukevat monia muokkaustilanteita, joissa on hyödyllistä estää yhden tai useamman raidan tuotos esikatselun yksinkertaistamiseksi. Samat painikkeet *kaikki raidat* -alueella vaihtavat ääni- ja videoseurannan koko projektille.

Raidan lisätoiminnot

Seuraavat toiminnot ovat käytettävissä raidan ylätunnisteen kontekstivalikossa:

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

Poista raita: Poista raita tai kaikki siinä olevat leikkeet.

Siirrä raitaa: Vedä raidan ylätunnistetta 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 säätääksesi korkeutta saumattomasti.

Katsele aaltomuotoja: Vaihda aaltomuotonäkymää äänileikkeitä varten.

Aikajanan äänitoiminnot

Katso ”Ääni aikajanalla” sivulta 217 lisätietoja näistä toiminnoista.



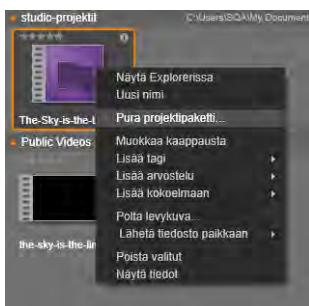
ELOKUVIEN MUOKKAUS

Ensimmäinen askel elokuvan muokkausistunnossa on projektisi tuominen elokuvaeditoriin työn aloittamiseksi.

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

Olemassa olevan elokuvan muokkaaminen: Valitse uusin projekti *Tiedosto* ➤ *Uusin* valikosta; napsauta *Tiedosto* ➤ *Avaa* selataksesi avattavaa elokuvaprojektia; tai hae elokuva, jonka haluat avata kirjaston *Projektit*-kansioista.

Jos projekti on tallennettu projektipakettina, se on purettava ennen muokkaamista. Etsi projekti Studion projektit -ryhmästä kirjastosta ja valitse komento *Pura projektipaketti* esikatselukuvan kontekstivalikosta.



Projektipaketin esikatselukuva kirjastossa kontekstivalikko avattuna. Purkamisen jälkeen elokuva näkyy projektin aikajanalla valmiina muokattavaksi.

Voit myös valita *Tiedosto ➤ Avaa* ja etsiä projektipaketin Resurssienhallinnasta valitsemalla *Studio-projektipaketin (axx)* tiedostopäätekehtästä.

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

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

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

Aikajanan asetukset

Aloittaaksesi uuden projektin muokkauksen, tarkista, että projektisi videoformaattiasetukset – kuvasuhde, kehyskoko ja toistonopeus – ovat haluamasi. Voit valita sovellusasetusten *Projektiasetukset*-välilehden asettaaksesi näiden ominaisuuksien arvot automaattisesti ensimmäisen projektiin lisättävän leikkeen mukaisesti. Voit myös asettaa ne manuaalisesti. Katso ”Projektiasetukset” sivulta 321 automaattisen ominaisuuden konfiguroimiseksi, ja ”Aikajan työkalupalkki” sivulta 65 saadaksesi ohjeita projektiasetusten syöttämiseksi manuaalisesti.

Riippuen aikajana-asetuksistasi, joidenkin formaattien leikkeet eivät saata olla välittömästi toistettavissa. Tällainen sisältö käännetään automaattisesti asiaankuuluvaan formaattiin.

Raitojen perustaminen

Muutamaa pientä poikkeusta lukuunottamatta, aikajanan raidoilla ei ole erityisiä rooleja Pinnacle Studiassa. Mikä tahansa leike voidaan sijoittaa mihin tahansa raitaan. Kun projektistasi kuitenkin tulee monimutkaisempi, huomaat, että on hyödyllistä miettiä raitojen järjestystä, ja nimetä ne uudelleen niiden toiminnon mukaan elokuvassa. Saadaksesi lisätietoja raidan ominaisuuksista ja niiden muokkauksesta, katso ”Aikajanan raidan ylätunniste” sivulta 73.

Leikkeiden lisääminen aikajanaan

Useimmat kirjaston ominaisuustyypeistä voidaan tuoda aikajanalles itsenäisinä leikkeinä. Tyyppeihin kuuluvat video- ja äänileikkeet, valokuvat, kuvat, Scorefitter-laulut, montaasi ja otsikot. Voit jopa lisätä muita elokuvaprojektejasi *säiliöleikkeinä*, jotka toimivat aivan kuten videoleikkeet projektissasi. Levyprojekteja ei kuitenkaan voida lisätä säiliöleikkeinä aikajanaan, koska ne vaativat valmiutta – käyttäjäinteraktiivisuutta – jota aikajanan leikkeillä ei ole.

Vedä-ja-pudota

Vedä-ja-pudota on yleisin ja tavallisesti mukavin menetelmä lisätä materiaalia projektiin. Napsauta mitä tahansa ominaisuutta kirjaston elokuvan muokkaajan kompaktinäkymässä ja vedä se mihin haluat aikajamalla.

Kun siirryt aikajana-alueelle vetämisen aikana ja jatkat kohderaitaan, varo pystysuuntaisen viivan ilmestymistä hiiren osoittimen alle. Viiva osoittaa, että leikkeen ensimmäinen kehys lisätään, jos pudotetaan välittömästi. Viiva piirretään vihreällä, jos pudotus olisi kelvollinen ja punaisella, jos ei ole mahdollista lisätä leikettä osoituksen mukaisesti (esimerkiksi raidan ollessa suojattu).

Aikajanaan on mahdollista lisätä useita leikkeitä kerralla. Valitse vain halutut kirjasto-ominaisuudet, ja vedä sitten mikä tahansa niistä aikajanaan. Järjestys, jossa leikkeet näkyvät raidalla, vastaa niiden järjestystä kirjastossa (ei järjestystä, jossa valitsit ne).

Magneetti-tila: Oletuksena magneetti-tila on käytössä. Tämä tekee leikkeiden lisäämisen helpommaksi niin, että niiden reunat kohtaavat täsmällisesti. Uusi leike napsahtaa tiettyihin sijainteihin, leikkeen päihin tai merkkien sijainteihin, ikään kuin magneetin vetäminä, kun hiiren osoitin tulee lähelle mahdollista kohdetta.

Sinun ei tarvitse huolehtia siitä, onko ensimmäinen leike oikea aikajanan alussa. Kaikki elokuvat eivät ala kovalla leikkauksella ensimmäiseen kohtaukseen!

Live-muokkauksen esikatselu

Poistaaksesi monimutkaisten muokkaustilanteiden aiheuttaman hämmennyksen, Pinnacle Studio tarjoaa muokkaustoimintojen tulosten täyden dynaamisen esikatselun, kun vedät leikkeitä aikajanalla. Jos asiat näyttävät hyppivän ympäriinsä enemmän kuin tavallisesti aikajanan muokkauksen aikana, tämä on syy siihen. Älä huolehdi: totut siihen nopeasti ja opit käyttämään hyväksesi tarjottua lisätietoa. Toimi aluksi hitaasti. Katso aikajanan muutoksia, kun viet vedetyt kohteet useiden mahdollisten laskeutumispaikkojen ylle, ja viimeistele pudotus, kun näet haluamasi tuloksen.

Jos vedä-ja-pudota ei toimi niin kuin haluat, paina joko Esc-näppäintä tai liikuta hiiren osoitin pois aikajana-alueelta ja vapauta painike. Jompi kumpi näistä hylkää vedä-ja-pudota-toiminnon. Hakeaksesi vedä-ja-pudota-toiminnon takaisin sen viimeistelyn jälkeen, paina Ctrl+Z tai napsauta *kumoa*-painiketta.

Muista, että voit vaihdella monia aikajanan muokkaustoimintoja *vaihtoehtoisella* tilalla: paina ja pidä Alt-näppäintä pohjassa vetämisen tai trimmauksen aikana. Leikkeen yksittäisen vaihdon aikana (katso ”Leikkeen vaihtaminen”, alla), Shift-näppäin on myös tärkeä.

Vedä-ja-pudota-toiminnon lisäasetukset

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

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

Älykäs-muokkaustila auttaa sinua saavuttamaan minkä tahansa näistä päämääristä vaivattomasti.

Raon täyttäminen

Älykäs-tila yksinkertaistaa tietyn aikajanan raon täyttämisen esimerkiksi uudella materiaalilla. Sen sijaan, että sinun tarvitsee esitrimmata uutta materiaalia uuteen käytettävissä olevaan tilaan, voit yksinkertaisesti vetää kohteet rakoon. Kaikki leikkeet, joita ei tarvita raon täyttämiseen, pudotetaan ja viimeistä käytettyä leikettä trimmataan automaattisesti asiaankuuluvan pituiseksi. Jo aikajanalla olevat leikkeet eivät muutu, joten seurauksena ei ole synkronointiongelmia.

Leikkeiden lisääminen

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

Älykäs-muokkaus 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.

Älykäs-tilassa kohderaidan synkronointia kaikkien muiden raitojen kanssa ylläpidetään lisäämällä jokaiseen niistä uuden leikkeen kanssa samanpituinen rako. Jotta vältettäisiin vaikuttamasta muihin raitoihin tällä tavalla, käytä *lisäys*-tilaa *älykäs*-tilan sijaan. Vaihtoehtoisesti Alt-näppäimen painaminen uutta materiaalia pudottaessa aiheuttaa olemassa olevan leikkeen osan korvaamisen.

Kolmas lähestymistapa on *lukita* kaikki ne raidat, joita ei haluta muokata, vaikka tämä vaikuttaa lukittujen raitojen leikkeiden synkronointiin lukitsemattomien raitojen leikkeiden kanssa.

Leikkeen vaihtaminen

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

Älykäs -tilassa vaihto onnistuu vain, jos kirjaston leike on tarpeeksi pitkä kattamaan vaihdettavan leikkeen koko pituuden. Muissa tiloissa liian lyhyt kirjastoleike pidennetään *ylitrimmausta* käyttämällä. Laajennuksen suunta ja määrä perustuvat hiiren asentoon, kun vedät sitä. Saat lisätietoja ylitrimmauksesta sivulta 84.

Jos kirjasto-ominaisuus on liian pitkä, se lyhennetään samanpituiseksi kuin leike, jonka se korvaa.

Lähtettäminen aikajanalalle

Sen lisäksi, että voit vetää leikkeen aikajanaan, voit 'lähettää' sen oletusraitaan *toistopään* sijainnissa. Tämä toiminto vastaa vedä-ja-pudota-toimintoa, joten *älykäs*-tilaa käytetään sen mukaisesti, kun päätetään, miten muihin leikkeisiin vaikutetaan.

Lähetä aikajanalalle -komento löytyy yksittäisen ominaisuuden kontekstivalikosta kirjaston kompaktinäkymän monivalinnasta.

Lähtettäminen soittimesta

On olemassa myös toinen 'lähetys'-menetelmä, joka tarjoaa paremman säätömahdollisuuden.

Jos napsautat kirjasto-ominaisuutta, kun työskentelet elokuvaeditorissa, soitin vaihtaa *Lähde*-tilaan esikatselua varten.

Trimmattavia medioita varten (video ja ääni) soitin tarjoaa myös trimmaustulkkeja ominaisuuden alku- tai loppuosan pois leikkaamiseksi.



Lähetä aikajanelle -painikkeen napsauttaminen soittimessa kirjaston video-ominaisuuden trimmauksen jälkeen.

Ominaisuuden esikatselun ja mahdollisen trimmauksen jälkeen käytä *lähetä aikajanelle* -painiketta soittimen vasemmasta alakulmasta. Tavalliseen tapaan, ominaisuus lisätään projektiin oletusraidalle ja toistopäähän. Voit myös napsauttaa missä tahansa kohdassa soittimen näkymässä ja vetää ominaisuuden haluamaasi aikajanan raitaan. Tämä ominaisuus lisätään sitten pudotuskohtaan toistopään sijaan.

Otsikon muokkaaja, Scorefitter, taustaselostus

Nämä kolme toimintoa lisäävät uusia leikkeitä aikajanaan, leikkeitä, joita mikään kirjaston ominaisuus ei tue. Sen sijaan ne luodaan asetuksista ja muista tekemistäsi toiminnoista muokkauksen aikana.



Kun olet viimeistellyt muokkauksesi, sekä otsikot ja ScoreFitter-leikkeet lähetetään oletusraitaanaikajanalla käyttämällä *Lähetä aikajanelle* -toimintoa, kun taas taustaselostus-leikkeet menevät erityiselle taustaselostusraidalle. Katso lisätietoja *Luvusta 7: Otsikkoeditori* (sivu 169), *“ScoreFitter”* (sivu 227) ja *“Taustaselostustyökalu”* (sivu 229).

Leikkeiden poistaminen

Poistaaksesi yhden tai useamman leikkeen valitse ne ensin ja paina sitten Delete. Vaihtoehtoisesti napsauta *roskakori*-kuvaketta aikajanan työkalupalkista tai valitse *Poista* valintojen kontekstivalikosta.

Älykäs-tilassa, jos poisto tekee raon, joka kulkee kaikkien raitojen yli, sen voi sulkea siirtämällä materiaalia vasemmalla puolella olevasta raosta oikealle. Tämän avulla vältät vahingossa luomasta tyhjiä osioita elokuvaasi ja varmistat samalla, että synkronointi raitojen välillä säilyy.

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

Lisäys-tilassa suljetaan myös raot raidoilta, joista leikkeitä on poistettu, mutta muihin raitoihin ei kosketa. Mitään ei tehdä synkronisoinnin säilyttämiseksi poistokohdan oikealla puolella.

Synkronointia ajatellen turvallisin muokkaustapa poistoon on *korvaa*, mikä vain poistaa leikkeet ja jättää kaiken muun ennalleen.

Leiketoiminnot

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

Valitseminen

Valitse valmisteltavat leikkeet muokkaustoimintojen suorittamista varten. Valittu leike saa oranssin kehyksen aikajanalla ja kuvakäsikirjoituksessa, ja se näytetään oranssina Navigaattorissa.

Valitaksesi yhden leikkeen, napsauta sitä hiirellä. Kaikki aiemmat valinnat poistetaan. Nopeaa monivalintaa varten napsauta avointa aikajana-aluetta ja vedä sitten ulos valintakehys, joka leikkaa

valittujen leikkeiden yli. Valitaksesi kaikki leikkeet yhdellä komennolla, paina Ctrl+A.

Tyhjentääksesi valinnan napsauta aikajanan raon alueelle.

Monivalinta näppäimistön ja hiiren avulla

Tehdäksesi monimutkaisempia monivalintoja, napsauta hiiren vasemmalla näppäimellä samalla, kun painat Shift, Ctrl tai molempia yhdessä.

Leikesarjan valinta: Napsauta ensimmäistä ja Shift-napsauta viimeisen kohdalla. Kaksi leikettä yhdessä määrittävät sitovan suorakulmion tai valintakehyksen, jonka sisällä kaikki leikkeet on valittuja.

Vaihda yhden leikkeen valintaa: Käytä Ctrl-napsautusta kumoamaan yksittäisen leikkeen valintatila ilman, että se vaikuttaa muihin.

Valitse loput raidat: Paina Ctrl+Shift-napsautusta valitaksesi kaikki leikkeet, jotka alkavat napsautetun leikkeen alkamissijainnin kohdalla tai sen jälkeen. Tämä on toiminto on erityisen hyödyllinen, jos haluat nopeasti saada loput aikajanastasi 'pois tieltä' uuden materiaalin lisäämiseksi, tai manuaalisesti aiheuttaa väreilyn vasemmalle aikajanan rakojen sulkemiseksi.

Säätäminen

Kun liikutat hiiren osoitinta hitaasti leikkeiden yli aikajanallasi, huomaat, että se muuttuu nuolisymboliksi ylittäessään kunkin leikkeen sivut, mikä on osoitus siitä, että voit napsauttaa ja vetää säätääksesi leikkeen reunaa.

Säätäminen muuttaa yksittäisen leikkeen pituutta aikajanalla *korvaus*-tilassa (koska *lisäys*-tila aiheuttaisi synkronointiongelmia). Jos vedät leikkeen alkua oikealle, avautuu rako vasemmalle sivulle. Jos säädettävän leikkeen välittömästi vasemmalla puolella on leike, vetäminen vasemmalle korvaa sen.

Säätöosoitin ilmestyy myös, kun hiiren osoitin on raon päissä – tyhjä tila aikajanan raidassa, jolla on vähintään yksi leike sen oikealla puolella.

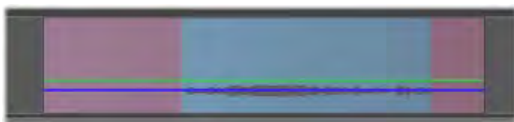
Rakojen säätäminen *korvaus*-tilassa, jota tehdään leikkeille, ei ole erityisen hyödyllistä. Raot ovat kuitenkin käteviä, kun muokkaat *älykäs*-tilassa, jos haluat väreilyttää yksittäistä raitaa vasemmalle tai oikealle, jättäen siitä mahdollisesti seuraavat synkronointiongelmat huomiotta. Rakojen säätö tapahtuu siten *lisäys*-tilassa.

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

Ylitrimmaus

Ylitrimmaus tapahtuu, kun yrität laajentaa leikkeen kestoa sen lähdemateriaalia pidemmäksi, mikä on tyypillisesti 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 sen ensimmäisen ja viimeisen kehyksen 'jäädyttämisen' määrittelemällä tavalla ylitrimmatuilla alueilla.

Riippuen ylitrimmauksen kestosta ja kontekstista, tämä yksinkertainen menetelmä voi olla kaikki mitä tarvitset. Lyhyt jäädytyskehys voi olla jopa visuaalisesti tehokas itsessään.

Jäätyneen kehyksen menetelmä ei kuitenkaan luultavasti anna tyydyttäviä tuloksia, jos se tapahtuu nopeaa liikettä sisältävän jakson

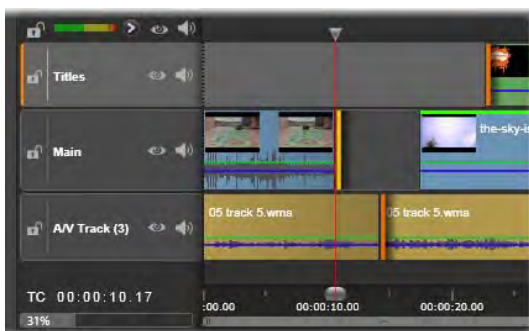
aikana. Tällaisissa vaativissa tapauksissa voit harkita leikkeen täydentämistä tai vaihtoa, tai sen pidentämistä Nopeus-toiminnolla. (Katso ”Nopeus” sivulta 96.)

Trimmaus

Leikkeiden tai rakojen pituuden muuttamista aikajanalla kutsutaan 'trimmaukseksi'.

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

Leikkeiden trimmaaminen ilman aikajanana myöhemmän sisällön huomioimista voi keskeyttää projektisi synkronoinnin. Ääniraidat, jotka eivät vastaa toimintaa, tai huonosti ajoitetut otsikot ovat sellaisia ongelmia, joita saattaa seurata.



Moniraitatrimmaus

Sääntö synkassa pysymiseen

Pinnacle Studiolla 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. Olipa trimmauskohta liitetty leikkeeseen tai rakoon, tai kummassa tahansa päässä, voit itse päättää sen.

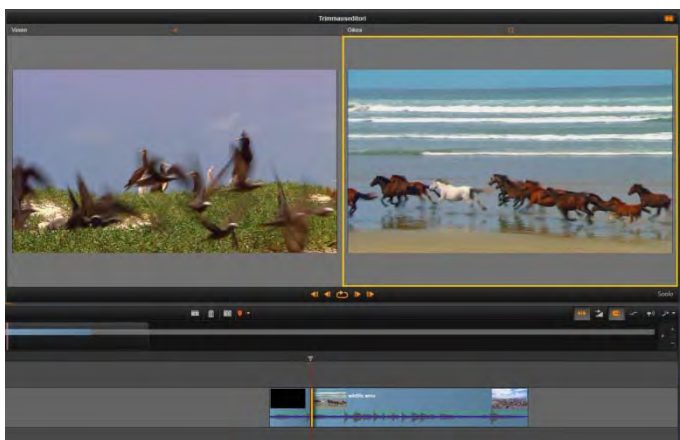
Trimmauskohtien avaaminen

Voit avata trimmauskohdan asettamalla aikajanan ryömijän lähelle leikkausta, jota haluat trimmata. Napsauta sen jälkeen *vaihda trimmaustilaa* -painiketta aikajanan työkalupalkissa. Jos haluat avata trimmauskohdan samanaikaisesti kaikista raidoista, joissa on sisältöä, Shift-napsauta *trimmaustila*-painiketta.



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

Voit avata kaksi trimmauskohtaa raitaa kohti pitämällä alhaalla Ctrl-näppäintä luodaksesi toisen kohdan. Tämä ominaisuus on hyödyllinen toiminnoille *trimmaa molemmat*, *luistorimmaus*, ja *liukutrimmaus*, jotka on kaikki kuvattu alla.



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

Kun trimmauskohta on avattu, tapahtuu useita asioita:

- Leikkeen vasen tai oikea reuna korostetaan keltaisella palkilla osoittaen valintaa. Valitsemattomat trimmauskohdat on merkitty oranssilla palkilla.
- Trimmauseditori avautuu ja soitin on kaksoisesikatselutilassa.
- Siirtymäpainikkeista soittimen alta tulee trimmauksen säätötyökaluja.
- Esikatselu ja aktiivisena oleva trimmauskohta on merkitty keltaisella.

Trimmauseditori

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

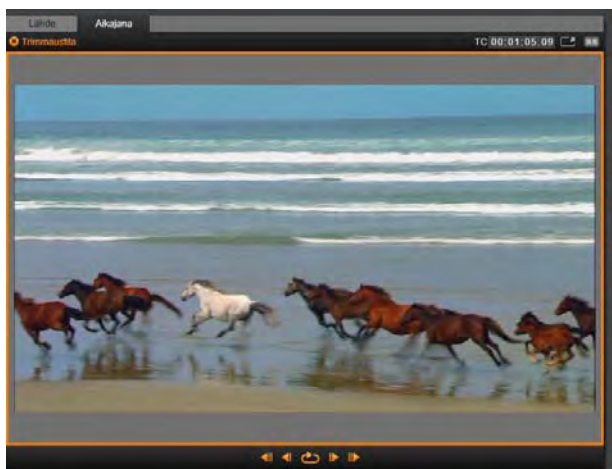
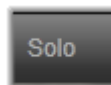


Trimmauseditori luistotrimmaustilassa. Vasemmalla olevassa esikatselussa näytetään valittuna oleva trimmauskohta; oikeassa esikatselussa näytetään toinen trimmauskohta.

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

Kummankin esikatseluikkunan yläpuolella näytetään trimmattujen ruutujen lukumäärä. Jos alkuperäisen leikkauksen arvo on nolla, numero ilmaisee sen, kuinka monen ruudun päässä uusi leikkauksen kohta on alkuperäisestä kohdasta.

Trimmauseditori on oletusarvoisesti *yksittäistilassa*. Leike, jossa trimmauskohta on, näytetään ilman yläpuolella olevia raitoja ja ilman leikkeeseen lisättyjä siirtymiä. Esikatselutila sopii parhaiten trimmattavan ruudun valitsemiseen. Vierekkäisten ruutujen oletusnäkyminen sisältää täydellisen sommitelman kaikista aikajanalla olevista raidoista. Voit vaihtaa näytön toimintaa *Yksittäistila*-painikkeella, joka sijaitsee trimmauseditorin oikeassa alakulmassa. Kun yksittäistila on poistettu käytöstä, esikatselussa näytetään trimmauskohdat aikajanakontekstissaan.



Trimmauseditori yhden esikatselun tilassa.

Trimmauseditori avautuu kaksoisesikatselutilassa. Voit vaihtaa yksittäisen esikatselun tilaan napsauttamalla esikatselualueen oikeassa yläkulmassa olevaa *Esikatselutila*-painiketta.



Trimmaustilan sulkeminen: Trimmaustila voidaan sulkea napsauttamalla *trimmaustila*-painiketta.

Muokkaustilat

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



Lisäys-tila: Trimmatun leikkeen oikealla puolella ja samalla raidalla olevat leikkeet siirtyvät vasemmalle tai oikealle sopiakseen leikkeen uuteen pituuteen. Synkronointi muiden raitojen kanssa voidaan menettää, mutta leikkeitä ei korvata.

Korvaus-tila: Vain leikkeet, joita trimmaat, tai niiden vieressä olevat leikkeet, joita ne sattuvat korvaamaan, muuttuvat tässä tilassa. Synkronointi raitojen läpi ei muutu.

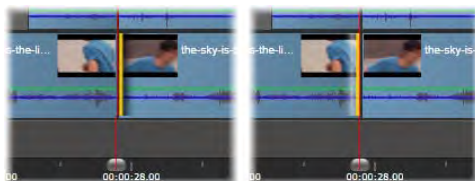
Älykäs-tila: Trimmauksessa älykäs-tila vastaa lisäys-tilaa.

Trimmaus leikkeen alussa

Valmistaudu trimmaamaan leikkeen alkua ('sisämerkin' kohta) napsauttamalla leikkeen vasemmanpuoleista reunaa, kun trimmausosoitin on näkyvissä. Kun trimmauskohta on siten perustettu, voit lisätä tai poistaa kehyksiä leikkeen alusta.

Trimmataksesi leikkeessä vedä trimmauskohtaa vasemmalle tai oikealle.

Trimmataksesi soittimessa käytä trimmauspainiketta trimmataksesi yhtä tai kymmentä kehystä eteen- tai taaksepäin. Napsauta *silmukkatoisto*-painiketta trimmausalueen silmukkamaista esikatselua varten.



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

Trimmaus leikkeen lopussa

Trimmataksesi leikkeen loppua (tai 'ulkomerkin' kohtaa), avaa trimmauskohta napsauttamalla leikkeen oikeanpuoleista reunaa, kun hiiren osoitin muuttuu oikealle osoittavaksi nuoleksi. Voit lisätä tai poistaa ruutuja leikkeen lopusta.

Voit trimmata suoraan leikkeessä vetämällä trimmauskohtaa tai soittimessa, kun se pysyy *trimmaus*-tilassa.

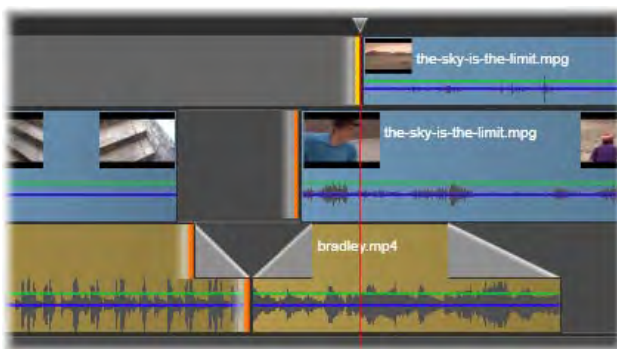
Rakojen trimmaaminen

Projektin aikajanan avulla voit trimmata sillä olevien leikkeiden lisäksi niiden välissä olevia rakoja. Rakojen trimmaus ei saata heti kuulostaa kovin hyödylliseltä, mutta se on itse asiassa kätevää. Esimerkiksi helpoin tapa lisätä tai poistaa tila yksittäiseltä aikajanan raidalta on trimmata raon oikeanpuoleista reunaa. Kaikki leikkeet raon oikealla puolella siirtyvät blokkina, kun tämä tehdään.

Myös silloin, kun sinun tarvitsee avata trimmauskohta jokaisella raidalla säilyttääksesi synkronoinnin trimmauksen aikana, voit usein valita raon keston trimmauksen leikkeen keston sijaan. (Muista

sääntö: synkan säilyttämiseksi vaaditaan yksi trimmauskohta jokaisella raidalla.)

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



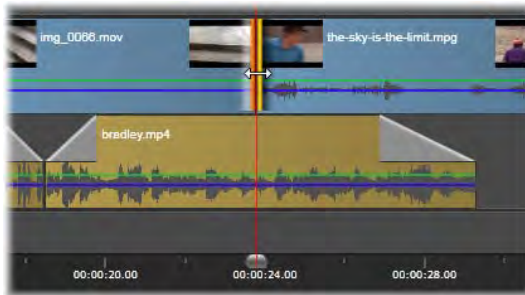
Kaksi rakoa ja äänen ulos-kohta on valittu trimmausta varten. Koska kullekin raidalle on luotu yksi trimmauskohta, koko teos säilyy synkassa trimattaessa.

Trimmaa molemmat

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

Napsauta vasemmanpuoleisen leikkkeen lopussa avataksesi ensimmäisen trimmauskohdan. Ctrl-napsauta sitten oikeanpuoleisen leikkkeen alkua avataksesi toisen.

Kun hiiren osoitin on sijoitettu juuri avattujen trimmauskohtien kohdalle, sen tulisi olla vaakasuuntainen kaksipäinen nuoli. Vedä vasemmalle tai oikealle siirtääksesi leikkkeen rajaa, tai käytä soitinta *trimmaus*-tilassa.

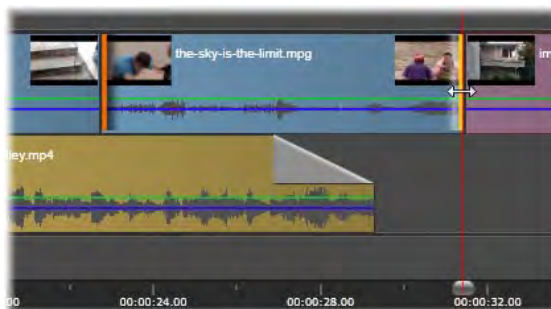


Trimmaa molemmat: Vierekkäiset sisään- ja ulos-trimmauskohdat on valittu. Trimmauskohtien vetäminen vaikuttaa siirtymisen ajoitukseen sisään-leikkeestä ulos-leikkeeseen, mutta se ei sekoita aikajanaa.

Luistotrimmaus

Muuttaaksesi leikkeen kehyksen alkua lähdemateriaalissa, mutta jättääksesi sen keston muuttumattomaksi, avaa yksi trimmauskohta leikkeen alkuun, ja toinen joko saman tai aikajanan raidalla heti seuraavaksi tulevan leikkeen loppuun.

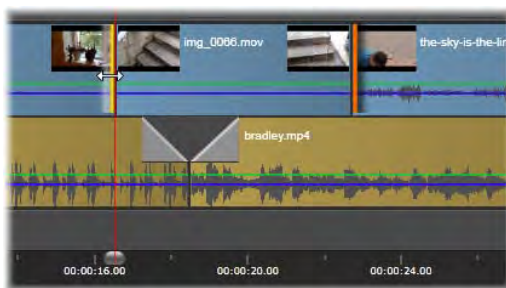
Vedä joko trimmauskohtaa vaakasuuntaisesti tai käytä soittimen trimmausohjaimia sijoittaaksesi leikkeen uudestaan lähteen sisällä.



Luistotrimmaus: Kun leikkeen sisään- ja ulos-kohta on valittu, kohtia voidaan muuttaa leikettä vetämällä. Kohdat muuttuvat suhteessa alkuperäiseen materiaaliin, mutta niiden aloitusaika tai kesto aikajanaalla 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. Yksittäisen leikkeen rajan liu'uttamisen sijaan aikajanalla, niin kuin *trimmaa molemmat* -tilassa, olet liu'uttamassa kahta, jotka liikkuvat yhteen. Kaikki leikkeet kahden trimmauskohdan välillä sijoitetaan uudelleen aikaisemmaksi tai myöhemmäksi aikajanalla.



Liukutrimmaus: Ulos-kohta on avattu trimmattavaksi ensimmäisessä leikkeessä ja sisään-kohta kolmannessa. Keskellä olevaa leikettä, tai useampia leikkeitä, jos leikkeitä on enemmän kuin yksi, siirretään vetämällä jompaa kumpaa päätä raitaa pitkin muiden leikkeiden pysyessä paikallaan.

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

Trimmauskohtien seuranta

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

Trimmauskohdan seuranta otetaan käyttöön, kun kohta luodaan. Kun useita trimmauskohtia on luotu peräkkäin, voit tarvittaessa hienosäätää niitä. Jos haluat valita olemassa olevan trimmauskohdan

seurantaan, Ctrl-napsauta sitä. Kun *trimmaus*-tila on aktiivinen, Tab-näppäimen tai Shift+Tab-näppäinten painaminen kierrättää avointen kohtien läpi.

Kun Ctrl-napsautusta on käytetty trimmauskohdan seurantaan, trimmausta voidaan ohjata vasen- ja oikea-nuolinäppäimillä. Voit trimmata yhden ruudun näppäimet painettuina. Jos otat käyttöön myös Shift-näppäimen, trimmaus suoritetaan kymmenen ruutua kerrallaan.

Siirtäminen ja kopioiminen

Siirtääksesi yhden tai useamman leikkeen valintaa, aseta hiiren osoitin jollekin valituista leikkeistä ja katso, että se muuttuu *käsi*-symboliksi. Kun niin tapahtuu, aloita leikkeen vetäminen haluttuun sijaintiin.

Siirtoa voidaan pitää kaksivaiheisena prosessina. Ensiksi, valinta poistetaan tämänhetkisestä aikajanasta, tämänhetkisen muokkaustilan sääntöjen mukaisesti. Toiseksi, valinta siirretään haluttuun loppusijaintiin, jossa se lisätään vasemmalta-oikealle-tavalla raitaa kohti. 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 hämmentävä, mikäli sitä ei suoriteta *korvaus*-tilassa. Joko yksittäisten leikkeiden tai kokonaisen aikajanan poikkileikkauksen siirtäminen on suoraviivaisempaa ja sitä tulee käyttää ensimmäisenä vaihtoehtona aina kun mahdollista.

Pitämällä alhaalla Alt-näppäintä leikkeiden siirtämisen aikana, voit vaihtaa *lisäys*- ja *korvaus*-tilojen välillä. Vakio *älykäs*-toiminto on sama kuin *lisäys*, koska vaakasuuntaisten siirtojen kaikkein yleisin käyttö on toistojaksojen uudelleenjärjestäminen.

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

Leikepöydän käyttäminen

Vaikka vedä-ja-pudota-toiminnot ovat jonkin verran tehokkaampia leikkeitä käsitellessä, aikajana tukee Leikepöydän vakioitoimintoja *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 laittaaksesi valinnan sovelluksen leikepöydälle. (*Leikkaa*, toinen tavallinen komento leikepöydälle lisäämiseen, ei ole käytettävissä kirjastossa.)

Sijoita aikajanalla toistopää kohtaan, josta *liitä*-toiminnon tulisi alkaa, ja valitse haluttu raita napsauttamalla sen ylätunnistetta.

Paina nyt Ctrl+V lisätäksesi leikkeen leikepöydältä tiettyyn raitaan, alkaen toistopäästä.

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

Voit toistaa *liitä*-toiminnon saman leikesarjan kanssa niin monta kertaa kuin haluat.

Aikajanalta

Valitse yksi tai useampi leike aikajanalla, sitten napsauta joko *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 samaan vaakasuuntaiseen väliin. Toisin kuin vedä-ja-pudota, leikepöytä ei tue leikkeiden siirtämistä raitojen väliin.

Tehosteet leikepöydällä

Leikkeillä, joihin on lisätty tehosteita, on purppura viiva yläreunassa. Napsauta leikettä tai viivaa hiiren kakkospainikkeella päästäksesi *Tehoste*-kontekstivalikkoon, joka tarjoaa *Leikkaa kaikki* ja *Kopioi kaikki* -komennot tehostesarjan siirtämiseksi tai jakamiseksi leikkeiden välillä. Valitse yksi tai useampi kohdeleike, paina sitten Ctrl+V tai napsauta *Liitä* aikajanan kontekstivalikossa.

Tehostepino liitetään kaikkiin valittuihin leikkeisiin. Kohdeleikkeet säilyttävät kaikki tehosteet, joita niillä jo on. Liitetyt tehostepinot sijoitetaan olemassa olevien tehosteiden päälle.

Siirtymät leikepöydällä

Napsauta hiiren kakkospainikkeella siirtymäaluetta yläkulmassa leikkeen alussa tai lopussa päästäksesi *Siirtymä*-kontekstivalikkoon. Valitse *Leikkaa* tai *Kopioi* laittaaksesi siirtymän leikepöydälle.

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

Nopeus

Nopeussäädön ikkuna käynnistyy valitsemalla *Nopeus* ➤ *Lisää* tai *Nopeus* ➤ *Muokkaa* video- tai äänileikkeen aikajanan kontekstivalikosta. Voit säätää asetuksia tuottaaksesi minkä tahansa

asteisen hidastuksen tai nopeutuksen laajalle alueelle. Leike, johon on käytetty *Nopeuden säätöä*, merkitään keltaisella katkoviihvalla.



Nopeussäädön ikkuna

Projektisi todellinen toistonopeus pysyy aina samana. Se on asetettu kerran pysyvästi *ruutua sekunnissa* -nopeudella projektiasetuksissasi. Hidastaaksesi, uudet kehykset interpoloidaan alkuperäisten väliin; nopeutusta varten jotkut lähdekehykset peitetään.

Valintaikkunassa annetut vaihtoehdot on jaettu useaan ryhmään.

Jatkuva

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

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

Venytyt

Tämän vaihtoehdon kanssa leikkeen ensimmäinen ja viimeinen kehys tämänhetkellä trimmauksella pysyvät lukittuina, kun leikettä trimmataa 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 altistamisen sijaan.

Video

Käännä kääntää toistosuunnan ilman nopeuden muutosta. Synkroninen ääni, jos sitä on, peitetään tällä vaihtoehdolla, koska on yleensä epäsuotavaa toistaa ääntä takaperin.

Pehmeä liike: Tätä vaihtoehtoa käytetään erityisessä siirtymätekniikassa, jotta saavutettaisiin liikkeen maksimisujuvuus kehyksestä kehykseen.

Ääni

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

Elokuvat elokuvien sisällä

Kaikki elokuvaprojektit, joita olet luonut Pinnacle Studiossa, näkyvät ominaisuuksina kirjaston *Projektit*-haarassa. Mutta kirjasto-ominaisuuksien tarkoituksena on toimia elokuvan ainesosina. Mitä tapahtuu, jos yrität vetää elokuvaprojektia A elokuvaprojektin B aikajanalle?

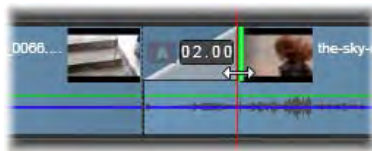
Vastaus on yksinkertainen: Kuten useimpien ominaisuustyyppien kanssa, projektista A tulee projektin B aikajanana yksittäinen leike. Aikajanana muokkauksen näkökulmasta se käyttäytyy samoin kuin mikä tahansa muu video-ominaisuus. Voit trimmata sitä, siirrellä sitä, käyttää tehosteita tai siirtymiä, ja niin edespäin. (Sama ei päde levyprojekteihin. Niitä ei voida käyttää toisen projektin leikkeinä.)

Siitä huolimatta projektin A sisäinen rakenne pysyy koskemattomana *säiliöleikkeen* sisällä, yhdessä kaikkien muiden projektin leikkeiden, tehosteiden, otsikoiden ja muiden komponenttien kanssa. Jos kaksoisnapsautat säiliöleikettä tai valitset *Muokkaa elokuvaa* sen kontekstivalikosta, lisäelokuvaeditori avautuu uuteen ikkunaan, jonka kautta voit työstää 'ala-elokuvaa'. Kaikki tekemäsi muutokset vaikuttavat vain projektin kopioon säiliöleikkeen sisällä, ei alkuperäiseen.

Säiliöleikkeen sisältö pääprojektin aikajanalla ei ole sidoksissa ala-elokuvan pituuteen sen omalla aikajanalla. Ala-elokuvan pidentäminen tai lyhentäminen sisäkkäisessä editorissa ei muuta säiliöleikkeen pituutta emo-elokuvassa. Sinun tulee manuaalisesti trimmata säiliöleikettä, jos haluat sen vastaavan ala-elokuvan kesto.

Siirtymät

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



*Sisäänhäivytyksen oletussiirtymän luominen
'taittamalla taaksepäin' leikkeen vasenta yläkulmaa.*

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

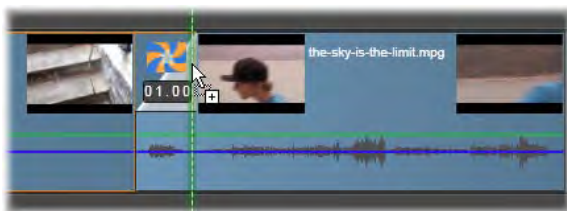
Pinnacle Studio tarjoaa laajan valikoiman siirtymiä leikkeestä toiseen siirtymisen pehmennystä, kaunistusta tai dramatisointia varten.

Siirtymän luominen

Kaikkein suurin menetelmä siirtymän luomiseen on napsauttaa leikkeen vasenta yläkulmaa aikajanalla ja 'taittaa taaksepäin' sen kulmaa. Näin luodaan häivytyksen edellisestä leikkeestä, jos sellainen on aikajanalla, tai sisäänhäivytyksen, jos edellistä leikettä ei ole. Mitä leveämmäksi teet taitoksen, sitä pitempi aika siirtymän suorittamiseen kuluu. Leikkeen oikean yläkulman taittaminen luo häivytyksen seuraavaan leikkeeseen tai uloshäivytyksen.

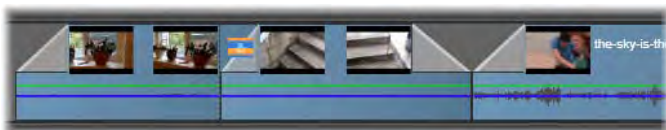
Monimutkaisempia siirtymiä voidaan lisätä aikajanaan niiden kirjaston osiosta (*Luovien elementtien* alta). Kun olet löytänyt haluamasi siirtymän, vedä se aikajanalla olevan leikkeen jompaan kumpaan päähän. Siirtymän kesto määräytyy oletuskeston mukaan. Kesto on määritetty Pinnacle Studion ohjauspaneelin projektiasetuksissa (oletuksena yksi sekunti). Jos leikkeessä on jo siirtymä valitussa päässä, uusi siirtymä korvaa aiemmin lisätyn siirtymän. Katso ”Projektiasetukset” sivulta 321 saadaksesi lisätietoa.

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



Projektin aikajanalle vedetty siirtymä.

Toinen tapa siirtymän lisäämiseksi on käyttää *Lähetä aikajanalle* -toiminnon kontekstivalikon komentoa elokuvaeditorin kompaktissa kirjastonäkymässä oleviin ominaisuuksiin, tai *Lähetä aikajanalle* -painiketta soittimessa, kun se on *Lähde*-tilassa. Siirtymä lisätään leikkeeseen oletusraidassa toistopäätä lähinnä olevaan leikkauskohtaan.



Siirtymät voidaan lisätä minkä tahansa leikkeen alkuun tai loppuun.

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

Siirtymiä voidaan luoda myös valitsemalla tilanteeseen sopiva mediaeditori, joka avautuu kaksoisnapsauttamalla aikajanalla olevaa leikettä. Mediaeditori sisältää editointisäätimet, jotka vastaavat muiden tehostetyyppien säätimiä. Katso lisätietoja kohdasta “Siirtymien käyttö” sivulla 151.

Uloshäivytyssiirtymää käytetään *väreily* (tai *lisäys*) -tilassa, joka luo päällekkäisyyden siirtämällä oikeanpuoleista leikettä ja kaikkia sen vieressä olevia jonkin verran vasemmalle. Tämä toiminto säästää vasemmanpuoleisen leikkeen pidennykseltä oikealle siirtymän luomiseksi, mikä voisi aiheuttaa ylitrimmauksen. Leikkeiden siirtäminen oikealle kuitenkin aiheuttaa katkon synkronoinnissa muiden raitojen kanssa, mikä on ehkä korjattava.

Sisäänhäivytyssiirtymä lisätään *korvaus*-tavalla. Tästä ei seuraa synkronointiongelmia, mutta se voi aiheuttaa ylitrimmauksen vasemmanpuoleiseen leikkeeseen.

Kääntääksesi sisäänhäivytys- ja uloshäivytyskäyttämiset päinvastaiseksi paina Alt-näppäintä vetämisen ja trimmauksen aikana.

Käyttääksesi häivytystä monivalittuihin leikkeisiin pidä alhaalla Shift-näppäintä, samalla kun vedät siirtymää kirjastosta yhteen valituista leikkeistä. Sijainti, johon pudotat siirtymän tuossa leikkeessä määrittää, sijoitetaanko se kunkin valitun leikkeen alkuun vai loppuun. Siirtymää ei käytetä leikkeeseen, joka on lyhyempi kuin siirtymän kesto.

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

Pitääksesi raidat synkronoituina, kun lisää siirtymiä *ulos*-sijaintiin, käytä tätä monisovellusominaisuutta samaan siirtymään kerran kullakin raidalla. Koska jokainen raita muuttuu samalla tavalla, ne kaikki pysyvät synkronoituina.

Kun sisäänhäivytys seuraa uloshäivytystä, lopputulosta kutsutaan 'häivytykseksi mustan kautta'. Vasemmanpuoleinen leike uloshäivytetään kokonaan, sitten oikeanpuoleinen leike häivytetään kokonaan sisään. Ei ole välttämätöntä jättää yhden kehyksen pituista rakoa leikkeiden välille.

Väreilevät siirtymät

*Väreily*siirtymä-komento on erityisen hyödyllinen silloin, kun haluat luoda nopeasti diaesityksen kuvista tai videoesityksen lyhyistä leikkeistä. Saat esityksestä mielenkiintoisemman, jos yhdistät leikkeet siirtymillä. Siirtymät voidaan lisätä nopeasti ja helposti käyttämällä *väreily*siirtymää.

Kun aikajanalla on joukko leikkeitä, lisää haluamasi siirtymä yhteen leikkeistä. Valitse kaikki leikkeet, avaa kontekstivalikko siitä leikkeestä, johon lisäsit siirtymän, ja valitse *väreily*siirtymä-

komento. Alkuperäinen siirtymä lisätään kaikkiin valittuihin leikkeisiin. Jos alkuperäiseen leikkeeseen oli määritetty sekä *Siirtymä sisään* että *Siirtymä ulos*, voit väreilyttää kumman siirtymän haluat.

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

Useiden siirtymien poistaminen

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

Siirtymän vaihtaminen

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

Voit vaihtoehtoisesti valita siirtymän tai leikkeen kontekstivalikosta *Korvaa kohteella* -komennon. Voit valita käytettävän siirtymän tarjotuista vaihtoehdoista.

Siirtymien säätäminen

Siirtymien kestoja voidaan säätää samoin kuin leikkeiden kestoja. Huomaa *säätö*-osoitin, kun hiiren osoitin on asetettu lähelle siirtymän suorakulmion pystysuuntaista sivua. Käytä tätä muuttamaan siirtymäsi kestoja.

Tavalliseen tapaan, uloshäivytyksessä käytetään *lisäys*-tilaa säädön aikana, kun taas sisäänhäivytyksessä tehdään *korvaus*-tilassa. Pidä alhaalla Alt-näppäintä, kun säädät kääntääksesi tämän käyttäytymisen.

Voit säätää siirtymää niin, että sen kesto on nolla. Toisin sanoen siirtymä poistetaan. Vaihtoehtoisesti käytä *Siirtymä ➤ Poista*

siirtymän kontekstivalikossa. Väreilytilaa käytetään jälleen uloshäivyttämiseen ja korvaus-tilaa sisäänhäivyttämiseen, kun Alt-näppäin on käytettävissä kääntämään oletus.

Asettaaksesi siirtymän keston numeerisesti, napsauta kestokenttää, joka ilmestyy, kun hiiren osoitin on siirtymän suorakulmion yläpuolella. (Zoomaa aikajanaa lähemmäksi laajentaaksesi siirtymän 'taiton' ruudun leveyttä, jos kenttä ei tule näkyviin.) Kentän napsauttaminen aktivoi muokkauksen paikan päällä, jonka avulla voit syöttää keston näppäimistön kautta.

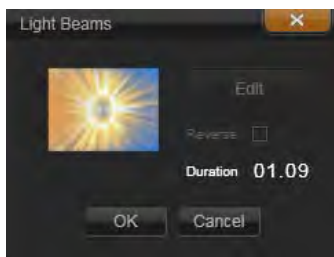
Siirtymän kontekstivalikko

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

Muokkaa: Tämä komento kutsuu ponnahdusikkunan, *siirtymän perusmuokkaajan*, jossa siirtymän kesto voidaan asettaa.

Jos siirtymä on sellainen, joka tarjoaa mukautetun editorin erityisominaisuuksien konfiguroimiseksi, *Muokkaa*-painike siirtymän perusmuokkaajassa tarjoaa pääsyn tähän.

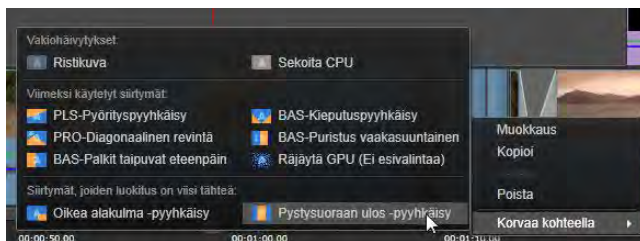
Käännön valintaruutu on käytettävissä joillekin siirtymille siirtymän animaation kääntämiseksi.



Siirtymän perusmuokkaaja

Kopioi: Tämä komento asettaa siirtymän leikepöydälle sen tyyppin (sisäänhäivytyks, uloshäivytyks) ja keston kanssa. Nämä ominaisuudet säilyvät siirtymässä, kun sitä liitetään. Siten ei ole mahdollista liittää sisäänhäivytyksistä uloshäivytyksenä tai päinvastoin.

Liittääksesi siirtymän tiettyyn leikkeeseen, valitse *Liitä* sen kontekstivalikosta. Liittääksesi siirtymän kaikkiin valittuihin leikkeisiin, valitse *Liitä* joko tyhjän aikajana-alueen tai muun valitun leikkeen kontekstivalikosta; tai paina Ctr*l*+V.



Korvaa kohteella -alavalikko siirtymien kontekstivalikossa tuo näkyviin kätevän paletin viiden tähden siirtymistä, joita on käytetty viimeksi. Tämä paletti on näkyvissä myös silloin, kun siirtymiä lisätään tai korvataan leikkeen kontekstivalikon avulla.

Väreily: Tämä komento on näkyvissä, jos leikkeitä on valittu enemmän kuin yksi. Katso lisätietoja kohdasta ”Väreilevät siirtymät”.

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

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

Leiketehosteet

Leiketehosteet (joita myös kutsutaan *suodattimiksi* tai *videotehosteiksi*) toimivat yhdessä leikkeessä kerrallaan. Tehosteita on monenlaisia, ja niiden tarkoitus vaihtelee laajasti. Avainkehysten

avulla tehosteparametreja voidaan vaihdella mielivaltaisesti koko leikkeen ajan.

Käyttääksesi erityistehostetta leikkeeseen, voit joko paikallistaa sen kirjaston tehosteet-osiosta tai vetää sen leikkeeseen, jota haluat parantaa, tai kaksoisnapsauttaa leikettä ja valita tehosteen leikkeen mediaeditorin *Tehosteet*-välilehden alla tarjoituista.

Monitehosteita voidaan käyttää leikkeeseen käyttämällä joko toista tai molempia näistä menetelmistä. Oletuksena monitehosteet käsitellään toistoa varten siinä järjestyksessä, jossa ne lisättiin.

Aikajanalla jokaisen sellaisen leikkeen, johon tehostetta on käytetty, yläreuna on piirretty purppuranväriseksi. Tällä *leiketehosteiden osoittimella* on oma kontekstivalikko, joka tarjoaa Leikepöytäkomennot tehosteiden leikkaamiseen ja kopioimiseen leikkeiden välillä. Katso ”Leikepöydän käyttäminen” sivulta 95 saadaksesi lisätietoja.

Kun mitä tahansa leikettä napsautetaan, se avautuu mediaeditorissa, jossa tehosteita voidaan lisätä, poistaa tai konfiguroida. Katso lisätietoja *Luvusta 5: Median editoiminen: Tehosteet*.

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 sivua 169).

Muokkaa musiikkia: Tämä komento on ScoreFitter-leikkeiden muokkausta varten. (Katso sivua 227.)

Muokkaa montaaasia: Muokkaa montasileikettä Montaasieditorissa. (Katso sivua 165).

Avaa tehoste-editori: Avaa kaikentyyppisten leikkeiden mediaeditorin *Tehosteet*-välilehden ollessa valittuna. Leikkaus-, otsikko- ja säiliöleikkeitä käsitellään samalla tavalla kuin tavallisia videoleikkeitä.

Nopeus: Tämä komento avaa Nopeussäätimen-valintaruudun, jossa voit käyttää nopeutus- tai hidastustehosteita valittuihin leikkeisiin. Tämä vaihtoehto ei ole käytettävissä säiliöille. Katso ”Nopeus” sivulta 96.

Skaalaus: Ensimmäiset kaksi vaihtoehtoa vaikuttavat sellaisten leikkeiden käsittelyyn, jotka eivät ole nykyisen aikajanaformaatin vaatimusten mukaisia, kun ne tuodaan projektiin. Katso ”Aikajanan työkalupalkki” sivulta 65).

- *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.

Leikkeen skaalauskäyttäytymisen lisähienosäätöä varten, kokeile panoroi-ja-zoomaa-toimintoa.

- Pidä alfa, Poista alfa, Luo alfa: Näitä komentoja käytetään sisältöön, jolla on alfakanava (määrittäen läpinäkyvyyden pikseli

pikseliltä). Tällainen alfatieto voi olla ristiriidassa Pinnacle Studion tehosteiden kanssa. Komento ei ole käytettävissä puhtaille äänileikkeille.

Aktiiviset streamit: Tämä komento on käytettävissä yksittäisten streamien ottamiseksi pois käytöstä leikkeissä, jotka sisältävät sekä videon että äänen. Sitä käytetään tyypillisesti helppona tapana päästä eroon tarpeettomasta kameraäänestä.

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

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

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

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

Siirtymä sisään, Siirtymä ulos: Näiden avulla voit käyttää erilaisia toimintoja siirtymien hallintaan, kuten Lisää, Korvaa, Muokkaa, Kopioi ja Poista. Lisätietoa siirtymistä saat sivulta 99.

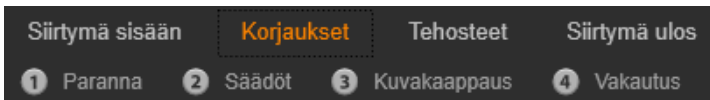
Poista: Poista valittu leike tai leikkeet.

Näytä tiedot: Näyttää leikkeen ominaisuudet ja taustalla olevat mediatiedostot tekstuaalisessa muodossa.

Median editoiminen: Korjaukset

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

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



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

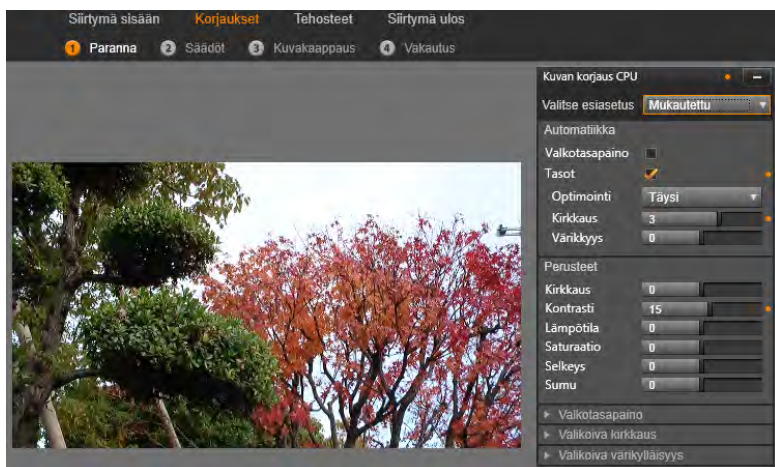
Kaikki työkalut Korjaukset -perheessä on suunniteltu korjaamaan epätäydellisyyksiä videoissa, kuvissa ja muussa mediassa, jota käytät projekteissasi. Työkalut korjaavat yleisimmät virheet, joita esiintyy tallennetussa mediassa. Voit muun muassa suoristaa valokuvan, jonka horisontti on kallellaan, parantaa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

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

Kirjasto-ominaisuuksien korjaaminen

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

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



Työskenteleminen Videoeditorin Parantelu-korjausryhmän avulla.

Vaihtoehtoisten korjausten tallentaminen: Korjatut Kirjaston ominaisuudet voidaan halutessa tallentaa (*Tiedosto ➤ Luo uusi pikakuva*) yksittäisinä ominaisuuksina. Näin sinulla voi olla kaksi

(tai useampia) versiota jostakin ominaisuudesta eri teksteillä, joista jokainen sisältää erilaisia korjausyhdistelmiä.

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

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

Aikajan leikkeiden korjaaminen

Kun elokuvaeditorin tai levyeditorin aikajanasta avataan leike yhteen mediaeditoreista, voit käyttää korjausperheen työkaluja muunnellaksesi sitä haluamallasi tavalla ilman, että se vaikuttaa Kirjaston aineistoon tai muihin leikkeisiin. Tällaiset muutokset leikkeeseen muuttuvat osaksi projektiasi.

Jos haluat poistaa korjauksia leikkeestä aikajanalla, valitse pikavalikosta komento *Avaa tehoste-editori* ja seuraavaksi vaihda Korjaustyökaluun. Asetuspaneelit näyttävät korostettuna, mitä asetuksia on muokattu. Käytä tätä toimintoa paikantaaksesi ja palauttaaksesi korjauksia.

Lisätietoa mediaeditorien käyttämisestä saat katsomalla kohtia “Valokuvien korjaaminen” sivulla 117; “Videon korjaaminen” sivulla 124; tai “Äänen korjaaminen” sivulla 131.

Median editoinnin yleiskatsaus

Mediaeditorit voidaan avata käytettävissä oleviin työkaluihin pääsemistä varten lukuisin tavoin sekä Kirjastosta että projektin aikajanasta.

Avaaminen Kirjaston kautta:

- Kaksoisnapsauta videon, kuvan tai ääniaineiston kuvaketta tai tekstitalennetta, tai
- Valitse komento *Avaa* korjaustyökalussa ominaisuuden kontekstivalikosta.

Avaaminen Kirjaston soittimesta:

- Napsautettuasi toista-painiketta Kirjastossa olevasta kohteesta Kirjaston soittimen avaamiseksi, napsauta vaihdepyörä-kuvaketta alhaalla oikealla.

Avaaminen aikajanasta:

- Kaksoisnapsauta leikettä aikajanalta, tai
- Valitse komento *Avaa* *tehoste-editorissa* leikkeen kontekstivalikosta, tai
- Käytä kontekstivalikkoa Tehoste ➤ Muokkaa väriliuskalla, joka ilmestyy niiden leikkeiden yläreunaan, joihin tehosteita on käytetty.

Mediaeditorin ikkunan sulkeminen:

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

Esikatselu

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

Editoitaessa videomediaa, joka sisältää integroidun ääniraidan, sekä Audio- että Videoeditorit ovat käytettävissä rinnakkain ikkunan vasemmassa yläkulmassa sijaitsevien välilehtien kautta.



Stereoskooppisten 3D-kuvien esikatselu

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

Otsikkopalkki

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

Muokkaa-valikko sisältää viisi vakiomuokkauskomentoa: *Peruuta*, *Toista*, *Leikkaa*, *Kopioi* ja *Liitä*.

Peruuta/Toista: Kuten kaikkialla Studiossa, voit siirtyä editointihistoriassasi eteen- ja taaksepäin käyttämällä graafisia *peruuta*- ja *toista*-painikkeita, jotka sijaitsevat mediaeditorin ikkunan vasemmassa yläkulmassa.



Navigaattori

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

Valittu kohde näkyy korostettuna. Voit siirtyä editoimaan toista kohdetta napsauttamalla toista elementtiä Navigaattorissa käyttäen tarvittaessa nuolia oikealla ja vasemmalla vierittämistä helpottamaan. Kun teet näin, kaikki muutokset, joita sillä hetkellä

ladattuun kohteeseen on tehty, tallennetaan automaattisesti, aivan kuin jos olisit napsauttanut OK-painiketta.

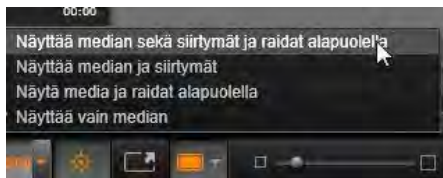


Kun avaat Navigaattorin Kirjastosta käsin, editorin alareunassa oleva Navigaattori käyttää Kirjaston selaimessa esillä olevia muita aineistoja.

Voit piilottaa Navigaattorin napsauttamalla sen painiketta mediaeditorin ikkunan alaosassa.

Näkymän asetukset

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



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

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

Ennen ja jälkeen -näky: Tämä painike on käytössä ainoastaan valokuvamediaa editoitaessa. Saat lisätietoja kohdasta "Ennen ja jälkeen" sivulta 117.



Koko näyttö: Aktivoituna tämä painike skaalaa esikatselukuvan käytössä olevan näytön kokoiseksi ja poistaa muut työkalut näkymästä. Sulkeaksesi koko näytön tilan, paina Esc-näppäintä tai napsauta *sulje* (X)-näppäintä ruudun oikeassa yläkulmassa. Koko näyttö -näkymä sisältää oman päällekkäisen siirtymispainikkeiden paneelin.



Esikatselun zoomauksen asetukset: *Sovita ikkunaan* sovittaa esikatselun koon siten, että kuvan korkeus ja leveys eivät ylitä käytössä olevaa tilaa silloinkaan, kun kaikki työkalut ovat käytössä. *Aseta todelliseen kokoon* näyttää kuvan alkuperäisessä lähdekoossa.



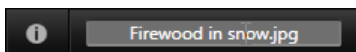
Zoomaus: Vierityspalkki työkalurivin äärioikealla skaalaa esikatselukuvaa portaattomasti.

Esikatselukuvan liikuttaminen ikkunassa

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

Tiedot ja kuvatestit

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



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

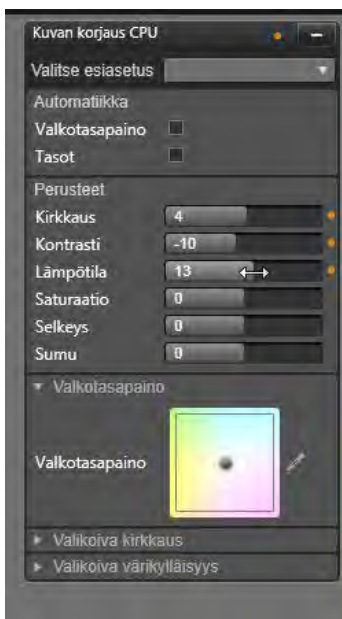
Asetuspaneeli

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

Numeroarvojen asettaminen: Numeroasetusten kentillä on harmaa liukusäädinpalkki tummanharmaan kentän sisällä. Napsauta kerran tätä kenttää asettaaksesi sen numeroiden syöttötilaan, jossa voit kirjoittaa haluamasi parametriarvot. Vaihtoehtoisesti voit vetää liukusäätimen palkkia hiirellä oikealle tai vasemmalle. Kaksoisnapsauttaminen palauttaa oletusarvon.

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

Linkitettyt parametrit: Jotkin parametrit on konfiguroitu muuttumaan lukitusvaiheessa. Lukko-symbolin näkyminen osoittaa tämän. Napsauta symbolia vaihtaaksesi linkkiä.



Asetuksista voit säätää korjauksen tai tehosteen saatavilla olevat asetukset. Valokuvankorjauksen Paranteluryhmän asetukset ovat nähtävillä täältä.



VALOKUVIEN KORJAAMINEN

Lisätietoa valokuvaeditorin avaamisesta korjaustyökaluihin sekä mediaeditoreiden yleisistä toiminnoista saat kohdasta ” Median editoinnin yleiskatsaus” sivulla 111.

Valokuvan editointityökalut

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

Kuvan kiertäminen

Kaksi *kääntyvän nuolen* kuvaketta löytyvät vasemmalta, kuvan esikatselun alta. Napsauta kuvakkeita kiertääksesi Kirjastosta avattua kuvaa joko myötä- tai vastapäivään 90-astetta kerrallaan.



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

Ennen ja jälkeen

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



Jaettu kuva: Esikatselun alempi puolisko näyttää korjaukset. Voit säätää jakavan viivan pystysuuntaisen sijainnin vetämällä viivan

keskiosasta ylös tai alas hiirellä. Voit myös jakaa kuvan viistosti tarttumalla jommalta kummalta puolelta viivaa ja kiertämällä.

Koko kuva rinnakkain: Oikealla puolella oleva kuva näyttää korjaukset.

Koko kuva ylhäällä ja alhaalla: Alempi kuva näyttää korjaukset.

Valokuvien korjaukset

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

Parantele

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

Automatiikka

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

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

Tasot: Tämän valintaruudun valitseminen aktivoi automaattiset valaistuksen säädöt ja näyttöön avautuu kolme säädintä. Ensimmäinen säädin on *Optimointi*; pudotusvalikko, josta voit

asettaa työkalun yleisen toiminnan valitsemalla joko Kontrastin (vain kontrastin optimointi) tai Täyden (yleisen valaistuksen optimointi).

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

Perusteet

Tällä säädinryhmällä voidaan säätää kuvan yleisiä valaistusominaisuuksia.

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

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

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

Värikylläisyys (saturaatio): Tämä toiminto säätölee kuvan värikylläisyyttä. Arvon lisääminen korostaa värejä, saaden ne näyttämään eläväisemmiltä, tai jopa tarkemmilta. Arvon pienentäminen heikentää kuvan värejä, kunnes nollassa ainoastaan harmaan sävyt näkyvät. Jos haluat hienosäätää värikylläisyyttä, käytä toimintoa *Valikoiva värikylläisyys*. *Voimakkuus*-säädin, jota usein suositetaan henkilökuville sen vuoksi, että se säilyttää ihosävyt, on tähän säätimeen liittyvä säädin.

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

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

Valkotasapaino

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

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

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

Valikoiva kirkkaus

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

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

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

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

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

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

Valikoiva värikylläisyys

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

Säädöt

Tuonnin aikana Studio havaitsee automaattisesti tiettyjä parametrejä, 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.

Rajaa

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



Kuvan rajaaminen.

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

Kuvasuhde: Asetuspalkin *Kuvasuhde*-pudotusvalikkoa voidaan käyttää varmistamaan, että rajauskehys säilyttää kuvan toivotut vakiomittasuhteet kokoa muutettaessa. Kehyksen kuvasuhteet vakio (4:3) ja laaja (16:9) ovat tuettuja.

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

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

Suoristaminen

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.



Valmis kuvan suoristamiseen (tähtäinristikolla).

Useita *Suoristamiseen* liittyviä toimintoja löytyy työkalupalkista esikatselun alapuolella.

Opasviivojen valinnat: Kaksi painiketta työkalupalkin vasemmassa ääreunassa ottavat käyttöön toimintatilan viivoille, jotka asettuvat esikatselukuvan päälle opastamaan suoristamista. Kumman tahansa painikkeen valitseminen poistaa toisen painikkeen valinnan. *Ristikkotähtiin* (vasemmanpuoleisin) -painike lisää kaksi hiirellä vedettävissä olevaa ristikkäistä viivaa, joita voidaan käyttää todellisen pysty- ja vaakasuuntaisen suoristuksen viitteenä missä kohden kuvaa tahansa. *Ruudukko*-painike tuottaa muuttumattoman, toistuvan kuvion koko kuvan päälle.

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

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

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



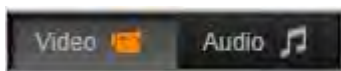
VIDEON KORJAAMINEN

Lisätietoja videoeditorin avaamisesta korjaustyökalujen käyttämistä varten sekä tietoa mediaeditoreiden yleisistä toiminnoista saat kohdasta "Median editoinnin yleiskatsaus" sivulla 111.

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

Video-/äänivaihdin

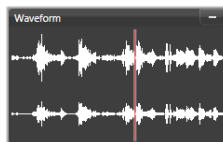
Jos mukana on ääniraita, ruudun ylävasemmalle avautuu välilehti, josta voidaan siirtyä Äänieditoriin.



Saat lisätietoja käytettävissä olevista säätimistä, kun *Ääni*-välilehti on valittuna, kohdasta ”Äänen muokkaaja” sivulla 206.

Aaltomuotonäyttö

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



Kun vaihdat Äänieditoriin, näet samassa kohtaa näyttöä videon esikatselupaneelin. Lue lisää kohdasta ”Äänieditori” sivulla 206.

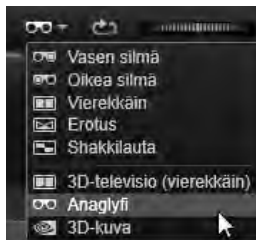
Videotyökalut

Nämä työkalut sijaitsevat Videoeditorin esikatselun alapuolella olevassa työkalupalkissa. Työkalujen alapuolella olevassa aikaviivaimessa olevan osoittimen avulla voidaan siirtyä tiettyyn kohtaan videossa. Vasemmalla ovat *merkkien* säätimet, jotka esitellään sivulla 127..

Muut säätimet ovat median esikatselua ja trimmausta varten. Useimmat säätimet ovat käytettävissä myös Äänieditorissa. Ellei toisin mainita, tässä olevat kuvaukset pätevät molempiin editoreihin. (Katso lisätietoja äänieditorista sivulta 206.)

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

Jos videosi on 3D-muotoinen, mutta nuolta ei näy, valitse oikea 3D-asetus kohdasta *Säädöt*. Lue lisää kohdasta ”Säädöt” sivulla 129.



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

Siirtymispainikkeet: Ovaalinmuotoinen nuoli-ikoni käynnistää jatkuvan toiston. Jäljelle jäävät painikkeet vasemmalta oikealle ovat: *Hyppää taaksepäin*, *Ruutu taaksepäin*, *Toista*, *Ruutu eteenpäin*, *Hyppää eteenpäin*.

Äänimonitori: *Kaiuttimen* kuvake säätää järjestelmän äänenvoimakkuutta, mutta ei vaikuta äänitetyn äänen tasoon. Mykistä äänet napsauttamalla *kaiuttimen* kuvaketta kerran, säädä kuuntelun äänenvoimakkuuta napsauttamalla liukusäädintä kuvakkeen oikealla puolella. Säädä leikkeen toistotasoa käyttämällä Kanavamikseriä. Lue lisää kohdasta ”Kanavamikseri” sivulla 208.

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

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

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

Viivain: *Aikaviivain* näyttää asteikon, jonka asteet riippuvat senhetkisestä zoomitekijästä. Kun napsautat mitä tahansa viivaimen kohtaa, toistopää (ks. alla) hyppää kyseiseen kohtaan.

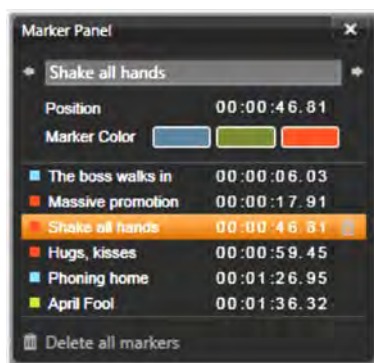
Toistopää: Tämä punainen viiva ja sen kahva, *osoitin*, etenenevät samaan tahtiin näytettävän kuvan (video) ja aaltomuotonäytön

punaisen viivan kanssa (ääni). Voit sijoittaa sen mielivaltaisesti napsauttamalla ja vetämällä osoitinta, tai vetämällä aaltomuodon sisältä.

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

Merkit

Merkit ovat näkyviä pisteitä, joita voit asettaa aikaviivaimelle merkiksi kohtauksen vaihtumisesta tai muista editointipisteistä.



Merkkipaneeli

Merkkien asettaminen ja siirtäminen: Aseta toistopää kohtaan, johon haluat lisätä merkin. Napsauta *toggle marker* -painiketta työkalupalkin vasemmalla puolella, tai paina M. Vain yksi merkki voidaan asettaa ruutua kohden.

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

Merkin poistaminen: Siirrä toistopää haluamaasi kohtaan ja paina sitten M tai napsauta *toggle marker* -painiketta.

Voit halutessasi poistaa merkkejä käyttämällä merkkipaneelin valikkoa, joka avautuu kaksoisnapsauttamalla mitä tahansa merkkiä viivaimella tai napsauttamalla alanuolta *toggle marker* -painikkeen 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 *Delete all markers* (poista kaikki merkit) -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 merkkivalikkoa.

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.

Videokorjaukset

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

Parantele

Videon korjauksien *Parantelu* on sama kuin valokuvien ja muille kuvien parantelu. Katso ”Parantele valokuvia” sivulla 118.

Säädöt

Tuonnin aikana Studio havaitsee automaattisesti tiettyjä parametrejä, 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 video-ominaisuuden 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.

Kuvakaappaus

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

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



Kirjasto-ominaisuuden stereoskooppisten 3D-ominaisuuksien korjaaminen.

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

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

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

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

Vakauta

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 ruudun täyttämiseksi.

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



ÄÄNEN KORJAAMINEN

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

Lisätietoja äänieditorin avaamisesta korjaustyökalujen käyttämiseksi sekä tietoa mediaeditorien yleisistä toiminnoista on kohdassa ”Median editoinnin yleiskatsaus” sivulla 111.

Ääneen liittyvien tietojen yleiskatsauksen löydät *Luvusta 8: Ääni ja musiikki*, sivulta 204. Äänieditorin tarkempi kuvaus alkaa sivulta 206. Yksittäisten korjaustyökalujen kuvauksia on kohdassa ”Äänen korjaukset” sivulla 211.

Median editoiminen: Tehosteet

Pinnacle Studiossa on kolme mediaeditoria: yksi videolle, yksi valokuville ja yksi äänelle. Niiden yleinen käyttö on kuvattu luvussa “Yleistä median muokkauksesta”, joka alkaa sivulta 99..

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



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

Kun mediaeditorit avataan Kirjastosta, vain Tehosteet-työkaluryhmä näytetään. Kun ne avataan elokuvan tai levyprojektin aikajanalta, näytetään kaikki työkalut. Tämä luku tarjoaa yleisen johdannon tehosteiden muokkaukseen, ja kertoo yksityiskohtaisemmin valokuva- ja videomuokkaajien visuaalisista tehosteista sekä panorointi- ja zoomaustoiminnosta. Äänen korjaukset ja tehosteet on kuvattu *Luvussa 8: Ääni ja musiikki*

Korjaukset ja tehosteet

Korjausryhmän työkalut on tarkoitettu lähinnä mediatiedostoissa usein esiintyvien virheiden, kuten valokuvien huonon valkotasapainon ja ääniraidalla kuuluvan tuulen kohinan, korjaamiseen. Tehosteista poiketen korjaustyökaluja voi käyttää aikajanalla olevien leikkeiden lisäksi myös Kirjaston ominaisuuksiin. Kirjastossa tehdyt korjaukset siirtyvät automaattisesti kaikkiin projekteihin, jotka käyttävät kyseisiä parannettuja ominaisuuksia. Lue lisää korjauksista ja niiden käytöstä *Luvussa 4: Median editoiminen: Korjaukset* sivulla 109. Myös median muokkaajien yleinen käyttö on käsitelty siellä, alkaen sivulta 111.

Tehosteista

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

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

Tehostekokoelmat

Tietyn ilmeen, käyttäytymisen tai äänen saavuttaminen saattaa vaatia useiden efektien 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*. Tehostekokoelmien avulla voit muokata mediaasi hyvinkin monimutkaisilla tavoilla.

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



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

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

Panorointi ja zoomaus

Valokuvaeditorissa on *Korjaukset*- ja *Tehosteet*-välilehtien lisäksi kolmas välilehti, *Panorointi ja zoomaus*. Panorointi ja zoomaus on monipuolinen työkalu, jolla voit esimerkiksi lisätä mihin tahansa korkean resoluution valokuvaan liikettä ja dramatiikkaa. Lue lisää kohdasta ”Panorointi ja zoomaus” sivulla 152.

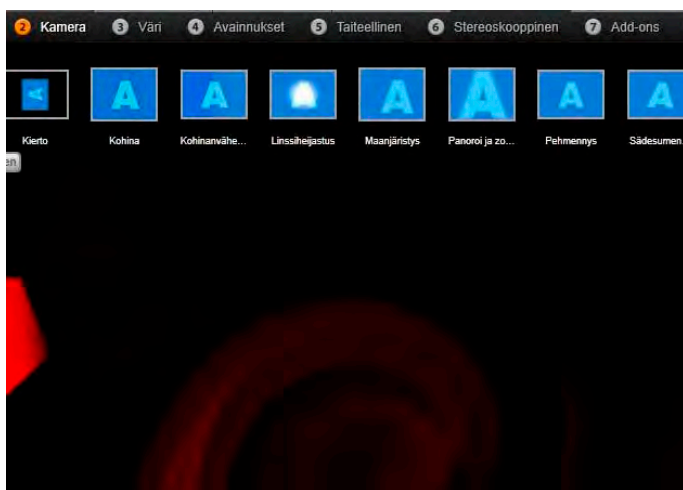
Tehosteet mediaeditoreissa

Muiden projektiresurssien tavoin myös tehosteet sijaitsevat Kirjastossa. Löydät ne ominaisuuspuusta *Luovat elementit* -haaran alta kohdasta *Tehosteet*. Muiden kirjaston resurssien tavoin myös

tehosteiden järjestelyssä voi hyödyntää Kirjaston tavanomaisia järjestelyperusteita, kuten kokoelmia, arvosteluja ja merkintöjä.

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

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



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

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

Tehosteen mukauttaminen

Kun olet jollakin edellä kuvatuista tavoista lisännyt tehosteen leikkeeseen, voit koska tahansa palata mediaeditoriin ja muuttaa tehosteen asetuksia. Mukauta tehostetta kaksoisnapsauttamalla aikajanalla olevaa leikettä tai valitsemalla *Avaa tehoste-editori*. Lue lisää kohdasta ”Asetuspaneeli” sivulla 141.

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

Tehostekokoelmien luominen

Leikkeen käyttämät tehosteet ja niiden asetukset voidaan tallentaa *Tehostekokoelmana* napsauttamalla *Tallenna*-painiketta *Asetuspaneelin* oikeassa yläkulmassa. Anna kokoelmalle nimi valintaikkunassa ja poista valinnat niistä tehosteista, joita et halua mukaan kokoelmaan. Lue lisää kohdasta ”Asetuspaneeli” sivulla 141.



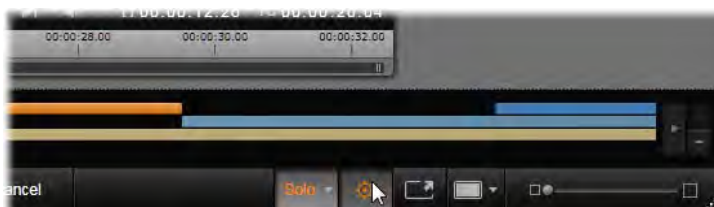
Siirtyminen uuteen leikkeeseen

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

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



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



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

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

Yksittäistila

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



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

- **Ei käytössä:** Kun yksittäistila on käytössä, sen saa pois päältä painamalla painiketta kerran. Tällöin esikatselussa käytetään

kaikkia aikajanana kerroksia. Joskus yläpuolinen kerros saattaa peittää nykyistä aikajanana kerrosta.

- **Näytä media ja raidat alapuolella:** Tässä vaihtoehdossa nykyinen kerros ja kaikki sen alla olevat kerrokset näkyvät esikatselussa, mutta yläpuolisilla kerroksilla sijaitsevat leikkeet ovat piilotettuina.
- **Näytä vain media:** Tämä vaihtoehto näyttää ainoastaan työstettävän kerroksen esikatselussa.

Tehosteiden esikatselu

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

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

Tehosteet aikajanalla

Leikkeet, joihin on lisätty tehosteita, tunnistaa leikkeen yläreunan purppuranvärisestä raidasta. Sekä tämä *leiketehosteen osoitin* että

itse leike sisältävät hyödyllisiä sisältövalikkokäskyjä, joilla tehosteita voi hallita.



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

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

Leikkeen kontekstivalikko

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

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

Leikkeen kontekstivalikko: Tehoste

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

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

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

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

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

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

Reaaliaikainen verrattuna renderöityyn

Tehosteiden lisääminen leikkeeseen lisää Pinnacle 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 ("ullaan muuntamaan" ja vihreällä ("muunnetaan nyt" varjostuksella. Varjostus poistetaan heti, kun esirenderöinti on suoritettu.

Renderöintiasetukset sijaitsevat Pinnacle Studion ohjauspaneelin *Esikatselu*-sivulla. (Katso kohta "Esikatselu" sivulla 318.)

Jos tehosteita ei toisteta sulavasti, kokeile suurempaa *Optimointikynnyksen* 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 nolnaan. Muita toistoon vaikuttavia tekijöitä ovat projektille valittu formaatti, koko ja siirtonopeus. Näitä voidaan muuttaa kohdassa Aikajanan asetukset. Katso "Aikajanan asetukset" sivulla 66.

Asetuspaneeli

Asetuspaneeli näyttää luettelon kaikista tehosteista, jotka on lisätty nykyiseen leikkeeseen (jonka nimi näkyy yläosassa). Valitse luettelosta haluamasi tehoste napsauttamalla sitä; tällöin tehosteen asetukset avautuvat ja ovat muokattavissa luettelon alla näkyvien parametrien avulla. Useimmissa tehosteissa on myös alasvetovalikko, josta voi valita sopivan ennalta määritetyn parametrien yhdistelmän.

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

Mikäli leikkeeseen kuuluu useita tehosteita, ne otetaan käyttöön lisäysjärjestyksessä. Luettelossa tehosteet näkyvät kuitenkin päinvastaisessa järjestyksessä (uusimpana lisätty tehoste näkyy luettelossa ylimpänä). Voit muuttaa järjestystä vetämällä 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 kohta ”Avainkehysten käyttö” sivulla 143.

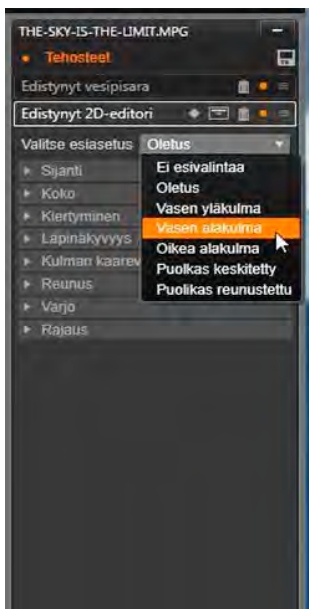
Laajenna kaikki asetukset: Kaikki tehosteen asetusryhmät voidaan laajentaa muokattavaksi tai sulkea yhdellä napsautuksella.

Roskakori: Poistaa tehosteen leikkeestä.

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

Vetokahva: Käytä joko tätä aluetta tai nimialuetta vetääksesi tehostetta luettelossa ylös tai alas, kun tehosteita on useampia. Kuten aiemmin mainittiin, luettelon tehosteet otetaan käyttöön alhaalta

alkaen. Joissain tapauksissa järjestyksen muutos voi vaikuttaa lopulliseen tulokseen huomattavasti.



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

Parametrien muokkaaminen

Parametrit on jaoteltu samankaltaisia ohjaimia sisältäviin ryhmiin. Napsauta ryhmän otsikossa olevaa kolmiota (*laajenna/kaada*) avataksesi ryhmän ja tarkastellaksesi sen parametrejä, tai sulkeaksesi ryhmän ja säästääksesi näyttötilaa. Valittuna olevan elementin ympärillä on oranssi kehys. Jos haluat siirtyä seuraavaan elementtiin, käytä sarkainpainiketta. Siirry taaksepäin yhdistelmällä Shift+sarkain.

Lukuarvoparametreilla on vaakasuuntainen liukusäädin, jonka harmaata palkkia vierittämällä parametrin arvoa voi pienentää tai suurentaa. Tämä onnistuu tarkemmin käyttämällä vasenta tai oikeaa

nuolinäppäintä. Palauta parametri sen oletusarvoon kaksoisnapsauttamalla palkkia.

Useimmilla tehosteilla on alasvetovalikko erilaisista parametriyhdistelmien esiasetuksista valintojen nopeuttamiseksi. Valittuasi esiasetuksen voit vielä halutessasi mukauttaa sen parametrien arvoja.

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

Avainkehysten käyttö

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

Muut tehosteet, esimerkiksi *Vesipisara*, riippuvat liikkeen tunteesta. Ne ovat todennäköisesti voimassa vain silloin, kun niiden parametrien annetaan vaihdella koko leikkkeen pituudella. Helpoin tapa tähän tehosteen *animoituun* käyttöön on käyttää sellaista esiasetusta, jolla on kiinteä animaatio, kuten useimmat *Vesipisaran* esiasetuksista. Tällaisessa *avainkehysanimaatiossa* yhdellä tai useammalla tehosteen parametrillä on eri arvo leikkkeen lopussa kuin sen alussa. Toiston aikana parametrit päivitetään jokaisen kehyksen jälkeen siirtymään sulavasti alkuarvosta loppuarvoon.

Avainkehystys ei kuitenkaan rajoitu pelkästään leikkkeen alku- ja loppuruutuihin. Avainkehyksillä voidaan asettaa parametrille haluttu

arvo mihin tahansa leikkeen kohtaan, jolloin tehoston animointi on vaihtelevampaa. Esimerkiksi jos haluat kuvan pienenevän alkuperäisestä koosta puoleen leikkeen keskikohtaan mennessä ja sitten taas suurenevan takaisin alkuperäiskokoon leikkeen loppuun mennessä, tarvitset vähintään kolmea avainkehystä.

Avainkehystyksen perusteet

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

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

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

4. Aseta toistopää leikkeen kohtaan, johon haluat määrittää muutoksen jossakin parametrissa (esimerkiksi koko, sijainti tai läpinäkyvyys).
5. Muuta parametriä Asetuspaneelissa. Mikäli avainkehystys on käytössä, toistopään kohdalle lisätään automaattisesti uusi avainkehys. Jos valitussa kohdassa on jo avainkehys, sen parametritietoja voidaan muuttaa.

Avainkehystyksen toiminnot

Yhdelle tehosteelle voidaan lisätä vain yksi avainkehys jokaista leikkeen ruutua kohti. Avainkehys määrittää parametrien senhetkiset arvot valitun ruudun kohdalla.

Lisää tai poista avainkehys: Jos haluat lisätä toistopään kohdalle avainkehysten muuttamatta parametrien arvoja, tai poistaa olemassa olevan avainkehysten, napsauta *Vaihtele avainkehystä* -painiketta siirtymistyökalupalkin vasemmassa reunassa.



Siirrä avainkehystä: Siirrä avainkehystä avainkehysjanalla (ja siten myös aikajanalla) vetämällä sitä hiirellä.

Hyppää avainkehukseen: Käytä *nuolipainikkeita avainkehyspainikkeen* molemmin puolin, tai napsauta suoraan haluamaasi avainkehystä avainkehysjanalla siirtääksesi toistopään halutun avainkehysten kohdalle. Valittu avainkehys näkyy korostettuna, ja kyseinen kehys on tällöin poistettavissa tai muokattavissa.

Useiden parametrien avainkehystys

Joskus voi olla tarpeen käyttää saman tehosteen eri parametreille eriaikaisia avainkehystyksiä.

Saatat esimerkiksi haluta muuttaa tehosteen *Koko*-parametriä asteittain samalla, kun muutat saman tehosteen *Kierto*-parametriä useassa leikkeen kohdassa. Tämä voidaan tehdä kahdella eri tavalla.

Tapa 1: Aseta *Koko*-parametrin avainkehystykset ensin, ja lisää sitten tarvittavat avainkehystykset *Kierto*-parametrille. Jokaiselle lisätylle avainkehystykselle lasketaan sopiva arvo myös *Koko*-parametrille.

Tapa 2: Lisää tehoste kahdesti: kerran säätääksesi yleisten muutosten avainkehystyksiä (esimerkiksi *Koon* osalta), ja toisen kerran tehdäksesi useita avainkehystysmuutoksia (*Kierto*).

Video- ja valokuvatehosteet

Videolle sopivia tehosteita voi käyttää myös valokuville ja päinvastoin. Tässä on kuvattuna vain Pinnacle Studion omat tehosteet. Muiden toimittajien laajennustehosteiden osalta pyydämme käyttämään kyseisen toimittajan omia ohjeita.

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 – 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 maanjäristystehoste heiluttaa videoruutua jäljittelemällä seismistä tärinää. Voit säädellä maanjäristyksen voimakkuutta nopeus- ja voimakkuusliukusäätimillä.

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 osan tai kaiken väriinformaation lähdemateriaalista. Tulokset vaihtelevat osittain värittömästä (Häivytetty-esiasetus) täysin värittömään (Mustavalkoinen). Tehosteen voimakkuutta säädellään *Määrä*-liukusäätimellä.

Värinkorjaus: Tehosteen parametripaneelin neljä liukusäädintä määräävät työstettävän leikkeen väritystä seuraavien ominaisuuksien perusteella:

- Kirkkaus: Valon voimakkuus.
- Kontrasti: Vaaleiden ja tummien arvojen vaihtelualue.
- Sävy: Käytetyn valon aallonpituus.
- Värikylläisyys (saturaatio): Puhtaan värin määrä, joka voi vaihdella harmaasta täysin kylläiseen.

Värikartta: Tämä tehoste värittää kuvan käyttämällä sekoitusluisikaparia tai värikarttoja. Stailaa otoksesi käyttämällä rohkeita värikäsittelyjä, lisäämällä kaksi- tai kolmisävyväreityksiä, tai luomalla silmäänpiistäviä siirtymiä. Tehostetta voi käyttää laajasti yksiväristen kuvien hienosäädöstä psykedeelisiin värimuunnoksiin.

Inversio: Nimestään huolimatta inversiotehoste ei käännä näyttökuvaa ylösalaisin. Itse kuvan sijaan tämä tehoste kääntää kuvan väriarvot vastakkaisiksi: jokainen pikseli piirtyy uudelleen vastakkaisessa valonvoimakkuudessa ja/tai väriässä, tuottaen edelleen helposti tunnistettavan mutta erivärisen kuvan.

Tehoste käyttää YCrCb-värimallia, jossa on yksi kanava luminanssille (pinnan kirkkaus) ja kaksi kanavaa värisignaaleille. YcrCb-mallia käytetään usein digitaalisissa videosovelluksissa.

Valaistus: Valaistus-työkalu mahdollistaa huonolla tai vähäisellä valolla kuvatun videon korjailun ja kohentamisen. Se on erityisen sopiva vastavalossa kuvattujen ulkokohtauksien korjaamiseen, 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 tehtävää Pinnacle Studiossa. Ensinnäkin voit käyttää sitä korjaamaan videomateriaalia, jonka värit ei ole halutunlainen. Toisaalta sillä voi myös lisätä värivärityksiä tietyn vaikutelman aikaansaamiseksi. Esimerkiksi yömaisemaa voidaan korostaa lisäämällä sinistä väriä ja vähentämällä hieman yleistä kirkkautta. Voit jopa tehdä päivällä kuvattua materiaalista yöllä kuvatun näköistä.

Seepia: Tämä Pinnacle Studion tehoste antaa leikkeelle vanhan valokuvan tunnun muuntamalla sen seepian sävyissä täyden värisarjan sijasta. Tehosteen voimakkuutta säädetään *Määräliukusäätimellä*.

Valkotasapaino: Useimmissa videokameroissa on Valkotasapaino-vaihtoehto, joka säätää värit vastaamaan vaihtuvia valaistusolosuhteita. Jos tämä toiminto on pois päältä tai se ei toimi oikein, videokuvan värityrsä.

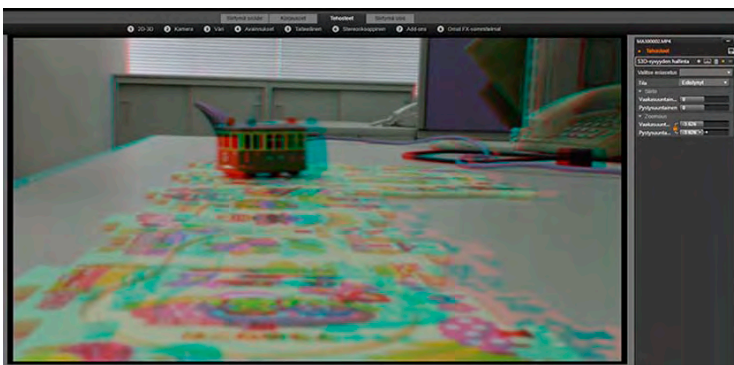
Pinnacle Studion valkotasapaino-tehoste korjaa ongelman antamalla sinun määrittää, mikä väri missäkin kuvassa määrittää valkoisen. Tämän jälkeen kuvan jokaiseen pikseliin lisätään säätö, joka tekee valitusta viiteväristä valkoisen. Jos viiteväri on hyvin valittu, tämä tehoste voi tehdä värityrsästä luonnollisemman.

Tehosteet ja stereoskooppinen 3D

Joissakin video- ja valokuvatehosteissa on 3D-medialle suunniteltuja ominaisuuksia. Osa tehosteista tarjoaa esimerkiksi stereoskooppisen tilan, joka aktivoidaan valitsemalla valintaruutun 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 Vakio-tilassa, 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:n Syvyyden hallinnan Siirtoasetusten avulla voit muuttaa vasemman ja oikean silmän suhteellista sijaintia pysty- ja vaakasuunnassa.

S3D-silmävalitsin: Silmävalitsin-tehosteesta on kaksi variaatiota; yksi vasemmalle ja yksi oikealle silmälle. Sitä käytetään vasemman ja oikean silmän yhdistämiseen 3D-aikajanojen videomateriaaleissa.

Samalla 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 jompaan kumpaan silmään *Kartoitus*-pudotusvalikossa.

Siirtymien käyttö

Korjausten ja Tehosteiden vasemmalla puolella olevan *Siirtymä sisään* -välilehden sekä oikealla puolella olevan *Siirtymä ulos* -välilehden kautta voidaan käyttää kaikkia Kirjaston ryhmiteltyjä siirtymiä. Joissakin siirtymissä saattaa olla asetuksia ominaisuuksille kuten liikkeen peruutus, väri ja pehmeys, joita ei voi editoida aikajanalla. Mediaeditorissa on myös siirtymispainikkeet sekä aikaviivain, jotka helpottavat siirtymän esikatselua ja sen keston säätöä.



Siirtymän valinta mediaeditorissa. Samoja siirtymiä ja säätimiä käytetään sekä sisään- että ulossiirtymiin.

Valittuasi näytön yläosasta siirtymän sen asetuspaneeli avautuu mediaeditorin oikealle puolelle. Valitse pudotusvalikosta tarvettasi vastaava esiasetus tai muokkaa siirtymän parametrejä annettujen säätimien avulla.

Avaa Värin valitsin napsauttamalla yhtä väri vaihtoehtojen väri ruutua tai napsauttamalla ruudun vieressä olevaa *väri valitsimen* kuvaketta. Voit sitten valita värin erikoishiiriosoitimen avulla mistä tahansa näytön kohdasta.



Mediaeditorin esikatselupainikkeiden alapuolella olevassa aikaviivaimessa olevan valkoisen häivytyspalkin avulla säädellään saapuvan siirtymän kestoa skaalan vasemmassa päässä ja lähtevän siirtymän kestoa oikeassa. Vain parhaillaan editoitava siirtymä on aktiivinen sen mukaan, onko valittuna *Siirtymä sisään*- vai *Siirtymä ulos* -välilehti. Voti esikatsella valittua siirtymää napsauttamalla *Toisto*-painiketta, tai esikatsella sitä omaan tahtiisi osoittimeen tarttumalla.



Panorointi ja zoomaus

Panorointi ja zoomaus -työkalu on käytettävissä valokuville ja kuville, jotka on avattu aikajanalta valokuvaeditoriin. Pääset työkaluun napsauttamalla ruudun yläosassa näkyvää *Panorointi ja zoomaus* -välilehteä.

Panorointi ja zoomaus täyttää koko videoruudun kuvan sisältä rajatulla kuva-alueella. Alueen koolle ja muodolle ei ole rajoituksia. Toiston aikana valittua aluetta suurennetaan siten, että se täyttää videoruudun jättämättä tyhjää tilaa.

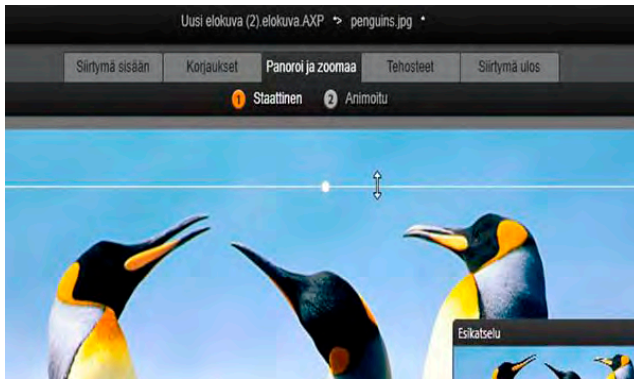
Jos valitset kaksi aluetta tai enemmän, panorointi ja zoomaus animoi kuvan esityksen lähentämällä ja loitontamalla samalla, kun kamera liikkuu sulavasti kuvan läpi valitulta alueelta seuraavalle.

Panorointi ja zoomaus käyttää alkuperäisen valokuvan suurinta käytettävissä olevaa resoluutiota, joten kuvan ollessa tarpeeksi suuri zoomattaessa ei menetetä yksityiskohtien tarkkuutta.

Panoroinnin ja zoomauksen lisääminen

Lisää panorointia ja zoomausta aikajanalta olevaan valokuvaleikkeeseen sitä kaksoisnapsauttamalla, jolloin valokuvaeditori avautuu.

Kun editori avataan aikajanalta, se avautuu *Tehosteet*-välilehden kohdalta. Aloita vaihtamalla *Panorointi ja zoomaus* -välilehteen.



Kuvassa on valittuna Panorointi ja zoomaus -välilehti, joka on Staattinen-oletustilassa. Valintakehys, jonka kokoa kuvassa muutetaan hiirellä, määrittää kuvasta alueen, joka suurennetaan koko ruudun kokoiseksi. Lopputulos näkyy kelluvassa esikatseluikkunassa (alhaalla oikealla).

Panoroinnissa ja zoomauksessa on kaksi vaihtoehtoista toimintatilaa, joista voi valita mieleisensä esikatselun yllä olevilla painikkeilla. *Staattisessa* tilassa näkyy sama kuva-alue leikkeen alusta loppuun. *Animoidussa* tilassa ensimmäiselle ja viimeiselle ruudulle on määritetty eri kuva-alueet; toistettaessa näytetään sulava kameran liike ensimmäisestä alueesta toiseen. *Animoidussa* tilassa voi myös käyttää *avainkehystystä*, jonka avulla kameran panorointi ja zoomaus -reitille voi lisätä rajoittamattoman määrän ylimääräisiä kuva-alerajauksia.

Staattinen tila

Staattisessa tilassa kuvan yllä näkyy harmaa valintakehys, jossa on pyöreät hallintapisteet. Valintakehystä voi suurentaa, pienentää ja siirtää, mutta sen mittasuhteita (kuvasuhdetta) ei voi muuttaa. Valittu kuva-alue näkyy pienessä kelluvassa esikatseluikkunassa.

Zoomauksen määrää ja sen sijaintia voi



hallita myös lukumääräisesti Ominaisuudet-paneelin liukusäätimillä. Palauta liukusäädin oletusarvoon kaksoisnapsauttamalla, tai napsauta liukusäädintä kerran ja kirjoita kenttään haluamasi arvo.

Animoitu tila

Kun työkalu on animoidussa tilassa, kuva analysoidaan automaattisesti ja valintakehyksen aloituskoko ja -sijainti määritellään leikkeen alku- ja loppuosille. Luotu animaatio käynnistyy lähentämällä ensin lievästi kuvan kohteeseen, ja vetäytymällä sitten takaisin täyteen kuvakokoon. Jos kuvan kuvasuhde poikkeaa videoruudun kuvasuhteesta, kuvaa zoomataan riittävästi, jotta ruutuun ei jää tyhjiä kohtia.

Animoidussa tilassa valintakehyksen vaihtuva väri auttaa hahmottamaan valinta-alueen sijainnin kaikkien eri alueiden ketjussa. Aloituskehys on vihreä, ja lopetuskehys punainen. Niiden välissä olevat kehykset ovat valkoisia.

Kun kehyksiä on useampia, voit tarvittaessa vetää kehystä tarttumalla hiirellä joko kehyksen reunoihin tai sen keskipisteeseen. Valkoisen kehyksen siirtäminen lisää automaattisesti kyseiseen kohtaan avainkehysten. Avainkehystyksen panorointi ja zoomaus

Panoroinnin ja zoomauksen avainkehystys

Avainkehysten avulla voit luoda hyvinkin monimutkaisia animaatioita panorointi ja zoomaus -työkalulla, vaikka usein avainkehystä tarvitaan vain muutaman vaiheen animointiketjuihin.

Vaihda animoituun tilaan edellä esitettyjen ohjeiden mukaan. Esikatseluun ilmestyy kaksi kehystä. Yksi niistä on leikkeen alun vihreä avainkehys ja toinen sen loppuun sijoittuva punainen avainkehys. Niiden sijaintia voi muuttaa vetämällä, mutta ajallisesti ne pysyvät aina samassa paikassa.

Jos et tarvitse alun ja lopun väliin muita avainkehystä, riittää kun määrität näiden kahden kehyksen sijainnit.

ToiJos kuitenkin olet luomassa monimutkaisempaa animaatiota, siirrä osoitin kohtaan, jossa haluat kameran liikkeen muuttuvan. Luo uusi avainkehys määrittämällä valkoisen valintakehyksen koko ja

sijainti. Uusi avainkehys näkyy harmaana vinoneliön muotoisena kuvakkeena leikkkeen aikajanalla olevalla *avainkehysjanalla*.

Lisää tarvittava määrä avainkehysksiä. Kun olet valmis, palaa projektin aikajanalle napsauttamalla OK-painiketta.

Avainkehysten lisääminen manuaalisesti: Jos haluat lisätä toistoviivan kohdalle avainkehysten, joka ei muuta nykyistä animaatiopolkua, napsauta vaihtelevaa avainkehystä -painiketta siirtymisen työkalupalkin vasemmassa reunassa.



Avainkehysten siirtäminen: Voit siirtää avainkehystä ajallisesti vetämällä sitä aikajanaa pitkin.

Avainkehykseen hyppääminen: Hyppää muokattavaan tai poistettavaan avainkehykseen käyttämällä nuoli -painikkeita avainkehys-painikkeen molemmin puolin, tai napsauttamalla suoraan haluamaasi avainkehystä avainkehysjanalla. Kun toistoviiva osuu suoraan avainkehysten kohdalle, avainkehys näkyy korostettuna.

Avainkehysten poistaminen: Poista avainkehys napsauttamalla ensin poistettavan kehyksen kuvaketta avainkehysjanalla, ja sen jälkeen napsauttamalla *Poista avainkehys* -painiketta siirtymisen työkalupalkin vasemmassa reunassa.

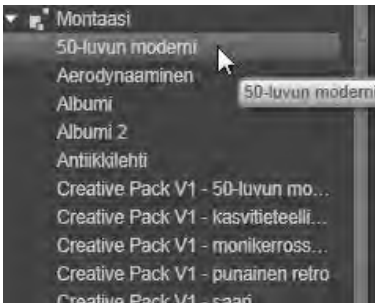
Asetuspaneeli

Asetukset-paneelissa on useita ohjaimia panorointi ja zoomaus -työkalun asetusten määrittämiseen.

- *Tasointi* lisää kevyen jarrituksen niihin kohtiin, missä avainkehys-animaation suunta muuttuu.
- *Valitse esiasetus:* Voit valita usean eri staattisen ja animoidun esiasetuksen joukosta haluamasi.
- *Zoomaus, Vaakasuntainen* ja *Pystysuntainen* näyttävät kyseisten muuttujien lukuarvot nykyisessä ruudussa. Palauta oletusarvo kaksoisnapsauttamalla liukusäädintä. Palauta liukusäädin oletusarvoon kaksoisnapsauttamalla.
- Alipäästö suodattaa pois pienet liikkeet ja tekee animaatiosta sulavamman.

Montaasi

Pinnacle Studio Montaasi on tapa parantaa elokuviasi kuin suoraan kaupan hyllyltä ostetulla diaesityksellä, animaatiolla ja moniraitamuokkauksen tehosteilla. Lukuisat ammattimaisesti suunnitellut jaksot, niin sanotut *pohjamallit* ovat saatavilla ja antavat tuotannoillesi välittömän vaikutuksen. Mallit on ryhmitelty soveltumaan *teemoihin* niin että mallipohjien teknisen hienostuneisuuden kanssa on myös helppo säilyttää yhtenäinen ilme.



Mutta valmiit mallit ovat vain montaasin puoli taikaa. Toinen puoli on *muokkaaminen*. Montaasimalleissa on koloja, jotka voivat sisältää useita erilaisia mukautettuja tietoja, kuten videota, kuvatekstejä, valokuvia ja paljon muuta. Voit täyttää tällaisen kolon vetämällä sopivan ominaisuuden sitä vastaavaan *pudotusalueen* kohtaan.

Montaasi kirjastossa

Mallit on ryhmitelty aiheittain Kirjaston Montaasi-osassa. Kukin teema koostuu sarjasta mallipohjia, joita voit lisätä projektiisi "montaasileikkeinä". Voit luoda näyttäviä, visuaalisesti yhdenmukaisia jaksoja, joissa ammattilaisten tekemät tekstit ja

animaatiot yhdistyvät omiin valokuviisi ja videoihisi. Katso ”Kirjaston montaasi-osa” 158 saadaksesi lisätietoa.

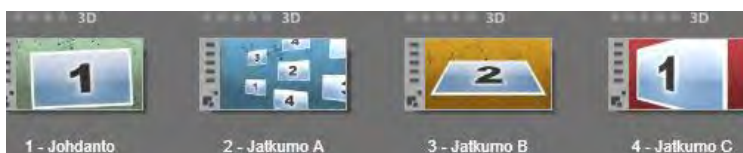
Montaasiotsikot vs. standardiotsikot

Vaikka voit tehdä hienoja "otsikoita" Montaasi-mallipohjista, nämä eivät ole samanlaisia kuin ne, jotka on tehty Otsikkoeditorissa. Kullakin on omat vahvat puolensa.

Montaasi-mallipohjat ovat erittäin helppokäyttöisiä ja tarjoavat tehosteita, joita tavallisissa otsikoissa ei ole tarjolla. Toisaalta Otsikkoeditori antaa sinulle paremmat mahdollisuudet säätää otsikoiden ulkonäköä ja niiden graafisten elementtien animaatiota.

Mallipohjakokoelma

Kukin malli kirjaston montaasin osiossa on tarkoitettu kattamaan tyypillinen esitystavan tarve. Jokaisen teeman alla olevat mallipohjat sopivat yhteen ja tukevat toisiaan, kun niitä käytetään samassa projektissa.



Mallit kirjaston Montage-osassa. Jotkin yksityiskohdat näkyvät (esim. kuvatekstien esiintyminen) ja jotkin on jätetty pois (esim. luokitukset), johtuen nykyisistä kirjaston asetuksista.

Useimmissa teemoissa on esimerkiksi samantyyliiset avaus- ja lopetusmallipohjat. Lisäksi monissa teemoissa on yksi tai useampia jatkumomalleja, joiden avulla elokuvasi siirtyy sulavasti leikkeestä toiseen.

Montaasi projektissasi

Ensimmäinen askel käyttäen valittua mallia on pudottaa se projektin aikajanaan. Siellä montaasimalli käsitellään tavallisena, itsenäisenä videoleikkeenä. Jos haluat muokata leikettä täyttämällä mallipohjan tyhjiä kohtia, avaa Montaasi-editori kaksoisnapsauttamalla montaasileikettä. Katso lisätietoja sivulta 165

Jokaisessa mallipohjassa on video- tai grafiikkajakso, johon on jätetty tyhjiä kohtia sinun täytettäväksesi. Käytettävissä olevat muuntamiset voidaan toteuttaa eri muodoissa. Useimmissa mallipohjissa on yksi tai useampia kohtia, eli ”pudotusalueita” videoleikkeitä tai valokuvia varten. Monissa mallipohjissa voit itse kirjoittaa otsikkotekstit ja joissain on lisämuuttujia erityisominaisuuksien valitsemiseksi.

Jos haluat käyttää muita aikajanan leikkeitä montaasin mukauttamiseen, voi lisätä niitä käyttämällä montaasileikkeen kontekstivalikossa olevaa *Liitä pudotusalueelle* -komentoa. Tällöin sinun ei tarvitse avata Montaasieditoria.

Kirjaston montaasi-osa

Montaasimalleja säilytetään omassa osiossaan Kirjastossa. Löydät osion, kun napsautat minkä tahansa Kirjasto-välilehden alanuolta ja valitset kohdan Montaasi, joka on mainittu Creative Elements -osiossa.

Toisto-painike missä tahansa montaasin kuvakkeessa lataa mallin soittimeen, jossa sitä voi esikatsella tavallisilla siirto-ohjaimilla.



Aloita mallin esikatselu napsauttamalla Toisto-painiketta.

Jos haluat käyttää mallia projektissasi, vedä kuvake Compact-kirjastosta elokuvan editoriin tai levyn editoriin projektin aikajanalla.



MONTAASI-MALLIEN KÄYTTÖ

Montaasimallit tallennetaan Kirjaston Montaasi-osassa, jossa ne on ryhmitelty teemoittain. Jos haluat käyttää mallia, vedä sen pientä kuvaa projektin aikajanalle Compact-kirjastosta elokuvan editorissa tai levyn editorissa.



Haluamasi mallipohjan saat käyttöösi vetämällä sen esikatselukuvan aikajanalle. Leikkeen numerot osoittavat, että viisi alileikettä on valmiina mukautusta varten.

Aikajanan montaasileikkeitä voi trimmata ja muokata tavallisen videon tapaan. Voit lisätä siirtymiä ja tehosteita, säätää ääntä jne. Voit jopa täyttää montaasin kolot aikajanan leikkeillä. Jos haluat

mukauttaa leikkeen omalla sisällölläsi, tarvitset kuitenkin erityistä muokkaustyökalua. Tämä muokkaustyökalu on Montaasi-editori, joka avautuu, kun montaasileikettä kaksoisnapsautetaan projektin aikajanalla. Se voidaan avata myös leikkeen kontekstivalikon komennolla *Muokkaa montaasia*.

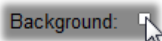
Montaasi-editorilla voit mukauttaa montaasileikkeen haluamasilaiseksi säätämällä sen valmiita asetuksia tai määrittämällä sen käyttöön video- ja äänialileikkeitä.



Teemaeditorilla voit yksilöidä teemaelementtejä, kuten video- ja kuvaleikkeitä, ominaisuusasetuksia ja tekstikenttiä. Leikkeitä saat lisättyä vetämällä ne editorin pienoisalbumista ja pudottamalla alueet Playerin alapuolelle. Täällä Kirjastoleike on valmis pudotettavaksi toiseen alueeseen. Leike korvaa iglu-graafiikan nyt varaamallaan alueella.

Mallitaustat

Joissakin teemoissa on ennalta määritettyjä taustoja, jotka voivat olla kuvia, värejä tai molempia. Monella näistä on myös *Tausta*-valintaruutu Teemaeditori-työkalussa. Jätä tämä valintaruutu valitsematta, jos haluat, että tausta on läpinäkyvä. Tämä mahdollistaa montaasin käytön ylemmällä aikajanaradalla videon tai valokuvan materiaalin taustalla alla olevissa kappaleissa.



Montaasileikkeet projektin aikajanalla

Montaasileikkeet käyttäytyvät kuten tavalliset videoleikkeet trimmaamisen ja siirtymien lisäämisen sekä muiden elokuva- tai levyprojektitoimintojen suhteen.

Leikkausmallipohja pudotettuna aikajanaan lisätään yhdellä kolmesta menetelmästä: *lisäys*, *korvaus* ja *vaihto*. Kun *muokkaustila*-painike työkalupalkissa on asetettu kohtaan *älykäs*, *vaihto*-menetelmä valitaan automaattisesti. Leikkeen oletuspituus vaihtelee mallipohjasta toiseen.

Montaasimallin lisääminen: Montaasi voidaan lisätä mihin tahansa aikajanan kohtaan. Jos montaasileike sijoitetaan jo luodun leikkeen keskelle, aiemman leikkeen toisto keskeytyy ja käytettävä editointitila määrittää, korvataanko alkuperäisen leikkeen jälkimmäinen osa vai siirretäänkö sen toistoa vain myöhemmäksi.

Jos haluat lisätä montaasin leikkauskohtaan, muiden leikkeiden väliin tai niiden viereen ilman, että *lisäys* vaikuttaa muiden leikkeiden toistoon, varmista ensin, että aikajanan työkalupalkin *magneetti*-painike on käytössä. Näin voit varmistaa, että kun pudotat leikkeen hyvin lähelle olemassa olevan leikkeen alkua tai loppua, se sijoitetaan niin, että leikkeet yhdistyvät tarkasti toisiinsa. Aseta myös *editointitila*-painike kohtaan *lisää*, jotta olemassa oleva materiaali siirtyy oikealle tehdäkseen tilaa leikkeen pudotukselle sen sijaan, että jokin osio korvattaisiin.

Olemassa olevan montaasimallin vaihtaminen: Jos haluat korvata nykyiset montaasi-mallipohjat projektin aikajanalla, pidä Vaihto-näppäintä alas painettuna ja pudota sitten uusi malli vanhan päälle. Vanhaan leikkeeseen tekemäsi muutokset siirtyvät uuteen leikkeeseen. Siniset sijoitusviivat näyttävät korvattavan leikkeen rajat, riippumatta sen suunnitellusta oletuspituudesta, uusi leike perii nämä rajat.

Leikkeiden korvaaminen montaasi-mallipohjalla: Jos haluat pudottaa leikkauksen mallipohjan aikajanan raidalle ja korvata sillä

muuta raidan leikkeitä tekemättä muutoksia aikajanana loppuosaan, voit tehdä niin asettamalla *editointitila*-painikkeen kohtaan *korvaa*. Leikkausleikkeen pituus määrittää sen, kuinka paljon raidasta korvataan.

Montaasileikkeiden trimmaus

Vaikka sekä teemaleikkeitä että videoleikkeitä trimmataan aikajanalla samalla tavalla, lopputulos riippuu leikkeen laadusta.

Jos tema on kokonaan animoitu (esimerkiksi hienot rullatekstit), animaatio pyörii 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 leikkeisiin tavalliseen tapaan. Tehosteet pätevät leikkeen koko sisältöön. Muutamia harvoja tehosteita (esim. *Nopeus*-tehostetta) ei voi lisätä montaasileikkeisiin.

Jos haluat lisätä tehosteen montaasileikkeeseen, napsauta hiiren kakkospainikkeella montaasileikettä aikajanalla ja valitse kontekstivalikosta *Avaa tehoste-editori* kontekstivalikosta. Vaihtoehtoisesti, vedä tehoste kirjastosta ja pudota se leikkeeseen. Tehosteet sijaitsevat Kirjaston kreatiivisten elementtien osassa.

Muokkaa, kopioi tai poista tehoste montaasileikkeestä napsauttamalla hiiren kakkospainikkeella magentanväristä viivaa leikkeen yläreunasta ja valitse sopiva vaihtoehto *Tehoste*-kontekstialavalikosta.

Mallipohjan rakenne

Seuraavaksi tarkastelemme teeman rakennetta tutustumalla "50-luvun moderni" -teemaan, jossa on viisi mallipohjaa.

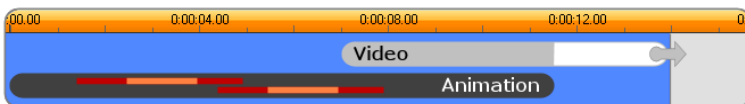
Kaikilla tämän teeman mallipohjilla on sama taustakuvio, abstrakti rullaava kuvio. Se näkyy koko ajan koko ruudun kokoisia videojaksoja lukuun ottamatta. Kuvion väri määritetään Montaasieditorissa olevalla muuttujaohjaimella joka mallipohjaa varten.

Kukin mallipohja puolestaan koostuu leikkeistä ja teksteistä, joita sinä lisäät Montaasieditorissa.

Avaus: Avausmallipohja alkaa yleensä jonkinlaisella tekstiä sisältävällä animaatiolla ja päättyy koko ruudun 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 siinä välissä puoleksitoista sekunniksi (viivan vaalea väri).



Kaavamainen esitys "'50-luvun moderni'" -teeman avausmallipohjasta. Pohjan oletuskesto on noin 14 sekuntia.

Samaan aikaan kun jälkimmäinen teksti lähtee pois ruudulta, videon alileikkeen sisältävä animoitu paneeli käynnistyy. Teemaleikkeen

aikaan 00.11.18 mennessä video on zoomautunut täyteen kokoonsa, jossa se pysyy loppuun saakka (Video-palkin valkoisen osan ajan).

Oletuksena tämän mallileikkeen pituus on 14:00. Liitetty videoleike alkaa ennalta määrättyssä kohdassa 00.07,03 ja pyörii loppuun saakka. Sen pituudeksi tulee siten 00.06,27. Jos videota sisältävä alileikkeesi on tarpeeksi pitkä, voit pidentää koko leikettä pidentämällä osuutta, jossa video on koko ruudun kokoisena. Tämän mahdollisuuden merkinä yllä olevassa kuvassa on nuoli Video-palkin lopussa.

Jatkumo A: Jatkumomallit liittävät kaksi koko ruudun kokoista videojaksoa toisiinsa animaation avulla. Tämä ensimmäinen jatkumoesimerkki alkaa kahdella sekunnilla koko ruudun kokoista videota ja loittonee sitten paljastaen useita yhtä aikaa pyöriviä videopaneeleita. Lopuksi jatkumo tarkoittaa lopulliseen alileikkeeseen ja näyttää sen koko ruudun kokoisena.



Jatkumo A yhdistää useita videolähteitä.

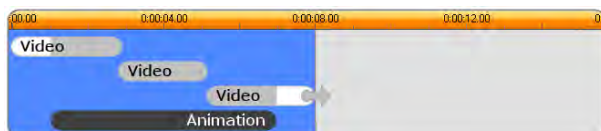
Jatkumo B: Tämä jatkumo yhdistää kaksi videoleikettä edeltäjäänsä yksinkertaisemmalla tavalla. Ensimmäinen alileike alkaa koko ruudun kokoisena ja loittonee sitten kiertäen samalla pois päin katsojasta. Kun kiertävän videopaneelin taustapuoli tulee näkyviin, siellä onkin toinen alileike. Paneeli liikkuu hiljalleen lähemmäksi niin, että leikkeen lopussa se täyttää koko ruudun.



Jatkumo B luo yksinkertaisemman siirtymän.

Tässäkin tapauksessa viimeisen alileikkeen koko ruudun kokoista osuutta voi pidentää jatkamalla teemaleikettä aikajanalla.

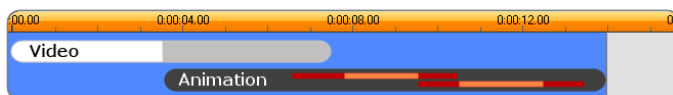
Jatkumo C: Tämä muistuttaa jatkumoa B, mutta liikkuva videopaneeli kiertyy itsensä ympäri yhden kerran enemmän ja mahdollistaa siten yhteensä kolmen alileikkeen lisäämisen kokonaisuuteen.



Jatkumossa C on yhteenliittävä videoalileike.

Viimeistä alileikettä on jälleen mahdollista pidentää.

Lopetus: Lopetusmallipohjaa käytetään samaan tarkoitukseen kuin aloitusmallipohjaa, ja tässä esimerkissä niiden rakenteetkin ovat melkein toistensa peilikuvia. Koko ruudun kokoisesta videosta tulee liikkuva paneeli, joka tekee tilaa animoiduille tekstikentille. Kaikki tapahtuu siis täsmälleen päinvastoin kuin aloitusjaksossa. Ainoa ero on, että lopetuksessa koko ruudun kokoista video-osuutta ei ole mahdollista pidentää.



Lopetusteema on lähes aloitusteeman peilikuva.



MONTAASIN EDITOINTI

Studioon pääasiallinen työkalu montaasileikkeen editoimiseen on Montaasieditori, jolla voit käsitellä kaikki montaasin tarjoamia asetuksia. Editoria käyttämällä voit lisätä sisältöä kirjastosta,

muuttaa taustaa ja muokata kaikkea montaaissa olevaa tekstiä. Editori voidaan käynnistää montaaileikkeestä kaksoisnapsauttamalla, kun se on sijoitettu projektin aikajanalle tai valitsemalla leikkeen kontekstivalikosta Muokkaa montaaia.

Seuraavassa on kätevä keino, jolla voit lisätä aikajanan leikkeitä suoraan montaaileikkeeseen leikepöydän kautta. Kopioi valittu leike käyttämällä leikkeen kontekstivalikon Kopioi-komentoa tai näppäinyhdistelmää Ctrl+C. Avaa montaaileikkeen kontekstivalikko napsauttamalla leikettä hiiren kakkospainikkeella. Valitse *Liitä pudotusalueelle* ja valitse sen jälkeen kaikkien montaaain käytettävissä olevien kolojen graafisesta alivalikosta yksi kohdekolo.

Montaaieditorin käyttäminen

Jokaisessa mallipohjassa on koloja video- ja kuvasisältöä varten. Montaaieditorissa näitä koloja edustavat "pudotusalueet". Useimmissa mallipohjissa on ainakin yksi pudotusalue, joissakin jopa kuusi. Joissakin on myös tekstikenttiä ja muita erityisominaisuuksien määrittämiseen tarvittavia muuttujia.

Montaaieditori on jaettu viiteen osaan. Vasemmalla kirjaston kompakti versio tarjoaa pääsyn videoihin ja kuviin, oikealla on mukauttamispaneeli, jossa on kenttiä tai muita tarkastuksia mallin parametrien mukaisesti. Soitin näyttää muutostesi tulokset. Esikatselun alla ovat pudotusalueet videolle ja kuville.

Montaaileikkeiden sisäinen trimmaus

Kun montaa käynnistyy tai loppuu käyttäjän määritettävissä olevaan määrään koko ruudun kokoista videokuvaa (ja monessa tapauksessa asia onkin näin), Montaaieditorin aikajanasta löytyy kahvoja sisääntulo- ja poistu-toimintojen ajoille - mikä tarkoittaa täysien kehysten osien kestoja. Napsauta ja vedä kahvaa

vasemmalle tai oikealle muokataksesi kummankin kestoja 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, aikajanalla (alhaalla) ja pudotusalueet videolle tai kuville (keskellä). Kirjaston alemmat osat ja soitin ovat myös näkyvissä. Säädä montaasin ajoitusta napsauttamalla ja vetämällä aikajanaa.

Yksityiskohtainen selvitys mallin rakenteesta on luvussa "Mallin rakenne" 163.

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, napsauta äänisymbolia alileikkeen mykistämiseksi.

Alileikkeen aloituksen valitseminen: Kun liikutat leikkeen alku - liukua, pudotusalueen ikoni päivittyy esittämään uutta aloitusruutua. Säädä aloitusruutua napsauttamalla ja vetämällä pudotusalueella olevaa *leikkeen alku* -liukusäädintä. Näppäimistön vasemmalla ja oikealla nuolinäppäimillä ovat käteviä tehdä hienosäätöjä.



Jos työstämäsi pudotusalue on aktiivinen kyseisessä aikaindeksissä, esikatselu näyttää kaikki alkuruutuun tehtyt muutokset. Alileikkeen

aloitusruutua hienosäätäessä ohjain 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 on jäädytetty täyttääkseen myönnetyn ajan.

Tehosteiden lisääminen
pudotusalueilla:

Montaasialileikkeisiin voi lisätä video- tai äänitehosteita vetämällä tehosten pudotusalueelle.



Tavalliseen tapaan magentajuova leikkeen yläosassa osoittaa, että tehosteita on käytetty.

Tehosteiden poistaminen pudotusalueilla: Katso kohdasta *Tehosteet* alueen kontekstivalikko *Poista kaikki* -komennolle tai *Poista*-alivalikolle, josta voit valita poistettavan tehoksen.

Huomaa: Jos poistat tai vaihdat mediaa pudotusalueella, myös kaikki kyseisessä mediassa käytetyt tehosteet poistetaan.

Otsikkoeditori

Pinnacle Studion Otsikkoeditori on tehokas työkalu animoitujen otsikoiden ja grafiikkaobjektien luomiseen sekä editoimiseen. Siinä on laaja skaala erilaisia teksti- ja kuvatehosteita, ja sen työkalut tarjoavat loputtomia mahdollisuuksia elokuvasi visuaaliseen suunnitteluun.



Alueet Otsikkoeditorin näkymässä: **1** Esiasetusten valitsin;
2 Kirjasto; **3** Muokkausikkuna; **4** Asetusten paneeli;
5 Työkalupalkki ja **6** Kerroslista.

Nämä ovat Otsikkoeditorin näytön tärkeimmät alueet, ja ne on numeroitu kuten ylläolevassa kuvassa:

1. **Esiasetusten valitsin** antaa välilehdet Ulkoasun ja Liikkeen esiasetuksille, joissa esiasetukset on järjestetty jokaisen

välilehden tyylin mukaisesti. Ulkoasu on otsikkosi *tekstin* tai *muodon* visuaalinen muotoilu; Liike on animaatorutiini, joka voidaan määrittää mille tahansa kerrokselle mutta jota useimmiten käytetään tekstissä. Katso “Ulkoasujen Esiasetukset” (sivulla 175) ja “Liikkeiden Esiasetukset” (sivulla 176) lisätietoja varten.

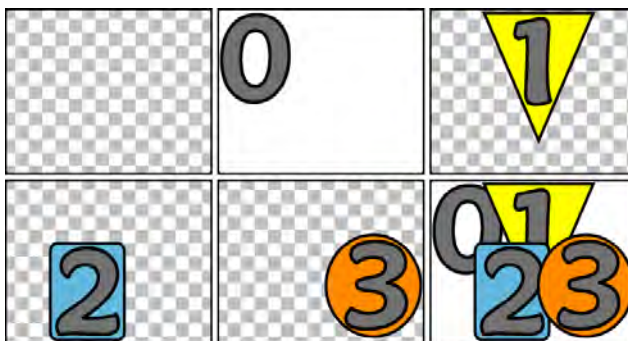
Liikuta hiirtä minkä tahansa esiasetuksen yli, jotta voit nähdä, miten se vaikuttaa otsikkoosi. Yksi napsautus käyttää esiasetusta nykyisessä kerroksessa. Kun tämä on tehty, Ulkoasuja voidaan muokata käyttämällä Asetuspaneelia.

2. **Kirjastossa** on resursseja otsikkojen rakentamista varten. Yläosassa olevien välilehtien avulla voit tutustua kaikkeen käytettävissä olevaan mediaan ja sisältöön. Tämä Kirjaston kompaktiversio on toiminnallisesti sama kuin koko Kirjasto, kuten luvussa 2 on kuvattu.
3. **Muokkaa-ikkuna** on pääasiallinen työskentely-ympäristösi, kun luot ja muokkaat otsikkoa. Se mahdollistaa otsikkosi kelattavan esikatselun ja tarkan muokkaamisen. Katso lisätietoja sivulta 186.
4. **Asetukset-paneelissa** on erilliset kokoontaittavat alipaneelit jokaiselle kolmelle asetuksen ryhmälle: *Tekstin asetukset*, jotka koskevat kuvatekstien tyyliä ja kokoa, *Ulkoasun asetukset* kasvojen, reunojen ja varjojen konfigurointia varten ja *Tausta-asetukset*, jotka koskevat otsikon taustakerrosta.
5. **Työkalupalkilla** on neljä hallintaryhmää. Vasemmalta oikealle: *lisää teksti* ja *lisää muoto* -työkalut, joukko kerroksen manipulointiohjaimia, täydelliset kuljetuksen ohjaimet, jossa *silmukka (loop)* -painike ja laskurilukemien pari, jotka osoittavat otsikon kestoa ja nykyistä toiston asemaa.
6. **Kerroslista:** 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.

Sen lisäksi, että Kerrosluettelo luettelee jokaisen kerroksen nimen perusteella, se sisältää myös aikajanan animaatioille.

Tästä nähdään, kuinka kauan jokainen kerros on aktiivinen, ja mitä liikkeitä on osoitettu mihinkin kerrokseen. Näitä ominaisuuksia voidaan muokata vetämällä.

Prosessia, jossa kuva rakennetaan kerroksittain, kutsutaan “kerrostamiseksi”. Jokaisen kerroksen sisältöä käsitellään erikseen, joten kokonaisuuden tarkastelemiseksi kuva tulee ensin yhdistää. Siten on mahdollista milloin tahansa palata asetelman pariin ja lisätä uusia kerroksia sekä muokata, järjestellä, poistaa ja korvata jo olemassaolevia.



Kuvan kokoaminen kerroksittain alkaa tässä tyhjistä ruudusta (ylhäällä vasemmalla). Shakkilauta-ruudukko ilmaisee läpinäkyvyyttä. Vaikka taustassa voi olla läpinäkyviä tai -kuultavia alueita, tässä käytetään läpinäkymätöntä taustaa (0) selkeyden vuoksi. Seuraavien kerrosten sisältö (1, 2, 3) on läpinäkymätöntä. Lopullisessa asetelmassa (alhaalla oikealla) ylemmät kerrokset peittävät alemmat.

Otsikkoeditorinkäynnistäminen (ja siitä poistuminen)

Otsikkoeditori voidaan avata kahdella tavalla: kaksoisnapsauttamalla jotain otsikkoa Kirjastossa tai oman projektin aikajanalla, tai klikkaamalla Otsikko-painiketta työkalupalkissa projektin aikajanalla.

Avainsanat otsikoiden nimissä

Joillakin annetuista otsikoista Kirjastossa on läpinäkyviä alueita, joiden kautta taustalla olevien kappaleiden sisältö näkyy. Näiden otsikoiden nimikkeet sisältävät avainsanan "overlay".

Kokonäytön otsikoilla ei ole läpinäkyviä alueita: ne täyttävät täysin videokuvaruudun. Niiden nimet sisältävät avainsanan "fullscreen".

Kirjastossa voit helposti katsella vain otsikoita yhdestä tai muista tyypeistä etsimällä sopivalla avainsanalla.

Vihje: Muita hakusanoja, joita voit kokeilla otsikoiden kanssa Kirjastossa ovat "roll", "crawl", "name" ja "title".

Otsikon tallentaminen

Otsikkoeditorin Tiedosto-valikossa olevan Tallenna otsikko -komennon avulla voit tallentaa otsikot tietokoneen tiedostojärjestelmään. Sieltä otsikkoja voidaan viedä muihin tietokoneisiin ja niitä voidaan jakaa muille Pinnacle Studion käyttäjille. Jos tallennat otsikon hakukansioon, muokattu otsikko näkyy Kirjastossa automaattisesti.

Otsikkoeditorin sulkeminen

Otsikkoeditorin sulkemiseksi voit käyttää mitä tahansa seuraavista vaihtoehdoista:

- Napsauta **OK**-painiketta otsikkoeditorin oikeassa alakulmassa. Jos avasit otsikon Kirjastosta, sinua pyydetään tallentamaan kaikki otsikon muutokset uudella nimellä. Jos avasit otsikon aikajanalta, uusi tai päivitetty otsikkosi tulee osaksi nykyistä projektia.
- Napsauta **Peruuta**-painiketta Otsikkoeditorin alaosassa. Mitään tekemiäsi muutoksia ei tallenneta.
- Napsauta  -painiketta ikkunan oikeassa yläkulmassa. Tämä vastaa Peruuta-painikkeen napsauttamista, paitsi jos olet tehnyt muutoksia, sinulle annetaan mahdollisuus tallentaa ennen sulkemista.



KIRJASTO

Kirjasto näkyy Otsikkoeditorissa välilehtipaneelina ikkunan vasemmalla puolella. Yläosassa olevat välilehdet antavat pääsyn kaikkeen saatavilla olevaan mediaan ja sisältöön. Tämä Kirjaston kompaktinäkymä on toiminnallisesti samanlainen kuin päänäkymä, joka on kuvattu luvussa 2. Otsikoiden muokkauksen kannalta Kirjaston kiinnostavat osat ovat *Valokuvat*, *Video* ja *Elokuvaprojektit*.



Kirjaston kompaktiversio Otsikkoeditorissa tarjoaa yhtä laajaa pääsyä mediaasi kuin täysversio. Katso luvusta 2 kattavat tiedot.

Kirjaston median lisääminen otsikkoon

Voit lisätä videon tai valokuvan otsikkoon vetämällä sen Kirjastosta Muokkaa-ikkunaan. Uusi elementti luodaan oletuskokoisena

kohtaan, johon pudotat sen muokkausikkunassa. Voit sitten siirtää, muuttaa sen kokoa tai kääntää sitä haluamallasi tavalla.

Voit lisätä videon tai valokuvan koko näytön taustaksi otsikollesi. Näin teet pudottamalla sen taustan pudotusalueelle, joka löytyy Taustan asetukset-alipaneelistä. Katso ”Taustaasetukset” sivulta 181 lisätietoja varten.

Voit myös käyttää videota tai valokuvaa täytteenä tekstisi kasvoille, reunalle tai varjolle. Näin voit tehdä lisäämällä ensin pinta, reuna tai varjostus Ulkoasun asetuksiisi käyttäen *lisää-*painikkeita (kuvassa). Pudota sitten kuvasi tai videosi pudotusalueelle *Täytä*-painikkeen oikealle puolelle.



ESIASETUSTEN VALITSIN

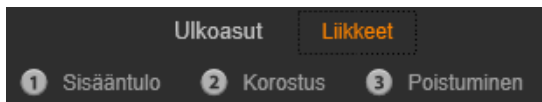
Otsikkoeditorin esiasetuksen valitsimella on helppoa tehdä nopeasti houkutteleva otsikko. Kun olet kirjoittanut tekstin ja tekstikerros on vielä valittuna, sovelta siihen mitä tahansa Ulkoasut-esiasetusta yhdellä hiiren napsautuksella. Voit tehdä sen vielä helpommaksi, kun viet hiiren minkä tahansa Ulkoasu-kuvakkeen yli, muokkausikkunassa voit esikatsella vaikutusta otsikkoosi soveltamalla Ulkoasua nykyiseen kerrokseen.

Vaikka et löydä juuri haluamaasi Ulkoasua esiasetusten joukosta, voit usein säästää aikaa aloittamalla jollakin, joka on lähes haluamasi kaltainen, sitten optimoimalla sitä Ulkoasun asetukset -alipaneelissa.



Esiasetusten valitsin, jossa Ulkoasut -välilehti on valittuna. Napsauttamalla yhtä lueteltujen esiasetusten perheiden nimeä avaat esiinponnahtavan kuvaketarjottimen.

Mikään ei anna otsikollesi aivan yhtä tehokasta visuaalista vaikutusta kuin animaatio. Napsauta *Liikkeet*-välilehteä Esiasetusten valitsimessa. Kolme saatavilla olevaa esiasetusten ryhmää vastaavat kerroksen elämänvaiheita.



Liikkeen esiasetukset on ryhmitelty niiden käytön mukaan: kerroksen esittelevä, sen näyttäminen tai poistaminen näkyvistä.

Kuten Ulkoasujen kanssa, liikkeitä voidaan esikatsella, kun ne näkyvät otsikossasi, pitämällä hiirtä minkä tahansa esiasetuksen kuvakkeen yllä. Kun olet päättänyt mitä tehdä, voit käyttää valittua Liikkettä yhdellä napsautuksella.

Ulkoasujen esiasetukset

Ulkoasut-välilehti Esiasetusten valitsimessa antaa käyttöösi visuaalisia tyylejä, joita voit käyttää otsikkosi teksti- ja muotokerroksissa.

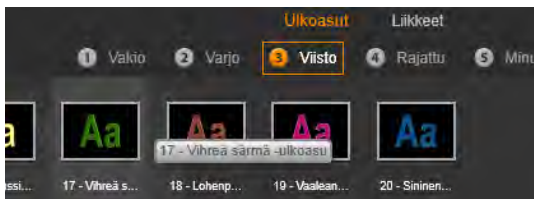
Ulkoasujen esikatselu

Jotta voit esikatsella tiettyä Ulkoasua tietyssä kerroksessa, valitse ensin kerros ja avaa sen jälkeen Ulkoasujen välilehti Esiasetusten valitsimesta ja liikuta hiirtä pikkukuvien yllä. Kun liikutat hiirtä, muokkausikkunan esikatselussa näkyy otsikkosi kuten se näkyisi valitun Ulkoasun kanssa sovellettuna. Näin voit välittömästi silmäillä sen vaikutusta kontekstissä.

Ulkoasun käyttäminen

Jos haluat käyttää esiasetettua Ulkoasua teksti- tai vektorigrafiikkakerrokseen, valitse ensin kerros napsauttamalla Muokkaa-ikkunaa (sivu 186) tai Kerroslistaa (sivu 195) hiirellä. Voit

vaikuttaa myös useaan kerrokseen yhtäaikaaisesti valitsemalla usean kerroksen tai kerrosryhmän (sivu 200).



Aloita Ulkoasujen käyttäminen valitsemalla esiasetusten perhe: Vakio, Varjo, Viistetty tai Hahmoteltu. Liikuta hiirtä pienoisikonien yllä esiasetusten esikatselemista varten. Jos haluat käyttää esiasetusta nykyisessä kerroksessa, napsauta pienoisikonia.

Kun olet valinnut muokattavan kerroksen tai kerrokset, käytä jotain seuraavista menetelmistä lisätäksesi Ulkoasu:

- Napsauta sen pienoisikonia Esiasetusten valitsimessa.
- Vedä pienoisikoni Esiasetusten valitsimesta ja pudota se Muokkaa-ikkunan kerrokseen.
- Vedä pienoisikoni Esiasetusten valitsimesta mille tahansa kerrokselle tai ryhmitettyihin kerroksiin Kerroslistan otsikossa.

Liikkeiden esiasetukset

Liikkeiden välilehti Esiasetusten valitsimessa sisältää ne animaatio-ohjelmat, joista Otsikkoeditori pitkälti saa tehonsa. Nämä liikkeet osoitetaan otsikoidesi yksittäisille kerroksille, joissa ne myös toimivat. Liikkeet on jaettu kolmeen luokkaan; jako perustuu siihen, kuinka suureen osaan kerroksen elinkaaresta ne vaikuttavat: *Sisääntulo*, *Korostus* ja *Poistuminen*.

- *Sisääntulo*-liike määrittää kerroksen aloituksen – sen ensimmäisen sisääntulon aktiiviseen otsikkoon.

- *Korostus*-liike kiinnittää katsojan mielenkiinnon kerroksen sisältöön antamalla sille huomiota herättävää eloa kerroksen ollessa aktiivinen ruudulla.
- Poistuminen-liike vie kerroksen pois näyttämöltä vieden loppuun sen elämänkaaren.

Jokaisessa kerroksessa on mahdollista olla yksi jokaista liiketyypistä. Kaikkien liikkeiden käyttäminen on kuitenkin valinnanvaraista, eikä liikeotsikkossa tarvitse välttämättä olla liikettä lainkaan.

Liikkeiden kokoelma

Kaikissa kolmessa liikeluokassa suurin osa animaatioista voidaan ryhmitellä useaan standardityyppiin niiden toimintatavan mukaan:

Kirjainpohjaiset liikkeet toimivat yksittäisten kirjainten tasolla kuvatekstissä (muuta kerroksia käsitellään kuin ne koostuisivat yhdestä ”kirjaimesta”). Esimerkiksi *Sisääntulo*-luokan ”Kääntyvät kirjaimet” -liikkeessä tekstikerroksen kirjaimista nähdään ensin vain toinen laita. Tämän jälkeen kirjaimet kääntyvät yksi kerrallaan, kunnes ne saavuttavat tavallisen asentonsa.

Sanapohjaiset liikkeet toimivat samalla tavoin, kuin edelliset, mutta sanojen tasolla. *Sisääntulo*-luokan ”Sanat alhaalta” -liikkeessä kerroksen sanat leijailevat paikoilleen yksi kerrallaan ruudun alta.

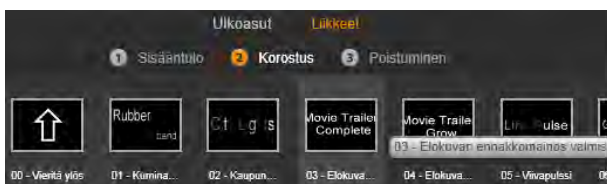
Rivipohjaiset liikkeet on tarkoitettu sellaisiin kerroksiin, joissa on useita rivejä tekstiä. *Sisääntulo*-luokan ”Rivit takaa” -liikkeessä tekstirivit tuodaan näytölle eräänlaista perspektiivirataa pitkin – ikään kuin niiden lähtöpaikka olisi katsojan takana.

Sivupohjaiset liikkeet vaikuttavat koko kerrokseen yhtäaikaaisesti. Yksi esimerkki on *Sisääntulo*-luokan ”Vierivä tynnyri” -liike, jossa koko kerros ”vierii” paikoilleen ylhäältä päin aivan kuin se olisi maalattu näkymättömän pyörivän tynnyrin kylkeen.

Sisääntulo- ja poistuminen-liikkeiden sovittaminen

Suurimmalla osalla *Sisääntulo*-liikkeitä on vastaava *Poistuminen*-liike, joita voidaan käyttää yhdessä visuaalisen yhdenmukaisuuden säilyttämiseksi. Esimerkiksi kerros, joka tulee ruutuun ”Sanat äärettömyydestä” -liikkeen siivittämänä, voidaan määrittää poistumaan ”Sanat äärettömyyteen” -liikkeellä. Tällainen

yhdenmukaisuus on kuitenkin vain yksi vaihtoehto, ei vaatimus, ja voit yhdistellä kaikkien kolmen luokan liikkeitä haluamillasi tavoilla.



Esiasetusten valitsin tarjoaa Sisääntulo-, Korostus- ja Poistumisliikkeet.

Jokainen otsikon kerros voi käyttää yhtä liikettä jokaisesta luokasta.

Liikkeiden esikatselu

Jotta voit esikatsella tietyn liikkeen tietyssä kerroksessa, valitse ensin kerros ja avaa sitten Liikkeet-välilehti Esiasetusten valitsimesta ja liikuta hiirtä halutun pikkukuvan yli. Samaan aikaan Muokkaa-ikkunassa käynnistyy toistuva esikatselu otsikon animaatiosta, jotta voit välittömästi nähdä liikkeen vaikutuksen.

Liikkeiden lisääminen

Lisätäksesi tietyn liikkeen tiettyyn kerrokseen valitse ensin kerros ja menettele jollakin seuraavista tavoista:

- Napsauta Liikkeen pienoiskonina Esiasetusten valitsimesta.
- Vedä liikkeen pienoiskoni Esiasetusten valitsimesta käytettävissä olevaan kerrokseen (sellaiseen, joka ei ole muiden kerrosten peittämä) Muokkaa-ikkunassa.
- Vedä Liikkeen pienoiskoni Esiasetusten valitsimesta mille tahansa kerrokselle tai ryhmitellyille kerroksille Kerroslistan otsikossa.

Käyttäessäsi jotakin näistä menetelmistä, lisätään liike kerrokseen, ja se korvaa samaan luokkaan kuuluvan liikkeen kerroksessa, jos niitä on. Katso "Kerroslista" sivulla 195saadaksesi lisätietoja Liikkeiden kanssa työskentelystä Kerroslistassa.



OTSIKKOJEN LUOMINEN JA

MUOKKAAMINEN

Otsikko Pinnacle Studion Otsikkoeditorissa rakentuu neljän tyyppisestä elementistä:

Taustakerros: Oletusarvoisesti tausta on täysin läpinäkyvä. Peittävien otsikoiden kanssa tämä on yleensä paras vaihtoehto. Erityistarkoituksiin tai koko näytön otsikoihin voit valita kiinteän värin, kuvan tai videon näkymään taustalla. Muokattavuuden lisäämiseksi Taustan asetukseton varustettu myös läpinäkyvyyttä säätelevällä liukusäätimellä. Katso ”Taustan asetukset” sivulta 181.

Video- ja kuvakerrokset: Resurssit, jotka muodostavat nämä kerrokset, ovat peräisin Kirjaston.video-, valokuva- ja elokuvaprojekti-osista. Kerrokset tukevat samoja toimintoja kuin teksti- ja muotokerrokset, poikkeuksena on kuitenkin Ulkoasut-sovellus.

Teksti- ja muotokerrokset: Nämä ovat ”vektori-pohjaisia” 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 valitsimen Ulkoasut-osioista. Katso ”Ulkoasujen esiasetus” sivulta 175saadaksesi lisätietoja.

Liikkeet: Liikkeet ovat animaatio-ohjelmia, joita voidaan käyttää taustaa lukuunottamatta kaikissa kerroksissa otsikkoa luodessa. Liikkeet valitaan ja niitä lisätään kerrokseen Esiasetusten valitsimen *Liikkeet*-välilehdestä. Kun liike on lisätty kerrokseen, sen ajastusta

voidaan säätää Kerroslistan aikajanassa. Katso Liikkeiden esiasetus (sivulta 176) ja Kerroslista (sivulta 195) saadaksesi lisätietoa.

Teksti- ja muotokerrosten luominen

Luo tekstikerros napsauttamalla joko *Lisää tekstiä* -painiketta Kerroslistan otsikkopalkissa tai yksinkertaisesti kaksoisnapsauttamalla tyhjää aluetta Muokkaa-ikkunassa. Oletustekstiä sisältävä uusi kerros ilmestyy. Teksti on automaattisesti valittuna ja korvaantuu, jos alat nyt kirjoittamaan.



Luo muotokerros napsauttamalla *Lisää muoto* -painiketta (*Lisää tekstiä* -painikkeen oikealla puolella) ja tee valintasi aukeavassa ponnahtusvalikossa. Vaihtoehtoja ovat ympyrä, neliö, ellipsi, suorakulmio, horisontaaliset ja vertikaaliset “pilleri”-kuviot ja kolmio. Valinnan tehtyäsi valitusta muodosta tehdään uusi muoto, joka ilmestyy oletuskokoisena Muotoilu-ikkunan keskelle.



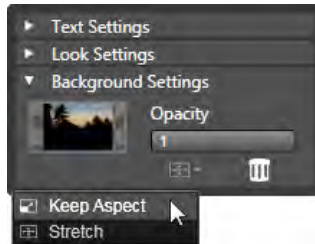
Kerrosten editointi

Tämän luvun lopussa annetaan tarkempia tietoja taustan ja kerrosten muokkauksesta Otsikkoeditorissa.

- Saadaksesi tietoa Tausta-kerroksen muokkaamisesta katso heti alla sijaitseva Tausta-asetukset.
- Tietoa liikkumisesta, kaikentyyppisten etualan kerrosten koon muokkaamisesta, kääntämisestä ja uudelleenjärjestämisestä, katso Muokkaus-ikkuna sivulla 186 ja Kerroslista sivulla 195.
- Saadaksesi lisätietoja tekstin muokkaamisesta ja tekstin asetusten ominaisuuksista, katso Teksti ja tekstin asetukset sivulta 189.
- Tietoja stereoskooppisten otsikoiden kanssa työskentelystä on kohdassa Otsikot ja stereoskooppinen 3D sivulta 194.
- Monivalintaa ja ryhmittelyä käsitellään kohdassa Työskentely kerrosryhmien kanssa sivulla 200.
- Lopuksi lue Liikkeen editoinnista Kerroslistan aikajanalla kohdasta Kerroslista sivulla 195.

Taustan asetukset

Toisin kuin etualan kerrokset otsikossa, erityinen taustakerros ei näy Kerroslistassa, ja se ei ole muutettavissa Editointiikkunassa. Sen sijaan taustaa kontrolloidaan Taustan asetuspaneelista.



Taustan asetus-paneelin avulla voit luoda taustan otsikolle. Pieni esikatselualue toimii Värin valitsin-painikkeena, ja myös pudotuskohteena videoita tai kuvia varten kirjastosta. Täällä Kuvasuhde-valikko on avattu napsauttamalla painiketta yläpuolella.

Otsikon oletustausta on täysin läpinäkyvä. Jos otsikkosi näkyy ylemmällä projektin aikajanalla, jokainen video tai muu kuva videoraidalla on näkyvissä otsikon edustan takaa.

Voit luoda kiinteän tai liukuväri-taustan napsauttamalla taustan esikatselualuetta. Tämä tuo esille värin valinta-ikkunan ja myös pipetin, jonka avulla voit poimia värin missä tahansa Otsikon editorin ikkunassa.

Voit valita liukuväri-taustan valitsemalla Liukuvärit-välilehden väripaletin yläreunassa. Muita liukuväri-merkkejä voidaan asettaa napsauttamalla kerran alla olevaa liukuväripalkkia. Liukuväri-merkit voidaan poistaa vetämällä ne pystysuoraan pois palkin alueelta.

Käyttääksesi videota tai pysäytyskuvaa taustana vedä objekti Kirjaston Videot- tai Valokuvat-osiosta ja pudota se Tausta-paneelin esikatselualueelle.

Tehdäksesi taustan läpikuultavaksi aseta *Läpikuultavuus*-liukusäätimen painike mihin tahansa läpinäkyvän (vasemmassa äärilaidassa) ja täysin läpinäkymättömän välillä. Kaksoisnapsauttamalla liukusäädin palauttaa sen täysin läpinäkymättömäksi.

Taustan palauttamiseksi sen oletustilaan napsauta *roskakori*-painiketta.

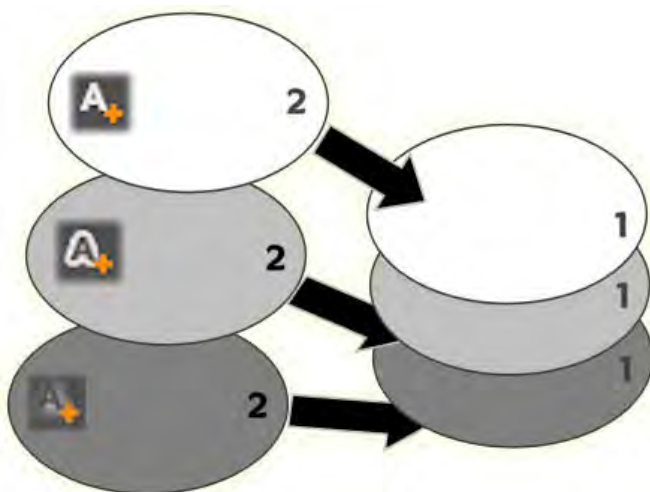
Ulkoasun asetukset

Asetukset-välilehdestä pääset käsiksi Ulkoasut-asetukseen, missä voit tarkastella, muokata, lisätä ja poistaa yksittäisiä *detaljikerroksia*, joita käytetään jonkin tietyn ulkoasun luomiseksi.



Ulkoasuasetukset-nuolen napsauttaminen *Asetukset*-paneelistä avaa alapaneelin, jossa kerroksen ulkoasua voidaan muokata. Tämänhetkisen valitun esiasetuksen ('Blue Bevel') vieressä on kolme painiketta, joilla voi luoda uusia *detaljikerroksia*. Muokkauspaneeli *Pinta*-detaljille on auki.

On olemassa kolmenlaisia detaljikerroksia: *pinta*, *reuna* ja *varjo*. Nämä kolme tyyppiä eivät eroa tuettujen asetusten saralla, vaan oletussijainnissa, jonka perusteella ne lisätään kerrospinoon. Ellei niitä vedetä pois oletussijainnista, *pinta*-detaljit ovat aina pinon päällimmäisinä, *reuna*-detaljit seuraavina ja *varjot* viimeisinä. Tästä huolimatta, kun detalji on luotu, sitä voidaan liikutella kerrospinossa ylös- ja alaspäin.



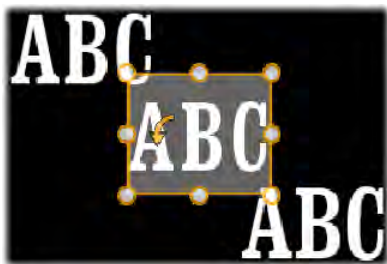
Pinta, Reuna ja Varjo: Uusi pinta-detalji (vasemmalla ylhäällä) lisätään päällimmäisen jo olemassa olevan pintakerroksen ylle; uudet reuna- ja varjo-detaljit lisätään pohjimmaisena niitä vastaavaan kerroksen alle.

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

nominaaliseen sijaintiin, johon ulkoasu lisätään. Offsetin vaihteluväli on -1,0:sta (vasen tai pohja) +1,0:an (oikea tai huippu). Maksimaaliset offsetit merkitsevät Muokkaaikkunan työskentelyalueen leveydestä ja korkeudesta yhtä kahdeksasosaa.



Tässä esimerkissä ulkoasu, jossa on kolme detaljikerrosta, on lisätty yhteen tekstikerrokseen. Detaljikerrosten asetusten säätäminen tapahtuu muutoin identtisesti, paitsi offsetarvojen kohdalla, joiden muokkaaminen tapahtuu 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 nolasta kahteen, ja 1 on oletusarvoinen paksuus.



Tämä esimerkki sisältää kolme detaljikerrosta eri paksuusarvoilla. Vasemmalta oikealle: 0.90, 1.0, 1.20. Koon varioimisen visuaalinen efekti riippuu kerroksen viivojen oletusarvoisesta paksuudesta. Tekstikerroksessa tämä määräytyy käytetyn fonttiryhmän ja fontin koon mukaan.

- **Sumennus:** Tämän liukusäätimen arvoa lisättäessä välillä 0 ja 1 detaljikerros muuttuu aavemaisemmaksi ja epäselvemmäksi.



Tässä esimerkissä detaljikerrokset vaihtelevat vain sumennuksen osalta. Vasemmalta oikealle: 0,15, 0, 0,40.

- **Läpikuultavuus:** Tämä liukusäädin määrittää detaljikerroksen läpikuultavuuden arvojen 0 (läpinäkyvä) ja 1 (läpinäkymätön) välillä.
- **Täyttö:** Napsauta värivihkanäppäintä avataksesi värinvalitsimen, jossa voit valita detaljikerroksen täyttövärin. Värinvalitsimeen sisältyy pipetti-näppäin, jolla voit napata värin mistä kohtaa tahansa Otsikkoeditorin sisällä.

Liukuväri-taustan asettamista varten, valitse *Liukuväri*-painike väripaletin yläreunassa. Muita liukuväri-merkkejä voidaan asettaa napsauttamalla kerran alla olevaa liukuväripalkkia. Liukuväri-merkit voidaan poistaa vetämällä ne pystysuoraan pois palkin alueelta.

Detaljikerrosten kanssa työskenteleminen

Olemassaolevien detaljikerrosten ominaisuuksien määrittämisen ohella voit lisätä jokaisen kolmen tyyppin detaljeja, poistaa detaljeja ja järjestää detaljikerrospinon uudelleen.

Lisää detaljikerros napsauttamalla yhtä Ulkoasujen Asetusten yläoikealla sijaitsevista kolmesta pienestä painikkeesta. Ne luovat järjestyksessä vasemmalta oikealle uuden *pinta*-, *reuna*- ja *varjo*-kerroksen. Uuden detaljikerroksen sijoitus kerrospinossa määrittyy sen tyyppin perusteella, kuten yllä on selitetty.



Poista detaljikerros napsauttamalla roskakori-painiketta detaljin muokkauspaneelin otsikkopalkissa.

Jos haluat nimetä detaljikerroksen uudelleen, kaksoisnapsauta sen nimeä, kirjoita haluamasi nimi ja paina Enter-näppäintä.

Voit piilottaa tilapäisesti detaljikerroksen, kun napsautat pisteen muotoista näkyvyyden vaihtelu -kuvaketta detaljin otsikossa.

Sulje tai avaa detaljikerroksen muokkauspaneelinnapsauttamalla nuoli-painiketta muokkauspaneelin otsikkopalkin vasemmassa päädyssä.

Järjestä detaljikerrokset uudelleenvetämällä muokkauspaneelin otsikkopalkki sen uuteen sijaintiin. Jos muokkaamasi ulkoasu sisältää enemmän kuin kaksi tai kolme kerrosta, voi olla helpompaa seurata tapahtumia, kun suljet paneelit ensin, jotta koko pino näkyy kerrallaan.

Muokatun ulkoasun tallentaminen

Kun olet saanut valmiiksi muokatun ulkoasun editoinnin, voit tallentaa sen “Minun ulkoasuni” -kansioon napsauttamalla Tallenna ulkoasu -painiketta  Ulkoasut-asetusten otsikkopalkissa. Ennen tallentamista on hyvä nimetä Ulkoasu uudelleen. Tämän tekemiseksi kaksoisnapsauta nykyistä nimeä asetuksissa, anna ulkoasulle kuvaava nimi ja paina Enter-näppäintä.

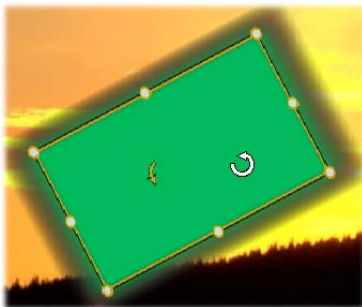
Kun tyyli on tallennettu, voit hakea sen halusi mukaan Esiasetuksien valitsimesta, kohdasta 'Omat tyylit'.

Muokkaa-ikkuna

Muokkaa-ikkuna on Otsikkoeditorin pääasiallinen esikatselu- ja editointialue. Täällä voit järjestää uudelleen, muuttaa kokoa ja kiertää otsikkosi edustakerroksia.

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" niiden uudelleensijoittamiseksi napsauttamalla mihin tahansa kontrollikehyksen puitteissa.



Muoto-objektin kiertäminen Muokkaa-ikkunassa. Kontrollikehyksen keskellä oleva pienempi piste on kerroksen kiertämiseen tarkoitettu kahva. Kiertääksesi kerrosta napsauta hiirellä ja pidä pohjassa kiertokahvaa ja vedä. Kun olet kiertokahvan päällä, hiiren osoitin näyttää kiertävältä nuolelta.

Teksti- ja muotokerrosten kanssa osa kerroksen sisällöstä voi näyttää sijaitsevan kontrollikehyksen ulkopuolella. Näin tapahtuu, jos yksi "detaljeista" ulkoasussa on määritetty vaaka- tai pystysuuntaisen offsetin mukaan, minkä vuoksi detalji siirtyy paikoiltaan suhteessa kerroksen nominaaliseen sijaintiin. Katso lisätietoja sivulta 175.

Kerrostoiminnot Muokkaa-ikkunassa

Tässä kuvaillut toiminnot ovat tarkoitettu yksittäisille kerroksille, mutta niitä voi käyttää myös usean kerroksen yhtäaikaiseen käsittelyyn. Katso "Kerrosryhmien kanssa työskentely" sivulta 200 saadaksesi lisätietoja.

Valitse kerros Muokkaa-ikkunassa napsauttamalla hiirellä kerroksen suorakulmiossa. Tällöin kerroksen ohjauskehys tulee näkyviin 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 ainoastaan, koska se sijaitsee läpinäkyvän alueen alla suorakulmion tai muun kerroksen sisällä. Käyttäaksesi tällaisissa tapauksissa editointiin hiirtä sinun tulee ensin piilottaa tai lukita ylempi kerros (tai kerrokset). Tämä on kuvailtuna Kerroslista-otsikon alla. Katso lisätietoja sivulta 195.

Minkä tahansa tekstiä sisältämättömän kerroksen liikuttamiseksi napsauta sitä hiirellä kerroksen suorakulmion sisällä, pidä painike pohjassa ja vedä kerros uuteen paikkaan.

Jos haluat liikuttaa tekstikerrosta, vie hiiri kerroksen kontrollikehyksen reunan lähetyville, kunnes kursori muuttuu nelipäiseksi nuoleksi. Napsauta ja vedä normaalisti. Kehyksen sisällä napsauttaminen, mikä toimisi tekstiä sisältämättömän kerroksen kanssa, aktivoi tekstin muokkaustilan. Katso lisätietoja alta kohdasta ”Teksti ja testin asetukset”.



Jos haluat muuttaa kerroksen kokoa ja säilyttää sen mittasuhteet, napsauta kontrollikehyksen kulmapistettä ja pidä hiiren painike pohjassa.

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.

Kiertääksesi kerrosta napsauta hiirellä ja pidä pohjassa kiertokahvaa ja vedä. Jos haluat hallita kiertoprosessia tarkemmin, vie kursori pois kierron keskipisteestä vetäessäsi. Pidempi etäisyys mahdollistaa tarkemman kulmien kontrollin kursorin sijaintien välillä.

Vaihtaaksesi kerroksen paikkaa pinossa napsauta kerrosta hiiren oikealla painikkeella, avaa sen sisältövalikosta Järjestä-alivalikko ja

valitse jokin sen komennoista: *Vie taakse*, *Vie taaksepäin*, *Tuo eteen*, *Tuo eteenpäin*. Kätevät pikanäppäimet ovat käytettävissä kaikille neljälle komennolle järjestyksessä ensimmäisestä komennosta: Ctrl+Miinus, Alt+Miinus, Ctrl+Plus ja Alt+Plus

Toinen tapa kerrosten uudelleenjärjestämiseksi voi olla kätevämpi otsikoissa, joissa usea kerros limittyy, on Kerroslistan käyttäminen. Katso lisätietoja sivulta 195.

Jos haluat poistaa kerroksen, valitse kontrollikehys tai valitse se Kerroslistassa ja paina sitten Delete-näppäintä. Vaihtoehtoisesti voit käyttää pikavalikon komentoa *Poista kerros*. Kun käsittelet tekstikerrosta tekstin muokkaustilassa, *Poista*-komento (ja Delete-näppäin) vaikuttavat ainoastaan kerroksen tekstiin, eivät itse kerrokseen.

Teksti ja testin asetukset

Otsikkoeditorin graafisesta hienostuneisuudesta huolimatta hyvin usein ensisijainen syy otsikoiden käyttämiseen on niiden sisältämä teksti. Tämän vuoksi editori antaa käyttöösi useita erityisiä valintamahdollisuuksia, jotka ovat apunasi sen varmistamisessa, että saat tekstisi näyttämään täsmälleen toivomaltasi. Tekstitoiminnot, joita käsittelemme alla ovat:

- Tekstin muokkaaminen
- Fonttien vaihtaminen, fonttien koot ja tyylit
- Tekstin tasaaminen ja tekstivirta
- Tekstin ominaisuuksien kopioiminen ja liittäminen

Kirjoitustyön kannalta kiinnostavimmat Otsikkoeditorin alueet ovat Editointi-ikkuna ja Tekstin asetukset -paneeli. Tekstikerroksen muotoilussa Esiasetusten valitsimen Ulkoasut-osio ja Ulkoasun asetukset-paneeli tulevat myös kuvaan. Katso Ulkoasujen esiasetukset (sivulla 175) ja Ulkoasun asetukset (sivulla 182).

Tekstin muokkaustila

Kuten toisaalla on kerrottu, sinun tulee olla tarkkaavainen napsauttaessasi kontrollikehyksen reunaa sen sijasta, että napsauttaisit mitä tahansa kohtaa sen sisällä; tällöin vältät vahingossa aktivoimasta kerrosta tekstin muokkaustilassa. Tässä tarkasteltavien toimintojen kannalta kuitenkin tekstin muokkaustila on juuri se, mitä haluamme. Juuri luodussa tekstikerroksessa tekstin muokkaustila on heti aktivoitu; voit aloittaa tekstin syöttämisen välittömästi, jolloin oletusteksti korvautuu.

Aktivoi olemassa olevan tekstikerroksen editointitila napsauttamalla missä tahansa kontrollikehyksen sisällä. Tällöin tekstin muokkaustila aktivoituu ja – välttääksesi yleensä vaaditun vaiheen – kaikki olemassa oleva teksti kerroksessa valitaan automaattisesti. Kuten yleensä, valittu teksti korostetaan.



Tekstikerros, jossa koko teksti on valittuna. Vasemmalta alkaen tekstinmuokkauspainikkeet otsikkopalkissa ovat lihavointi, kursivointi ja alleiviivaus; tekstin tasaus ja tekstivirta; fontin nimi ja koko. Tekstin muokkaustilassa kerroksen yllä olevassa kursorissa on “I-palkki”-muoto, kuten kuvasta näkyy.

Jos haluat muokata itse tekstiä, voit yksinkertaisesti aloittaa kirjoittamisen. Korostettu teksti katoaa ja syöttämäsi teksti ottaa sen paikan. Kun kirjoitat, tekstin nykyistä lisäyskohtaa (paikka tekstissä, johon uusia kirjaimia lisätään) osoittaa pystyviiva.

Jos haluat lisätä uutta tekstiä menettämättä jo olemassaolevaa, napsauta haluttua lisäyskohtaa, kun olet asettanut kerroksen tekstin

muokkaustilaan, tai käytä nuolinäppäimiä siirtyäksesi haluttuun lisäyskohtaan.

Voit myös korostaa (ja siten korvata) vain osan tekstistä ennen kuin kirjoitat vetämällä kirjainten yli hiirellä, tai pitämällä Shift-näppäintä pohjassa samalla kun käytät nuolinäppäimiä. Voit myös napsauttaa hiirtä kolminkertaisesti ja valita kaiken tekstin kerroksessa, tai kaksoisnapsauttaa sanaa vain sen sanan valitsemiseksi. Lopulta jos haluat valita *kaiken* tekstin kerroksessa uudestaan, voit käyttää hiirtä tai nuolinäppäimiä kuvatuilla tavoilla tai näppäinyhdistelmää Ctrl+A.



Tekstinasetuspaneeli

Ylimmainen asetusten alipaneeli on tämä hallintalaitteiden ryhmä, jolla muokataan ja muotoillaan nykyisen tekstikerroksen sisältöä.

Tekstikentän käyttäminen

Tapauksissa, joissa tekstin muokkausikkunaan on vaikeaa tai mahdotonta päästä käsiksi muokkausta varten, toinen kätevä tapa valita ja muokata tekstiä on tehdä se tekstikentän paneelissa. Tätä lähestymistapaa käytetään, jos teksti on aikajanan sijainnissa näytön ulkopuolella. Näin voi käydä, kun Liikkeet on otettu käyttöön. Tekstikenttä laajenee jopa kolmeen riviin kun kirjoitat. Jos uusia rivejä on lisätty, vierityspalkki lisätään.

Korostetun tekstin muotoileminen

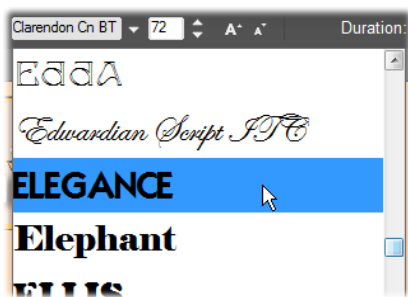
Suurin osa Otsikkoeditorin tekstin ohjaimista on todennäköisesti varsin tuttuja sinulle, jos olet käyttänyt samankaltaisia ohjaimia muissa sovelluksissa. *Pelkästään* korostettuun tekstiin vaikuttavat keinot ovat:

Fontin muotoilu: Jos haluat valita tai poistaa valinnan lihavointi-, kursivointi- tai alleviivausominaisuudesta valitussa tekstissä, käytä otsikkopalkin painikkeita. Voit myös



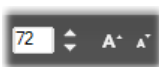
käyttää pikanäppäimiä Ctrl+B, Ctrl+I ja Ctrl+U. Painikkeet syttyvät kun niiden kyseiset muotoiluvaihtoehdot ovat aktiivisia.

Fontin nimi: Otsikkosi ovat täydellinen paikka kokeilla näyttäviä fontteja, joten todennäköisesti tulet käyttämään tätä pudotuslistaa varsin usein. Jos käytössäsi on useita fontteja, lista voi olla melko pitkä. Navigoimisen helpottamiseksi 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.



Valitaksesi fontin avaa pudotusvalikkolista ja napsauta haluamaasi fonttia. Fonttia käytetään vain sillä hetkellä korostettuun tekstiin.

Fontin koko: Otsikon editori tarjoaa monta keinoa fontin koon asettamiseksi. Voit syöttää uuden arvon suoraan fontin koon muokkaus-kenttään (enintään 360) tai käyttää viereisiä nuolinäppäimiä kokolistojen näyttöä varten. Pidemmällä oikealla *pienennä fonttikokoa*- ja *suurennä fonttikokoa* -painikkeet muuttavat kokoa intervalleissa, jotka kasvavat fontin koon kasvaessa.



Tekstin tyylien kopioiminen ja liittäminen

Sekä teksti- että muotokerroksia käsiteltäessä *Kopioi ominaisuudet*- ja *Liitä ominaisuudet* -sisältövalikoiden osat mahdollistavat

ulkoasujen kopioimisen yhdestä kerroksesta toiseen ilman, että sinun tarvitsee avata Ulkoasut-osiota Esiasetusten valitsimesta.

Tekstin kohdalla tämä toiminto kopioi myös fontin nimen, koon ja tyylin yhdestä tekstikerroksesta toiseen sekä toimii myös osittain valitun tekstin kohdalla tekstikerrosten sisällä ja välillä.

Tekstin tasaus

Otsikoille, joissa on useita rivejä tekstiä, Otsikon editori tarjoaa tasausvaihtoehtoja sisältävän valikon. Oletus uusille tekstikerroksille on tasaus keskelle (*Keskitä* pudotusvalikossa), jossa jokainen linjakeskitetään vaakatasossa käytettävissä olevaan tilaan. Lisävaihtoehtoja ovat *Tasaa vasemmalle*, *Tasaa oikealle* ja *Tasoita*.



Tekstivirta

Eri kielten erilaisten kirjoituskäytäntöjen tukemiseksi kirjoitussuunnan saralla ja mahdollisimman joustavan graafisen suunnittelun mahdollistamiseksi, Otsikkoeditori tarjoaa valikon, josta löytyy kahdeksan tekstivirta-vaihtoehtoa. Nämä vaihtoehdot, jotka toimivat yhteistyössä juuri käsiteltyjen tekstin tasausvaihtoehtojen kanssa, eivät vaikuta pelkästään tekstin ulkonäköön, vaan myös perusnäppäinten, kuten Home ja End, merkitykseen.



Muotoileminen Ulkoasujen avulla

Kuten kohdassa "Ulkoasujen Esiasetukset " 175 on selitetty, tekstin ja muodon kerroksia voidaan muuttaa soveltamalla Ulkoasua Esiasetusten valitsimesta. Osittain korostetussa tekstikerroksessa ulkoasun käyttäminen vaikuttaa vain korostettuun tekstiin. Periaatteessa otsikkosi jokaiselle yksittäiselle merkillä voidaan antaa oma ulkoasu.



Otsikot ja stereoskooppinen 3D

Jos olet luomassa stereoskooppista 3D-projektia, sinun ei tarvitse tyytyä 2D-otsikkoon. Kirjastossa on useita 3D-otsikkoja, mutta kaikki otsikot voivat hyödyntää stereoskooppista tekstiä.

Jos haluat määrittää 2D-otsikon stereoskooppiseksi, valitse tekstikerros ja valitse sitten Asetukset-alipaneelistä *Stereoskooppinen* -valintaruutu. Nyt *Tekstin syvyys* -asetus tulee näkyville. Tällä asetuksella voit muuttaa tekstin ja katsojan välistä etäisyyttä. Jos tallennat otsikon hakukansioon, otsikon esikatselukuvassa näkyy sen 3D-osoitin.



Stereoskooppinen otsikko, joka on avattu Kirjastosta tai 3D-aikajanalta, käyttää stereoskooppista esikatselua. 2D-aikajanalla oleva stereoskooppinen otsikko näkyy ainostaan 2D-muodossa. Jos haluat käyttää stereoskooppista toistoa, aikajanana asetukset on muutettava 3D:ksi.

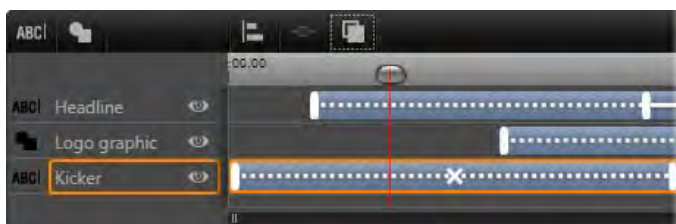
Tekstin syvyys: Jos haluat muuttaa tekstin syvyyttä – sen etäisyyttä katsojaan – valitse kerros ja avaa stereoskooppisten asetusten alipaneeli. Tarkista, että *Stereoskooppinen* -ruudussa näkyy oranssi valintamerkki. Kun lisäät *Tekstin syvyys* -liukusäätimen arvoa, teksti loitontuu katsojasta; arvon vähentäminen taas tuo tekstiä lähemmäksi katsojaa.

Kun säädät tekstin syvyyttä, saattaa myös olla tarpeen säätää 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.



KERROSLISTA:

Kerroslistassa, joka vie suurimman osan Otsikon editorin alaosan näytöstä, on kaksi saraketta: toinen kerrosotsikoille, ja toinen aikajanan kappaleille. Jokaisella rivillä otsikko sisältää kerroksen nimen sekä *Näkyvyys*-painikkeen. Otsikon oikealla puolella oleva aikajanan raita toimii kerroksen elinkaaren kontrolloinnin graafisena editorina; otsikon kerroksia voidaan käsitellä kokonaisuutena sekä siihen osoitettujen liikkeiden kestoa erikseen.



Kerroslistan vasemman puoleinen osio sisältää kerroksen otsikot. Oikealla puolella on animaatioiden aikajana, jossa jokaisen kerroksen ja niissä olevien liikkeiden ajastusta voidaan tarkastella ja muuttaa. (Tässä on näkyvillä vain aikajanan vasemmanpuoleisin osa.)

Jos muokattavana oleva otsikko avattiin, Elokuvaeditorissa tai Levyeditorissa, kerroslistan aikajana edustaa nykyisen leikkeen pituutta. Jos haluat muuttaa sitä, palaa projektin aikajanalalle ja trimmaa otsikko siellä.

Jos otsikko avattiin Kirjastosta, ja siten se ei ole liitettyinä projektin leikkeeseen, sen pituutta voidaan muokata Otsikkoeditorissa. Aseta haluttu kesto kirjoittamalla arvo suoraan *keston* laskuriin työkalurivin oikealle puolelle. Kaikki kerrokset on säädetään uuden keston mukaisesti.

Kerroslistalla on työkalurivi, jossa on useita tärkeitä valvontaryhmiä (ks. "Kerroslistan työkalurivi" sivulla 198).

Kerroslistan kanssa työskentely

Kerroslista on moniraita-aikajana, joka on hyvin samantapainen kuin itse projektin aikajana elokuva- tai levyeditorissa. Jotkin toiminnot, kuten ne, jotka liittyvät Liikkeisiin, ovat kuitenkin erityisiä Otsikkoeditorille.

Kerrostoiminnot

Tässä kuvatuista kaikki toteutetaan Kerroslistan ylätunnistealueella.

Kerrosten valitseminen

Otsikon napsauttamisella Kerroslistassa on sama vaikutus kuin kerroksen valitsemisella Muokkaa-ikkunassa (ja toisinpäin). Kerroksen nimi korostetaan ja kerroksen kontrollikehys ilmestyy. Myös usean kerroksen samanaikainen valitseminen on mahdollista käyttämällä tavallisia Windowsin hiiri ja näppäimistö -yhdistelmiä Shift-napsautus (laajenna valintaa), Ctrl-napsautus (laajenna valintaa yksi kerrallaan), ja Shift+Ctrl-napsautus (laajenna valintaa viimeisestä valitusta otsikosta). Katso "Kerrosryhmien kanssa työskentely" sivulla 200 saadaksesi tietoa usean valinnan kanssa työskentelystä.

Kerrosten nimet ja uudelleen nimeäminen

Kun luot uuden kerroksen, Otsikkoeditori antaa sille resurssin tai tiedoston nimeen perustuvan oletusnimen. 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, mitä kirjoitat kerrokseen. Kun olet kerran nimennyt tekstikerroksen uudelleen, seuraavat tekstiin tehtävät muutokset eivät enää vaikuta kerroksen nimeen. Jos annat

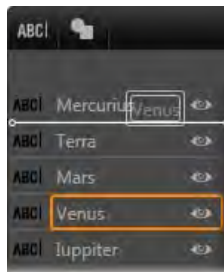
kerrokselle tyhjän nimen, sen nimi määräytyy jälleen alkuperäisellä tavalla.

Jos haluat nimetä kerroksen uudestaan, napsauta sen nimeä. Muokkauskenttää avautuu olemassaoleva nimi valittuna. Syötä kenttään uusi nimi ja paina Enter-näppäintä tai napsauta muokkausikkunan ulkopuolelle päättääksesi nimeämisprosessin.

Kerrosten uudelleenjärjesteleminen

Kuten näimme sivulla 187(“Kerrostoinnnot Muokkaa-ikkunassa”), kerroksen paikkaa kerrospinossa voidaan muuttaa *Kerros*-sisältövalikon komennoilla sekä pikanäppäimillä kuten Ctrl+Plus(*Kerros* ➤ *Tuo eteen*).

Kerroslista tarjoaa suuremman lähestymistavan: vedä yksinkertaisesti kerroksen otsikko uuteen paikkaan listalla. Tämä on kätevää erityisesti tilanteissa, joissa kerrosten limittäisyys vaikeuttaa hiirellä valitsemista. Vetäessäsi kerrosta lisäämiskohta listalla osoittaa kohdan, johon kerros pudotetaan.

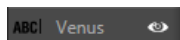


Usean kerroksen valittuasi (katso “Kerrosten valitseminen” yllä) voit vetää monta kerrosta uuteen paikkaan yhdellä kertaa.

Kerrosten piilottaminen ja lukitseminen

Otsikko voi monimutkaistua ja täytyä nopeasti lisätessäsi siihen kerroksia ja kerroksiin liikkeitä.

Näkyvyys-painike kerroksen otsikon oikeassa reunassa on kätevä yksinkertaistamaan tällaisia tilanteita.

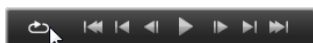
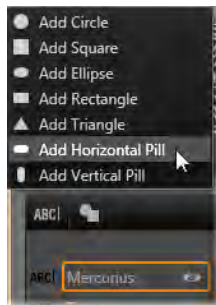


Napsauta silmänmuotoista Näkyvyys-painiketta poistaaksesi kerroksen väliaikaisesti Muokkaa-ikkunasta. Kerroksen ominaisuudet ja asetukset säilyvät, mutta voit työskennellä muiden kerrosten parissa ilman, että piilotettu kerros estää näkyvyyttä tai hiiren toimintoja. Napsauta painiketta uudelleen palauttaaksesi kerroksen näkyvyyden.

Työkalupalkki

Otsikkopalkin lukemat ja kontrollipainikkeet on lajiteltu ryhmiin. Vasemmalta oikealle:

- *Lisää tekstiä*- ja *Lisää muoto* -painikkeet mahdollistavat uusien “vektori pohjaisten” kerrosten luomisen, joihin voidaan käyttää Esiasetusten valitsimen ulkoasuja. *Lisää tekstiä* -painiketta painamalla luot välittömästi uuden tekstikerroksen oletusulkoasulla ja -selosteella. Oikopolkuna *Lisää tekstiä* -komennolle voit kaksoisnapsauttaa mitä tahansa Muokkaa-ikkunan käyttämätöntä aluetta. *Lisää muoto* -painikkeen napsauttaminen avaa ponnahdusvalikon, josta voit valita uuteen kerrokseen lisättävän muodon.
- Kerrosten *tasaus*-, *ryhmittely*- ja *kerros*-painikkeet avautuvat jokainen ponnahdusvalikoissa, joiden toiminnot vaikuttavat useisiin kerroksiin. Nämä komennot on katettu "Työskentely kerrosryhmien kanssa" sivulla 200.
- *3D-katselutilan kytkin* tulee näkyviin, kun editoidaan stereoskooppista 3D-otsikkoa. Katso lisätietoja käytettävissä olevista tallennusmuodoista kohdasta “3D-katselutilan vaihto” sivulta 35.
- *Siirtymispainikkeiden* avulla voit esikatsella liikeotsikkoa ilman, että sinun tarvitsisi poistua Otsikkoeditorista. Näiden painikkeiden toiminnot ovat vasemmalta alkaen: *silmukkatoisto*, *hyppää alkuun*, *siirry yksi ruutu taaksepäin*, *toista/tauko*, *siirry yksi ruutu eteenpäin* ja *hyppää loppuun*.



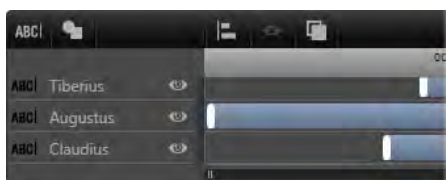
Silmukkatoisto toistuu jatkuvasti käynnistyttyään. Pysäyttääksesi toiston, napsauta mihin tahansa Muokkaa-ikkunassa tai napsauta *silmukkatoisto*-painiketta uudelleen. Kuten yleensä, välilyöntinäppäimellä voit kätevästi pysäyttää ja käynnistää toiston.

- *Järjestelmän äänenvoimakkuus-* ja *Järjestelmän vaimennus* -painikkeiden avulla voit säätää järjestelmäsi äänenvoimakkuutta. Se ei muuta aikajanan leikkeiden äänentasoja.
- Laskurit näyttävät Kerroslistan paikan aikajanan osoittimen sijainnissa tavalliseen tapaan tunteina, minuutteina, sekunteina ja ruutuina. Otsikot, jotka tulevat projektistasi kirjaston sijasta, aikajanan näkyvä sijainti on suhteessa projektin aikajanan alkamiseen, ei leikkeen alkamiseen.

[] 00:00:03.00 TC 00:00:00.08

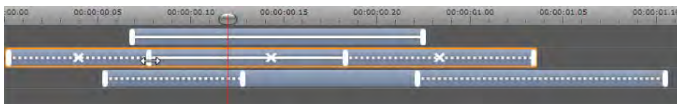
Kerrosten ja liikkeiden editointi

Kun kerros on luotu, sen kesto asetetaan vastaamaan koko otsikon kestoja. Jos haluat viivyttää kerroksen esiintymistä otsikossa tai asettaa sen loppumaan ennen otsikkoa, vedä hiirellä kerroksen päätyjä aikajamalla samaan tapaan kuin editoidessasi leikettä Movie-ikkunan aikajamalla.



Liikeotsikko on kuin näyttämö, jossa kerrokset ovat näyttelijöitä, jotka astuvat lavalle suurta kohtaustaan varten ja sitten poistuvat. Kerrosten säätäminen Kerroslistan aikajamalla mahdollistaa niiden sisääntulojen ja poistumisten tarkan kontrolloimisen.

Jokaisessa kerroksessa voi olla kolme Liikettä – yksi jokaista tyyppiä. Ne näkyvät aikajamalla, jossa myös niiden kestoja voidaan muokata. *Sisääntulo-* ja *poistuminen*-liike on kiinnitetty niitä vastaaviin päihin kerroksen elinkaareissa, mutta *sisääntulon* loppua ja *poistumisen* alkua voidaan vapaasti editoida hiirellä. Jos kerroksessa on *korostus*-liike, se käyttää minkä tahansa käyttämättömän osan (otsikon koko pituuteen asti).



Kolme kerrosta liikkeillä varustettuna. Ylimmässä kerroksessa on vain Korostus-liike (yhtenäinen viiva), joka täyttää kerroksen koko keston. Alimmassa kerroksessa on Sisääntulo- ja Poistuminen-liike sekä muuttumaton intervalli niiden välillä. Keskimmäisessä kerroksessa on kaikki kolme liiketyyppeä. Kuvassa Sisääntulo-liikettä säädetään (huomaa vaakatasoinen nuolikursori), ja sen pituuden muuttuessa Korostus-liike mukautuu muutokseen täyttäen kaiken käyttämättömän tilan.

Korvataksesi yhden liikkeen, jota kerros käyttää, yksinkertaisesti lisää uusi liike kuten tavallisesti: olemassa olevaa samaa tyyppiä korvataan.

Poistaaksesi liikkeen korvaamatta sitä napsauta pientä “x”-painiketta liikkeen aikajanan keskellä.

Kerrosryhmien kanssa työskentely

Otsikkoeditorin Kerroslistan avulla voit ryhmitellä kerroksia joko väliaikaisiksi tai pysyviksi ryhmiksi.

Luodaksesi väliaikaisen ryhmittelyn sinun täytyy käyttää tavanomaisia menetelmiä usean valinnan valitsemiseksi Muokkaa-ikkunassa tai Kerroslistassa. Voit sitten tehdä muutoksia, kuten lisätä ulkoasun, kaikkiin ryhmän jäseniin yhtäaikaaisesti. Ryhmä säilyy kokonaisuutena vain niin kauan, kunnes napsautat toista kerrosta tai tyhjää kohtaa Muokkaa-ikkunassa; tällöin ryhmän jäsenet palaavat yksittäisiksi. Väliaikaisessa ryhmässä jokaisen jäsenen kontrollikehykset ovat näkyvillä yhtä aikaa.

Luodaksesi pysyvän ryhmittelyn luo ensin väliaikainen ryhmä ja suorita sitten *Ryhmitä*-komento Kerroslistan otsikkopalkin *Ryhmittely*-valikosta (tai minkä tahansa ryhmän kerroksen

Ryhmittely-alivalikosta). Kun olet luonut ryhmän, se pysyy yhdessä, kunnes erottelet sen käyttämällä *Pura ryhmitys* -painiketta tai -valikkokomentoa tai vetämällä Kerroslistassa kerrokset pois ryhmästä. Sama valikko antaa käyttöösi vielä yhden komennon (*Ryhmittele uudelleen*), joka automaattisesti kokoaa edellisen erotellun ryhmän uudelleen.

Kun pysyvä ryhmä on valittuna, sillä on jaettu kontrollikehys, joka pitää sisällään kaikki ryhmän jäsenet. Yksittäisten kehysten kontrollikehykset eivät ole näkyvissä.

Pysyvillä ryhmillä on niiden omat otsikot ja aikajanaraita Kerroslistassa. Ryhmän otsikko voidaan laajentaa ja pienentää siihen kuuluvien kerrosten otsikoiden näyttämiseksi ja piilottamiseksi. Kun ryhmä on auki, sen jäsenkerrokset sisennetään suhteessa ryhmän otsikkoon.



Tavallinen kerros ja kolmen kerroksen ryhmä Kerroslistassa. Aikajanasta näkee, että koko ryhmälle ja yhdelle sen jäsenistä on osoitettu liike. Kursori on viety paikkaan, jossa ryhmän voi supistaa; tällöin jäsenkerrosten nimet piilotetaan.

Väliaikaiset ryhmät ja pysyvät ryhmät reagoivat moniin komentoihin eri tavoin, kuten alla on kuvattu.

Huomaa: Vaikka kerros kuuluisikin pysyvään ryhmään, se voidaan silti valita yksittäisenä joko Muokkaa-ikkunassa (paitsi, jos ryhmä itse on valittuna) tai Kerroslistassa. Ryhmän kerros voidaan jopa lisätä väliaikaiseen ryhmään, jonka kerrokset voivat kuulua tai olla kuulumatta pysyvään.

Usean kerroksen valitseminen

Ensimmäinen askel ryhmän luomisessa on niiden objektien valitseminen, joista ryhmä tulee koostumaan. Muokkaa-ikkunassa tämä voidaan suorittaa kahdella tavalla:

- Napsauttamalla ja vetämällä hiirellä valintasuorakulmion (“valintatyökalu”) niiden objektien päälle, jotka haluat ryhmitellä; tai
- Näpäyttämällä ensimmäistä ryhmään haluttavaa kohdetta ja sen jälkeen Ctrl-näpäyttämällä kaikkia muita.

Toinen lähestymistapa usean objektin valitsemiseen on Kerroslistan käyttäminen, kuten “Kerroslistan kanssa työskentely” -otsikon alla on kuvattu.

Muokkaa-ikkunan toiminnot ryhmässä

Sekä väliaikaisia että pysyviä ryhmiä voidaan uudelleen asettaa, niiden kokoa muuttaa ja kiertää.

Minkä tahansa ryhmän uudelleen asettamiseksi vedä se uuteen paikkaan aivan, kuin se olisi yksittäinen kerros.

Pysyvän ryhmän kiertämiseksi vedä jaetun kontrollikehyksen kiertokahvaa. Kaikki ryhmän kerrokset kiertyvät suhteessa niiden yhteiseen keskipisteeseen, kuin Aurinkoa kiertävät planeetat.

Väliaikaisen ryhmän kiertämiseksi vedä minkä tahansa siihen kuuluvan kerroksen kiertokahvasta. Kaikki ryhmään kuuluvat kerrokset kiertyvät suhteessa jokaisen omaan keskipisteeseen, kuin planeetat omalla akselillaan.

Väliaikaisen ryhmän koon muuttamiseksi vedä mitä tahansa kontrollipistettä minkä tahansa ryhmään kuuluvan kerroksen kehyksestä. Koko ryhmän koko muuttuu ikään kuin venyttäisit venyvää kangasta, johon kaikki kerrokset on maalattuna.

Väliaikaisen ryhmän koon muuttamiseksi vedä mitä tahansa kontrollipistettä minkä tahansa ryhmään kuuluvan kerroksen kehyksestä. Tämä vaikuttaa jokaiseen kerrokseen erikseen laajentaen tai pienentäen sitä sen omaan keskipisteen ympärillä.

Aivan kuten yksittäisten kerrosten kokoa muutettaessa, myös ryhmien kulmakontrollipistettä vedettäessä kerroksen muotosuhteet säilyvät. Vetämällä sivujen kontrollipisteitä suhteet muuttuvat.

Ominaisuuksien käyttäminen ryhmässä

Kun väliaikainen ryhmä on valittuna, kaikki ominaisuusasetukset vaikuttavat ryhmän jokaiseen jäseneseen, jos jokin tietty käyttämäsi ominaisuus ylipäättään on sovellettavissa:

- **Jos käytät ulkoasua**, se vaikuttaa kaikkiin ryhmään kuuluviin muoto- ja tekstikerroksiin.
- **Jos lisäät liikkeen** napsauttamalla hiiren oikealla painikkeella liikkeen ikonia ja valitsemalla *Lisää valittuun kerrokseen tai kerrokseen*, lopputulos on sama, kuin jos olisit lisännyt liikkeen yksittäin jokaiseen kerrokseen.
- **Jos valitset fontin** tai vaihdat jotakin muuta tekstin ominaisuutta, jokainen tekstikerros väliaikaisessa ryhmässä muuttuu.

Ensimmäistä tapausta lukuunottamatta pysyvillä ryhmillä on niiden omat säännöt näille toiminnoille:

- **Jos käytät ulkoasua**, se toimii samalla tavoin kuin väliaikaisessa ryhmässä.
- **Jos lisäät liikkeen pysyvään ryhmään**, ryhmää käsitellään lähtökohtaisesti animaatioiden kulmasta ja yhtenä graafisena objektina. Kirjaimia, sanoja ja rivejä ei huomioida. Kuitenkin ryhmän kerrosten yksittäiset liikkeet jäävät yhä toimiviksi koko ryhmää koskevien muutosten ohella.
- **Tekstin tyylejä** ei voida käyttää pysyvässä ryhmässä.

Kerrosten tasaaminen väliaikaisissa ryhmissä

Tämä viimeinen ryhmätoiminnon tyyppi pätee ainoastaan tilapäisille ryhmille. Se saadaan aikaiseksi Kerroslistan *group align* -painikkeesta. Komennot, joita on kolme sekä pysty- että vaakasuuntaiselle tasaukselle, vaikuttavat kaikkiin ryhmän jäseniin paitsi ensimmäisenä valittuun, sillä muiden kerrosten sijainti määrittyy suhteessa siihen.

Ääni ja musiikki

Videota pidetään pääasiassa visuaalisena medianana, mutta usein elokuviesi ääni on yhtä tärkeässä asemassa kuin ruudulla näkyvät kuvat.

Feature-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 levyiltä, tai molempia. ScoreFitter-työkalun avulla voit jopa luoda täysimittaisia taustamusiikkiraitoja yhdellä napin painalluksella. Myös selostuksia ja muun tyyppisiä erikseen nauhoitettuja ääniä tarvitaan niin ikään usein.

Pinnacle Studion ääniominaisuudet



Tässä aikajanan työkalupalkin painikeryhmässä ensimmäinen painike avaa mikseripaneelin, toinen painike luo taustamusiikin ja neljäs painike käynnistää selostuksen.

Elokuva- tai levyprojektin aikajanalla olevat äänileikkeet käyttäytyvät hyvin samaan tapaan kuin muun tyyppiset leikkeet,

mutta aikajanassa on myös joitakin ominaisuuksia pelkästään äänelle.

Esimerkiksi aikajanan yläotsikon alue sisältää esiin ponnahtavan *mikseripaneelin*, ja aikajanan työkalurivillä on painike leikkeen dynamiikan hallintaan *avainruutujen* (keyframes) avulla.



Työkalupalkin oikeassa laidassa nämä painikkeet aktivoivat äänen avainruutujen luomisen (vasemmalla) ja äänen kelaamisen (oikealla).

Myös jotkin muut työkalupalkin painikkeet tarjoavat ääniominaisuuksia. Eräs painike mahdollistaa *ScoreFitter-taustamusiikki*-leikkeen luomisen, ja toinen saman ryhmän painike sallii selostuksen nauhoittamisen. Kauempana työkalurivillä on vaihtopainike äänen kelaamiselle (*audio scrubbing*), jonka avulla voit seurata ääntä lyhyissä pätkissä, samalla kun vedät osoitinta pitkin aikajanaa.

Kirjasto

Ääni- ja musiikkileikkeet lisätään tuotantoihisi Kirjastosta. Kirjasto käsittelee äänitiedostoja **wav**-, **mp3**- sekä muissa tavallisissa formaateissa. Kun haluat lisätä äänitiedostoja tuontantoosi, voit tehdä sen vetämällä halutun aineiston Kirjaston selaimesta suoraan projektin aikajanalalle.

Korjaukset ja tehosteet

Äänieditorin *korjaustyökalut* antavat sinun lisätä erilaisia korjauksia ja mukautuksia projektisi äänileikkeisiin, mukaan luettuna *kohinanvaimennus*, *kompressointi* ja *taajuuskorjaus*. Toisin kuin tehosteita (joista kerrotaan seuraavaksi), näitä työkaluja voidaan käyttää ääniaineistoihin Kirjastossa. Kun myöhemmin käytät samaa aineistoa projektissa, korjaukset tulevat sen mukana. Voit muokata korjauksia lisää aikajanan kautta niin halutessasi. Korjaukset ovat *ei-tuhoisia*, mikä tarkoittaa, että korjattua äänitiedostoa ei muokata millään tavalla.

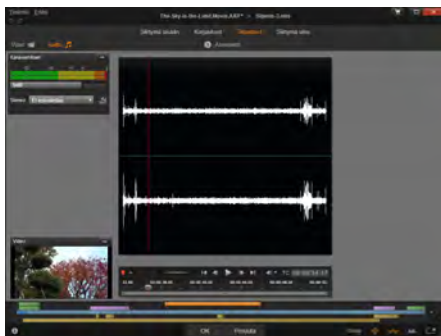
Äänieditorin *tehosteet* tarjoavat useita eri tapoja projektin aikajanalla olevien äänileikkeiden paranteluun, muunteluun tai hauskan pitämiseen niiden parissa. Toisin kuin äskettäin kuvailtuja korjaustyökaluja, tehosteita ei voida lisätä suoraan Kirjaston aineistoihin. Näin voidaan tehdä ainoastaan projektin sisällä. Tehosteet toimivat etukäteen asetettujen parametrijhdistelmien varassa, joita voit muokata tarpeidesi mukaan.



ÄÄNIEDITORI

Äänieditori tarjoaa työkaluja digitaalisen äänen esikatseluun, analysointiin ja manipulointiin **wav**-, **mp3**- ja muista tiedostotyypeistä. Se sisältää erityisiä ominaisuuksia *alkuperäiselle* tai *synkronoidulle* ääniraidalle, jotka on luotu videon nauhoittamisen aikana.

Lisätietoja äänieditorin ja muiden mediaeditorien yleisestä käyttöliittymästä löydät kohdasta Median editoinnin yleiskatsaus.



Kirjaston videokohteen stereoääniraidan trimmaaminen ja editointi. Vasemmalla sijaitsevat videonseurantapaneeli ja kanavamikseri. Aaltomuodon tummennettu osuus (keskellä) kuvaa stereoäänestä aikajanassa (alaosassa) trimmaamalla poistettua materiaalia. Kompressorikorjaussuodatinta on käytetty (oikealla).

Äänieditorista löytyy kaksi työkalujoukkoa erilaisia tarkoituksia varten. Nämä työkalujoukot ovat nimeltään *Korjaukset* ja *Tehosteet*. Korjaukset ovat saatavilla *sekä* Kirjaston aineistoille *että* projektin aikajanalla oleville leikkeille. Tehosteita voidaan käyttää ainoastaan aikajanalla oleville leikkeille.

Korjaukset

Kun äänieditori avataan joko Kirjastosta tai projektin aikajanalta, se mahdollistaa käsiksi pääsemisen yleisten vikojen päihittämiseksi suunniteltujen korjaustyökalujen kokoelmaan. Tällaisia vikoja ovat muun muassa liiallinen suhina äänitetyssä puheessa. Jos editoit Kirjaston aineistoa, kaikki tekemäsi muutokset tallennetaan myöhempää käyttöä varten projektissa. Muutokset aikajanalla olevaan leikkeeseen eivät kuitenkaan vaikuta sen projektin, johon leikkeet kuuluvat ulkopuolelle.

Lisätietoja äänieditorin avaamisesta korjaustyökalujen käyttämiseksi sekä tietoa mediaeditorien yleisistä toiminnoista on kohdassa ”Median editoinnin yleiskatsaus” sivulla 111. Siirto- ja merkkiohjaimet ovat samat, joita käytetään videoiden editoinnissa ja jotka on kuvattu kohdassa ”Videotyökalut” sivulla 125. Itse äänen editointityökalut on kuvailtu kohdassa ”Äänen korjaukset” sivulla 211.

Tehosteet

Kuten juuri äsken mainittiin, kun äänieditori avataan projektin aikajanalta, se tarjoaa korjaustyökalujen joukon, jonka päätarkoituksena on korjata virheitä mediassa. Näitä työkaluja voidaan soveltaa suoraan aineistoon Kirjastossa, kuten myös leikkeisiin projektissa.

Äänieditori tarjoaa joukon *äänitehosteita* ainoastaan aikajanalla oleville leikkeille. Nämä tarjoavat monenlaisia mahdollisuuksia leikkeillesi säätämiseksi tai parantelulle. Katso ”Äänitehosteet” sivulta 215 saadaaksesi lisätietoja.

Kanavamikseri

Kanavamikseri antaa sinun tehdä tasonsäätöjä ja uudelleenohjata äänisignaaleja alkuperäisistä kanavamäärittelyistään uusiin määrittelyihin. Voit käyttää mikseriä esimerkiksi erillisten stereokanavien supistamiseksi joko vasemmaksi tai oikeaksi monokanavaksi.

Mikseripaneeli avautuu alunperin vasemmanpuoleiselle säädinten pystyriville, mutta se voidaan vetää uuteen ankkoroitumispaikkaan ikkunan kummalle puolelle tahansa. Muut paneelit asettuvat tarvittaessa uusille paikoille samalla kun vedät.

Jos tarvitset toimintoja, joita kanavamikseri ei tarjoa, harkitse Kanavatyökalu-tehosteen käyttöä leikkeeseen. Katso ”Äänitehosteet” sivulla 215 saadaksesi lisätietoja Kanavatyökalusta.

Tasonsäätö: Napsauta liukusäädintä tasomittareiden alapuolella säätääksesi leikkeen toiston taso. Säätämäsi tasoa käytetään joka kerta, kun tätä leikettä toistetaan tai käytetään aikajanalla. Mittareiden punainen alue kuvaa äänen yliohjautumista, jota tulisi välttää kaikin mahdollisin keinoin. Napsauta *normalisoi* -painiketta, jotta saat selville maksimitason, jota voidaan turvallisesti käyttää.

Kanavan reititys: Tämä pudotusvalikko sisältää kaikki vaihtoehdot äänisignaalien uudelleenohjaukseen, kuten kanavan vaihto (esim. vasen ja oikea vaihtavat paikkoja) tai kaksikanavaisen stereosignaalin yhdistäminen monokanavaan. 1:1-reititysvaihtoehto reitittää äänisignaalin ilman muutoksia.



Kanavan reititysvaihtoehdon valitseminen kanavamikserissä. Aivan valikon yläpuolelta löytyy tasonsäädön liukusäädin (oletusasetuksessa 0 dB). Valikon oikealta puolelta löytyy Normalisoi-painike.

Normalisoi-painike: *Normalisoi*-painike tutkii ladatun äänen ääninäytteet ja määrittelee, kuinka paljon yhtenäistä lisäystä voidaan käyttää ilman yliohtautumista (voimakasta *digitaalista leikkautumista*) näytteeseen. Toisin kuin kompressio ja limitointi, jotka modifioivat äänimateriaalin dynamiikkaa, normalisaatio säilyttää dynamiikan lisäämällä (tai vähentämällä) amplitudia yhtenäisesti.

Aaltomuodon graafi ja taajuusspektri

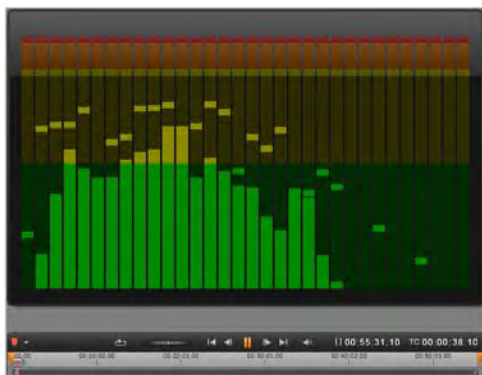
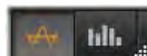
Äänen *aaltomuotograafi* näytetään keskinäytössä. Se näyttää staattisesti, miten äänen amplitudi muuttuu ajan myötä. Jos lähennät ääneen niin pitkälle kuin mahdollista, graafin pystysuuntaiset viivat osoittavat yksittäisiä ääninäytteitä. Aaltomuotograafi näkyy myös kirjaston ('lähde') soittimessa, kun ominaisuus on valittu.



Aaltomuodon graafi näyttää äänitasojen vaihdokset ajan kuluessa. Stereonauhoitusten yhteydessä graafi on jaettu vaakasuuntaisesti, kuten kuvassa näkyy, vasen kanava päällimmäisenä.

Vaihtoehtoinen, dynaaminen näkymä samasta äänimateriaalista on nähtävissä *taajuusspektri*-näytössä, joka näyttää äänen spektrisen koostumuksen vaihtuvuuden samalla kun ääntä toistetaan.

Aaltomuoto- ja taajuus-painikkeet äänieditorin alaoikealla antavat sinun vaihtaa näiden toisiaan täydentävien näytöjen välillä mielesi mukaan.



Taajuusspektri jakaa äänisignaaleja taajuusalueisiin ja näyttää jokaisen taajuuskaistan äänentason. Matalammat taajuudet ovat vasemmalla. Huipputasot näytetään pieninä laatikoina jokaisen sellaisen päätahtin yläpuolella, jossa on havaittu huippu muutaman viimeisen sekunnin aikana.

Ohjaimet yhtäaikaiselle videolle

Jos olet editoimassa videota, jossa on yhtäaikainen ääniraita, sekä video- että äänieditointi toiminnot ovat käytettävissä Video- ja Ääni-painikkeiden kautta ikkunan yläosassa. Myös videon monitorointipaneeli on käytettävissä silloin, kun olet äänieditorissa.

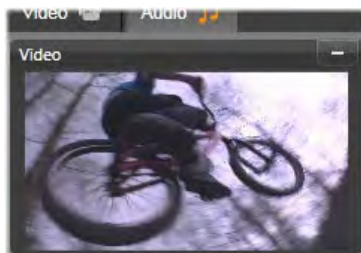
Video-/äänivaihdin

Jos videokuvaa on saatavilla, välilehti videoeditoriin vaihtamiseksi ilmestyy ruudun vasempaan ylälaitaan. Lisätietoja Video-välilehden valinnan yhteydessä käytettävissä olevista toiminnoista löydät kohdasta "Videon korjaaminen" sivulla 124.



Videomonitori

Jos sillä hetkellä valituttuna oleva ääni sisältää yhtäaikaista videota, pieni videon esikatselupaneeli avautuu äänieditorin ylävasemmalle. Kun olet esikatselemassa ääntä, videomonitori antaa sinun seurata toimintaa myöskin visuaalisesti.



Jos vaihdat videoeditoriin, näet aaltomuodon näytön paneelissa samassa kohtaa ruutua. Katso "Videon korjaaminen" sivulla 124.

Äänen korjaukset

Äänieditorin korjaustoiminnot ovat *Tasoita (equalize)*, *Kompressor*, *Ekspanderi (laajentaja)*, *S-limiteri (sibilanttien vähennin)* ja *Kohinanvaimennus*. Jokaista voidaan käyttää sekä Kirjaston aineistoihin että aikajanan leikkeisiin.

Tasoita

Tasaimet ovat periaatteiltaan samanlaisia kuin äänijärjestelmien bass- ja treble-säädöt, mutta niissä on paremmat mahdollisuudet hienosäätöön. Tämä tasain jakaa äänispektrin viiteen taajuuskaistaan, joista jokainen on keskitetty määrätyle taajuudelle ja joiden vahvistusta voidaan säätää.

Esiasetusten lista: Joukko ennalta säädettyjä asetuksia on valittavissa pudotusvalikosta; voit esimerkiksi valita "puhelinääni-tehosteen".

Vahvistus: Käyttämällä *Vahvistus*-parametria voit päättää, kuinka suuri kunkin taajuuskaistan osuus on kokonaisäänestä (välillä -18 ja +18 dB).



Asetukset ja esiasetukset Tasoita- ja Kompressorin äänikorjauksille. Useimmat Ekspanderin asetukset (ei näytetty) ovat samat kuin Kompressorin. Katso selostusta saadaksesi lisätietoja.

Taajuus: Käyttämällä Taajuus-parametria voit määrittää jokaisen taajuuskaistan keskitaajuuden.

Matala ja korkea leikkaus Nämä säätimet poistavat kokonaan pois taajuudet, jotka ylittävät tai alittavat asetetut arvot. Oletusarvot sallivat kaikki taajuudet.

Säädöt

Ainoa Säättö-työkalun alla oleva parametri on *LFE (Subwoofer)*, jolla voit joko aktivoida määrätyn leikkeen Subwoofer-kanavan tai poistaa sen aktivoinnin tai pysyä kirjaston asetuksessa, joka on määritetty tuonnin aikana.

Kompressor

Kompressor tasoittaa äänisignaalin dynamiikkaa hetki hetkeltä, karsien kovaäänisiä osuuksia samalla kun se tavallisesti korostaa kokonaisääntä. Tämän saa signaalin vaikuttamaan voimakkaammalta, vaikka tason huiput eivät olekaan aiempaa korkeammalla. Kevyttä kompressiota käytetään hyvin yleisesti

musiikkiraitojen äänimasteroinnissa. Kompressiota voidaan myös käyttää luovasti lukuisin tavoin riippuen materiaalista.

Esiasetusten lista: Valitse kompressiosuodattimelle lukuisten etukäteen tehtyjen parametriyhdistelmien joukosta.

Suhde: Tämä ohjain asettaa kompressiosuhteen, joka on se määrä syöttösignaalin osuuksiin käytettyä kompressiota, joka ylittää Kynnys-asetuksen. Esimerkiksi 2:1 kompressiosuhde tarkoittaa sitä että 2 dB:llä kynnynksen ylittävä lisäys lähdetasoon tuottaa ainoastaan 1 dB:n lisäyksen ulostulotasoon. Sallittu alue ulottuu 1:1 (ei kompressiota) jopa 100:1 (voimakas limitointi).

Kynnys: Kaikki tämän asetuksen ylittävät tasot vaimennetaan *Suhde*-arvon mukaisesti. Voit käyttää *Vahvistus*-ohjainta kokonaisvaltaiseen tehon lisäämiseen tason menetyksen kompensoimiseksi.

Reagointi ja vapautus: *Reagointi* säätelee kuinka pian kompressorin reagoi kynnynksen ylittäneeseen äänisignaaliin. Suuremmat arvot viivyttävät kompression laukaisua. Tämä sallii (esimerkiksi) pikaisen pianonuotin hyökkäyksen pysyvän selvästi huomattavana, kun taas kompressiota käytetään normaalisti yhtämittaisille äänille. *Vapautus* säätelee nopeutta, jolla kompressointi otetaan pois päältä silloin, kun äänisignaali palaa takaisin kynnynksen alapuolelle.

Vahvistus: *Vahvistus* on parasta säätää silloin, kun se on jo kompressoitu.

Polvi Korkeampi polviarvo saa kompression etenemään vaihteittaisesti kun äänen kynnystasoa lähestytään ja kun siitä loitonnutaan, sen sijaan että se menee päälle kerralla. Tämä muuttaa kompressoitua äänen äänenlaatua.

Ekspanderi

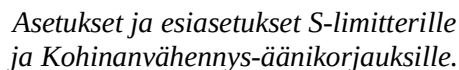
Ekspanderi vähentää valitun kynnynksen alittavien signaalien vahvistusta. Ekspanderit tarjoavat hellävaraisemman tavan vähentää äänekkäitä alhaisen tason signaleja kuin äkillinen portin sulkeminen.

Suhde, Kynnys, Reagointi, Vapautus: Nämä parametrit tarkoittavat samoja asioita kuin Kompressorissakin (ylempänä).

Pito: Tämä määrittelee, kuinka kauan ekspanderi 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, ekspanderi toimii kohinaporttina.

Tämä äänisuodatin poistaa huomaamattomasti häiritsevän suhinan tallennetusta puheesta. Käytettävissä olevat parametrit mahdollistavat tehosteen yksilöllisen hienosäädön.

Alue: Tämä nuppi säätelee maksimaalista vaimennusta, jota käytetään havaittuun suhinaan.



Käyttämällä tätä kohinanvähennyssuodatinta voit vähentää tai poistaa ei-toivottua taustamelua. Suodatin reagoi dynaamisesti materiaalin muuttuviin kohinamääriin ja erilaisiin kohinan tyyppeihin.

Kohinanvaimennusta voidaan soveltaa monenlaisiin ongelmiin. Saadut tulokset voivat kuitenkin vaihdella riippuen lähdemateriaalista ja ongelman alkuperästä. Useissa tapauksissa parhaat tulokset voidaan saavuttaa *Tason* ja *Hienosäädön* parametrien kohdennetulla käytöllä.

Koska uudella asetuksella kestää yleensä hetki, ennen kuin ne toimivat, tee muutokset pienissä erissä, arvioiden tarkasti jokaista muutosta.

Taso: Ulkotiloissa nauhoitetut videot, joissa kuvauskohteet ovat kaukana mikrofonista, kärsivät usein liiallisesta taustamelusta. Taustamelu saattaa olla jopa niin voimakasta, että se hukuttaa alleen kiintoisia ääniä, kuten kuvauskohteiden äänet. Samoissa olosuhteissa käsivarakameran käyttöäni tai sitä käyttävän ihmisen sanat saattavat amplifioitua epämiellyttävän voimakkaasti. Kokeile *Kohinanvähennystason* kanssa kunnes keksit parhaat mahdolliset tulokset lähdemateriaalia varten.

Automaattinen sopeutus: Kun tämä vaihtoehto on valittu, *Kohinanvaimennus* mukautuu automaattisesti ja dynaamisesti muutoksiin materiaalin melun tyypissä tai määrässä. Hienosäädön vaihtoehto sivuutetaan, kun Automaattinen sopeutus on valittu.

Hienosäätö: Tämä säätelee käytetyn korjauksen määrää. Sen vaikutus on merkittävä ainoastaan silloin, kun matalampia *Tason* asetuksia käytetään, eikä sillä ole mitään vaikutusta silloin, kun *Automaattinen sopeutus* on käytössä.

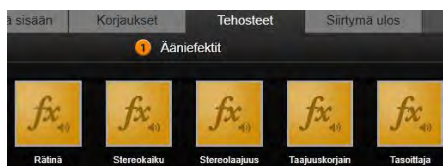
Tuulenpoisto: Valitse tämä valintaruutu aktivoiaksesi suodattimen, joka vähentää tuulta ja muita vastaavia taustaääniä valitussa äänessä.

Äänitehosteet

Kuten Videotehosteet, myös äänitehosteet löytyvät Kirjastosta Luovat elementit -haaran alta. Voit lisätä tehosteen projektiisi vetämällä sen Kirjastosta minkä tahansa äänileikkeen päälle (mukaanluettuna videoleikkeet, joissa on yhtäaikainen ääni).

Kuitenkin useimmiten tehosteet lisätään Tehoste-paneelin avulla Äänieditorissa, jossa niitä voidaan helposti esikatsella ja mukauttaa. Paneeli on käytettävissä milloin tahansa, kun teet töitä äänellisten aikajanan leikkeiden parissa. Paneeli ei ole käytettävissä silloin, kun avaat Äänieditorin Kirjastosta. (Sitä vastoin, Äänieditorin *Korjaukset*-paneelin työkalut ovat aina saatavilla.) Katso

"Äänieditori" sivulla 206 ja "Ääni aikajanalla" sivulla 217 saadaksesi lisätietoja.



Grungelizer-äänitehosteen lisääminen valittuun leikkeeseen.

Äänitehosteiden yleinen käyttöliittymä on täysin samanlainen kuin videotehosteille. Yleisiä ominaisuuksia ei käydä läpi tässä. (Katso *Luku 5: Video-tehosteet*.) Jotkin äänitehosteista, kuten Tasoitin ja S-limiteri, toimivat myöskin korjaustyökaluina. Nämä on käyty läpi kohdassa "Äänen korjaukset" sivulla 211. Tarkastellaanpa nyt muita äänitehosteita.

Kanavatyökalu: Tämän tehosteen perustehtävä on reitittää stereoäänisignaaliasi. Sen avulla voit yhdistää yhden tai molemmat vasemmasta ja oikeasta sisääntulokanavasta yhteen tai molemmista ulosmenokanavista. Lisäksi kanavatyökalussa on erityisiä esiasetuksia, mukaan lukien vaiheenkääntö ja äänenpoisto – ns. karaoke-effekti.

Chorus: Chorus-kuorotehoste tekee äänestä rikkaamman jatkuvasti lisäämällä äänivirtaan "kaikuja". Ääntä voi muutella monin eri tavoin ominaisuuksia säätämällä, esimerkiksi muuttamalla kaikujen toistumistiheyttä tai äänenvoimakkuuden heikkenemistä kaiusta toiseen. Näin voidaan tuottaa esimerkiksi flanger-effekti.

Grungelizer: Grungelizer-rätinätehoste lisää nauhoitteisiin kohinaa ja häiriöääniä. Se saa leikkeesi kuulostamaan siltä kuin kuuntelisit niitä radiosta huonolla kuuluvuusalueella tai kuluneelta ja naarmuuntuneelta äänilevyeltä.

Tasaaja: Tämä tehoste tasapainottaa nauhoitetun äänen epätasaista äänenvoimakkuutta alkuperäisen nauhoitteen eri osissa, mikä onkin yleinen ongelma nauhoitettaessa videoiden ääntä. 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 (reverb) 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.

Stereo-kaiunta: Tämä tehoste antaa sinun asettaa vasemmalle ja oikealle kanavalle erilaiset viiveet sekä käyttää palaute- ja tasapaino-ohjaimia, monien erilaisten, mielenkiintoisten äänien aikaansaamiseksi.

Stereo spread: Tämä tehoste antaa sinun kaventaa tai levittää kuulokenttää, jolla kuuntelija aistii äänileikkeen stereo-äänen. Useimmiten sitä käytetään luomaan miksaus, joka kuulostaa avoimemmalta ja tilavammalta.



ÄÄNI AIKAJANALLA

Yksittäisten leikkeiden äänitasoja ja stereo- tai surroundsijoittelua voidaan säätää suoraan Aikajanalla käyttämällä äänen avainruutuja (audio keyframing). Samoja operaatioita voidaan myös suorittaa Äänimikseri-paneelissa, joka ponnahtaa esiin aikajanana yläotsikon oikealle puolelle, kun napsautat sen valintapainiketta. Molemmilla tavoilla on omat etunsa. Aikajanalla säätäminen auttaa tajuamaan

ajan ja äänenvoimakkuuden tai tasapainon suhteita, kun taas Äänimikseri yhdistettynä Panner helpottaa miksaamista – kunkin ääntä sisältävän raidan äänenvoimakkuuden ja stereotasapainon säätämistä toisista erillään.

Surround-ääni

Panner-panorointityökalu on täysin surround-yhteensopiva. Maksimaalinen joustavuuden saamiseksi voit sijoittaa minkä tahansa leikkeen äänen haluamallasi tavalla kaksiulotteiseen kuuntelukenttään – yhtä hyvin edestä taakse kuin vasemmalta oikeallekin.

Jos miksaat äänen jokaisessa leikkeessä ikään kuin surroundtoistoa varten, voit silti tulostaa elokuvatiedoston stereoääniraidalla käyttämällä ainoastaan vasen-oikeatasapainotietoja. Jos päätät vielä tulostaa projektisi DVD-levylle, 5.1 surround-äänen tuottaminen on jo valmista.

Aikajanan äänitoiminnot

Aikajanan yläotsikkoalue ei käsitä ainoastaan raitojen hallintatoimintoja (jotka käydään läpi sivulla 73) vaan myöskin lukuisia ääniohjaimia.

Master-toistotaso

Master-toistotason ilmaisin löytyy aikajanan raitojen otsikoiden yläpuolelta. Kun esikatselit projektiasi, se näyttää kaikkien raitojen kokonaisulostulon sellaisena kuin ne ovat sillä hetkellä miksattuna. *Expand*-kuvake ilmaisimen oikealla puolella avaa pienen kelluvan ikkunan, jossa on erilliset ilmaisimet jokaiselle ulostulokanavalle, ja *master-vahvistus* -säädin ulostulotason trimmaamiselle ylös tai alas tasaisesti.



Napsauta master-toistotason ilmaisimen viereistä kuvaketta avataksesi Master-Äänenvoimakkuuspaneelin. Siellä voit lisätä kokonaisvaltaista äänenvoimakkuuden vahvistusta projektisi osista koostuvaan ääniulostuloon.

Äänimikseri

Äänimikserin paneeli ponnahtaa raitojen otsikoiden oikealle puolelle, kun napsautat sen käyttöpainiketta aikajanan työkalupalkissa. Paneelista löytyy kaksi häivyttäjänuppia jokaista aikajanan raitaa varten.

Raidan taso: Vasemmanpuoleinen nuppi säätää raidan ulostulotasoa kokonaisuutena. Sen numeerinen arvo näkyy pienessä ponnahdusikkunassa, kun hiiren osoitin on nupin päällä. Oletusarvo on 0 dB (voit palauttaa oletusarvon kaksoisnapsauttamalla nuppia), joka tarkoittaa, ettei mitään kokonaisvaltaista muutosta käytetä raidan leikkeiden alkuperäiseen äänenvoimakkuuteen. Pienen ikkunan napsauttaminen avaa muokkaukentän, johon voit syöttää haluamasi tason. Voit myös asettaa tason vetämällä vaakasuuntaisesti pienen ikkunan sisällä.

Leikkeen taso: Toinen nuppi säätää nykyisen leikkeen tason osoittimen sijainnin kohdalta. Jos mitään leikettä ei ole valittuna raidalta, toinen nuppi ei ole käytettävissä. Leikkeen äänenvoimakkuuden ääriviivaa voidaan hallita avainruuduilla, josta kerrotaan seuraavaksi. Kun avainruudut ovat käytössä, *leikkeen taso* -nuppi luo uusia avainruutuja tai uudelleensijoittaa olemassaolevat.



Kun sen aktivointipainiketta aikajanan yläpuolella (L) napsautetaan, äänimikseripaneeli ponnahtaa esiin oikealle (R). Jokaisella raidalla on kaksi nuppia. Ensimmäinen nuppi säättää raidan kokonaisvaltaista äänen ulostulotasoa, toinen hallitsee nykyisen leikkeen tasoa. Sille voidaan asettaa avainruudut tasonhallintaan hetki hetkeltä. Kolmas kuvake jokaisella raidalla avaa Panner-työkalun.

Äänenvoimakkuuden avainkehystys

Äänileikkeen tasoa voidaan muuttaa vapaasti käyttämällä avainruutuja. Avainruutujen asettaminen antaa sinun luoda äänenvoimakkuuden profiilin, joka kuvastaa dynaamisia muutoksia, joita haluat leikkeeseen. Profiili ilmenee leikkeessä vihreänä viivana. Avainruutuja kuvastetaan pienillä, neliönmuotoisilla "hallintakahvoilla", jotka kulkevat pitkin viivaa. Toistettaessa leike seuraa profiilin viivaa äänenvoimakkuuden määrittämiseksi, sen liikkeessä sulavasti avainruututasosta toiseen.

Jos leikkeessä ei ole avainruutuja, äänenvoimakkuuden ääriviiva on vaakasuuntainen viiva, joka kuvastaa leikkeen oletusäänenvoimakkuutta. Avainruutu lisätään napsauttamalla leikkeen äänenvoimakkuuden ääriviivaa. Varmista, että Äänenvoimakkuuden avainruutujen muokkaus -painike työkalupalkissa on valittuna. Voit vaihtoehtoisesti asettaa osoittimen haluttuun avainruudun sijaintiin ja yksinkertaisesti napsauttaa leikkeen tason nuppia. Tämä toinen menetelmä toimii, vaikkei avainruutujen muokkaus -painiketta olisikaan valittu. Molemmissa tapauksissa leikkeeseen tulisi ilmestyä hallintakahva. Tästä lähtien jokainen muutos leikkeen äänenvoimakkuuteen joko luo uuden avainruudun, mikäli nykyisessä sijainnissa ei ole ainuttakaan, tai päivittää jo olemassa olevan avainruudun arvon.

Äänenvoimakkuuden avainruutujen muokkaaminen hiirellä

Aktivoi äänenvoimakkuuden avainruutujen muokkaus -painike salliaksesi avainruutujen muokkaaminen hiirellä. Painike löytyy aikajanan työkalupalkin oikeanpuoleisessa päädyssä olevien painikkeiden joukosta. Kun nyt asetat hiiren osoittimen äänileikkeen vihreän äänenvoimakkuuden ääriviivan päälle, näet, että ääriviiva reagoi korostumalla valkoisella värillä.



Aktivoi leikkeen äänenvoimakkuuden avainruutujen muokkaaminen, napsauta painiketta aikajanan työkalurivin oikeanpuoleisessa ryhmässä.

Lukuisia hiirellä käytettäviä avainruutujen muokkaustoimintoja on nyt käytettävissä. Ennen kuin päätät kokeilla mitään vaativampaa avainruutujen muokkausta, käytä muutama minuutti tutustuttaaksesi itsesi tämän ryhmän komentoihin. Niiden avulla voit manipuloida avainruutuja nopeasti, ilman että sinun täytyy toistuvasti liikkua valittuun avainruutuun ja käyttää leikkeen tason nuppia.

Äänenvoimakkuuden avainruutujen toimintojen muokkaamisen oletustyyli suosii leikkeen tason osuuskien ylläpitämistä vakiona. Näin ei ole tarpeellista jatkuvasti harhailla ylös ja alas pitkin ääriviivassa olevia "ramppeja". Tapauksissa, joissa tämä ei tuota toivomiasi editointituloksia, kokeile uudelleen samalla, kun pidät Alt-näppäintä pohjassa. Tämä poistaa käytöstä kaikki automaattiset säädöt, joita saatetaan muutoin tehdä.

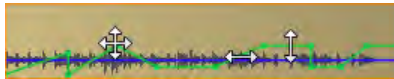
Syötä uusi avainruutunapsauttamalla ääriviivaa.

Luo välittömästi avainruudutettu häivytyksen Ctrl-napsauttamalla ääriviivaa. Tämä syöttää sekä uuden avainruudun napsauttamaasi pisteeseen että toisen, jonka äänenvoimakkuudeksi on asetettu nolla. Jos napsautit leikkeen alkupuoliskoa, toinen avainruutu lisätään alkuun alkuhäivytyksen (fade-in) luomiseksi. Jos napsautit leikkeen loppupuoliskoa, häivytyksen luodaan lisäämällä toinen avainruutu loppuun (fade-out).

Luo äkillisiä tasonvaihteluita vetämällä vaakasuuntaisia osuuksia vieressä olevien avainruutujen välillä ylös tai alas. Luo äkillisiä tasonvaihteluita vetämällä vaakasuuntaisia osuuksia vieressä olevien avainruutujen välillä ylös tai alas.

Uudelleensijoita kohoamia ja häivytyksiä vetämällä "ramppeja" (kohoavia tai laskevia osuuksia ääriiviivassa) sivusuuntaisesti leikkeessä.

Uudellensijoita hallintakahvoja kahdessa ulottuvuudessa mihin tahansa sallittuun pisteeseen niiden välittömässä läheisyydessä olevien naapureiden välillä (tai leikkeen loppuihin). Uudellensijoita hallintakahvoja kahdessa ulottuvuudessa mihin tahansa sallittuun pisteeseen niiden välittömässä läheisyydessä olevien naapureiden välillä (tai leikkeen loppuihin).



Tässä kuvassa olevat nuolet näyttävät hiiren käyttötavat avainruutujen editoinnissa. Yksittäistä hallintapistettä voidaan vetää kaikkiin suuntiin. Rampit ovat rajoittuneita ainoastaan vaakasuuntaisiin liikkeisiin ja tasaiset osuudet pystysuuntaisiin liikkeisiin.

Poista avainruutu vetämällä se toisiin avainruutuihin tai vetämällä se pystysuuntaisesti pois ääriviivalta.

Aseta lineaarinen alku- tai loppuhäivytyk vetämällä leikkeen kumpaa tahansa ylänurkkaa vaakasuunnassa kohti keskusta. Ennen kuin aloitat, huomaa että leikkeen taivuttamaton nurkka menee hieman hiirenkorvalle kun käytät hiiren osoitinta sen päällä. Nurkka voidaan nyt vetää kauemmaksi leikkeen sisälle häivytyksen luomiseksi. Mitä leveämmän "taitoksen" teet, sitä kauemmin häivytyk kestää.



Häivytysten kestoa voidaan muokata hiirellä, kuten tässä näkyy. Voit myös napsauttaa taitetun alueen kohdalta avataksesi pienen viestiruudun, jossa häivytyksen kestoa voidaan muokata numeerisesti.

Muokkaa olemassaolevaa häivytystä asettamalla hiiri "taitoksen" sisäänpäin osoittavasta nurkasta lähtevän pystysuuntaisen viivan päälle. Varmista, että kaksisuuntaista nuolta kuvaava osoitin näkyy, ja vedä sitten reunaa kuten haluat.

Hallintapisteiden pikavalikkoäänenvoimakkuuden ääriviivalla sisältää komennot Lisää avainruutu, Poista avainruutu ja Poista kaikki avainruudut. (Joko ensimmäinen tai toinen näistä komennoista on harmaana, koska ainoastaan yhtä niistä voidaan käyttää kerrallaan.)

Panner (panorointityökalu)

Tämän työkalun avulla voit säädellä äänilähteen ilmeistä sijaintia suhteessa kuuntelijaan "surround"-kuuntelukentän sisällä. Kuten leikkeen äänenvoimakkuustyökalu, sekin toimii leikkeeseen asetettujen avainruutujen kanssa. Siten se on toiminnassa ainoastaan silloin, kun aikajanan osoitin on sijoitettuna äänileikkeelle tai yhtäaikaista ääntä sisältävälle videoleikkeelle. Ääriviivat panoroinnilla tehtyihin muutoksiin näkyvät sinisinä.



Kolmas kuvake joka raidassa ottaa panorointityökalun käyttöön Äänimikserissä. Täältä käsin voit hallita raidan äänen ulostulon lähdettä kaksiuloitteisessa "surround"-kuuntelutilassa.

Aikajanan muokkaamisen tarkoituksena varten kaikki panorointi tapahtuu surround-tilassa, joten sinun tarvitsee käyttää ainoastaan yhtä versiota panoroinin säätimisestä. Surround-panoroituja leikkeitä voidaan miksata muihin ulostulomääritelmiin kun projektin editointi on suoritettu loppuun. Näin voit yhdellä panorointipäätösten yhdistelmällä työstää kaikkia mahdollisesti joskus tuottamiasi formaatteja.

Tällä työkalulla tehdyt muutokset vaikuttavat ainoastaan nykyiseen leikkeeseen. Muutokset säilyvät leikkeessä, vaikka siirrät tai kopioit sen toiseen raitaan.

Avaa Panorointityökalu napsauttamalla sen avaamispainiketta raidan otsikon miksauspaneelissa. Jos raidalla ei kyseisessä osoittimen sijainnissa ole leikettä, painike on harmaa. Äänenlähdetä 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 säädöksillä kuuntelija kokee raidan äänen kuuluvan hänen oikealta puoleltaan.

Valikoimalista

Panorointityökalun ikkunan yläpuolella oleva pudotusvalikko tarjoaa kolme tapaa äänen jakamiselle kuuden surroundkaiuttimen poikki.

5.1 on paras yleiskäyttöasetus luonnollisten äänien toistamiseen. Käytä sitä yleisten taustääänien, kuten haukkuvien koirien ja ohiajavien autojen kanssa. Viittä pääkaiutinta kuvataan kuvakkeilla työskentelyalueella. Kuudes, LFE (low-frequency effects) -kaiutin on sävelkorkeudeltaan liian matalalla, ettei sille anneta sijoitusvinkkejä. Sen tasoa surround-miksauksessa säädellään liukusäätimellä, joka löytyy työskentelyalueen alapuolelta.

Keskimmäinen kanava pois päältä on suositeltava asetus mukaansa tempaavalle musiikkiraidalle.

Vuoropuhelutila yhdistää keskimmäisen kaiuttimen kahden takana olevan kanssa. Tämä yhdistelmä sopii useimmille vuoropuhelutilanteille, joissa on useita puhujia osallisena. Vuoropuhelutila yhdistää keskimmäisen kaiuttimen kahden takana olevan kanssa.

Työskentelyalue

Panner-ikkunan runko kuvaa kaavamaisesti kuuntelualueetta, jossa kaiuttimet on järjestelty tyypillisesti. Kuuntelijan sijainti on osoitettu keskellä olevalla ristin kuvakkeella.

Sininen hallintapiste asettaa äänenlähteen sijainnin. Kaiutinsymbolit työskentelyalueen reunoilla kuvaavat tyypillistä surround 5.1 -kaiutinten järjestelyä, ruutu ylhäällä.

Jos haluat hallita äänilähteen sijaintia yhdessä ulottuvuudessa, vaaka- tai pystysuunnassa, käytä työskentelyalueen alaosassa tai oikealla olevia liukusäätimiä, siinä järjestyksessä.

LFE-kanava: Surround tukee erityistä subwoofer-kanavaa (joka on "5.1":n ".1"), jolla on mahdollista korostaa tai leikata erityistehosteiden matalimpia taajuuksia. Hallitse 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.

Avainruudun näppäimet: Paneelin alaosassa sijaitsevat avainruutujen painikkeet antavat sinun lisätä, poistaa ja navigoida avainruutujen välillä. *Lisää*-symboli vaihtuu automaattisesti *Poista*-symboliksi, mikäli olet sijoittunut olemassa olevan avainruudun kohdalle.



ÄÄNEN LUONTITYÖKALUT

Elokuvaeditori tarjoaa kaksi koostamis- (authorointi) työkalua, joiden avulla voit rakentaa oman taustamusiikkisi, sen sijaan että olisit riippuvainen yksinomaan Kirjastosta otetusta mediasta. Molempiin työkaluihin päästään käsiksi painikkeista, jotka sijaitsevat projektin aikajanan yläpuolella olevassa työkalupalkissa.

ScoreFitter on Pinnacle Studio:n oma säveltäjä. Voit käyttää sitä joko satunnaisen taustamusiikin tai kokonaisten taustamusiikkikappaleiden luomiseen tuotantoasi varten. ScoreFitter-musiikkileikkeet voivat olla minkä pituisia tahansa. Niiden määrittäminen ja luominen haluamassasi tyyliä kestävä vain muutamia sekunteja. ScoreFitter-leike on oletusarvoisesti olemassa ainoastaan projektissasi, mutta voit myös tallentaa tiettyjä musiikkivalintoja Kirjastoon uudelleenkäyttöä varten.



Aivan aikajanan yläpuolella, projektieditorissa sijaitsevat ScoreFitter-painike (hiiren osoittimen alla) ja Selostuspainike (äärioikealla) mahdollistavat pääsyn työkaluihin, joiden avulla voit koostaa uutta äänimateriaalia.

Selostustyökalu antaa sinun nauhoittaa live-materiaalia, kuten puhetta, käyttäen tietokoneeseen kiinnitettyä mikrofonia. Sen tavallisin käyttötarkoitus on selostus- ja juontoraitojen tekeminen, mutta voit nauhoittaa mitä tahansa ääntä, edellyttäen että sitä voidaan tuottaa oikeaan aikaan. Työkalu luo äänitiedoston, joka

viedään automaattisesti Kirjastoon, ja sitten lisätään projektiisi osoittimen sijaintiin. Leike lisätään erityiselle selostusraidalle nykyisen raidan sijaan, kuten muiden mediatyyppien kanssa meneteltäisiin.

Kirjaston aineiston paikallistaminen

Kuten ylempänä mainittiin, uusi Kirjastoaineisto luodaan joka kerta, kun teet selostuksen, ja voidaan myös halutessa luoda ScoreFitterin kautta. Molemmissa tapauksissa uusi painike ilmestyy Kirjaston alaotsikkopalkille.



Uusi painike on tilapäisesti lisätty kirjaston alaotsikkopalkkiin, kun uusi ScoreFitter- tai selostusaineisto lisätään Kirjastoon. Napsauta painiketta paikallistaaksesi Kirjaston kansio, jonka sisällä aineisto sijaitsee.

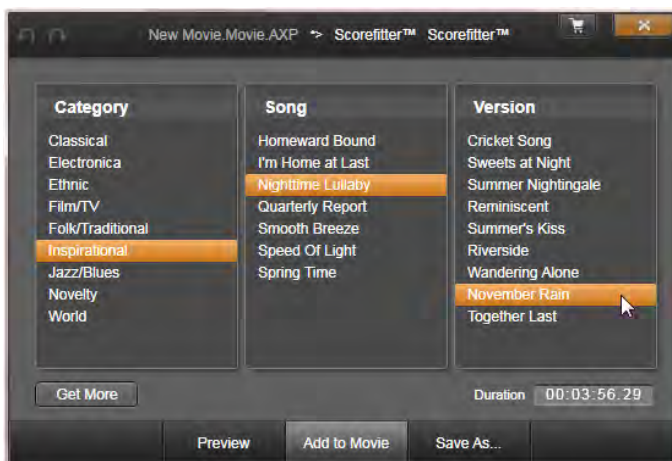
Napsauta painiketta navigoidaksesi nykyisen sijaintisi välilehdestä Aineistojen hakemistopuun kansioon, jonne uusi kohde on tallennettu. Painike toimii ainoastaan äsken valmistuneen toiminnon yhteydessä, ja se poistetaan jonkin ajan kuluttua.

ScoreFitter

Pinnacle Studion ScoreFitter luo taustamusiikin automaattisesti valitsemasi luokan mukaisesti. Voit kyseisen luokan puitteissa valita yhden useista kappaleista, ja kyseisen kappaleen alla voit valita yhden tarjolla olevista



versioista. Tarjolla olevat versiot riippuvat myös määrittelemästäsi taustamusiikin kestoista.



ScoreFitter-ikkuna. Valitse Kategoria, Kappale ja Versio ja napsauta sitten Lisää elokuvaan -painiketta.

Kun haluat luoda musiikin tietylle leikeryypälle, valitse kyseiset leikkeet ennen kuin napsautat Luo kappale -painiketta avataksesi ScoreFitterin. (Jos haluat valita koko elokuvan, käytä reittiä Muokkaa> Valitse kaikki tai paina Ctrl+A.) Valittujen leikkeiden kokonaiskesto määrittää musiikin keston asetukset, mutta halutessasi voit muuttaa arvoa milloin tahansa trimmaamalla 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. Käytä Esikatselu-painiketta kappaleen kuuntelemiseen työkalun ollessa avoinna.

Kirjoita leikkeelle nimi Nimi-kenttään ja säädä halutessasi sen kestoa Kesto-laskurilla. Luomasi musiikkileike säädetään sopimaan täsmälleen valitsemaasi kesto.

Kun olet tehnyt valintasi, napsauta Lisää elokuvaan -painiketta. Studio luo uuden leikkeen *aktiivi*-raidalle niin, että se alkaa

senhetkisestä aikaindeksistä (Aikajanan osoittimen sijainnista ja Soittimen esikatseluruudusta).

Kappalevalikoiman laajentaminen

ScoreFitter-kappaleet on koottu ”kirjastoiksi” kutsutuiksi kokoelmiksi. Studioon kuuluvassa peruskirjastossa on yli 40 eri tyylistä kappaletta folkista elektroniseen musiikkiin. Lisäkirjastoja voi ostaa Studion kautta näpäyttämällä *Hanki lisää kappaleita* -painiketta.

Selostus-työkalu

Selostuksen nauhoittaminen Studiossa on yhtä helppoa kuin puhelimella soittaminen. Avaa vain Selostustyökalu, napsauta Nauhoita ja puhu tietokoneeseesi liitettyyn 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.



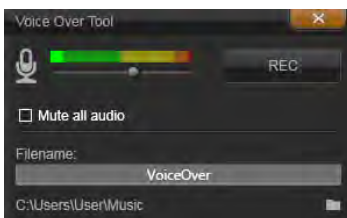
Ennen kuin voit nauhoittaa ääntä Selostustyökalulla sinun täytyy yhdistää mikrofoni tietokoneesi äänialustan sisääntuloon (input). Katsele elokuvasi videokohtauksia ja päätä, missä vaiheessa haluat selostuksen alkavan ja loppuvan. Kun olet valmis, avaa Selostus-työkalu.

Valitse aloituspiste projektin aikajanalla. Voit tehdä tämän joko valitsemalla leikkeen, toistamalla videon 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. Tee narraatiosi 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 puhumaan.

Lisäsäätimet

Selostustaso: Tarkkaile huipputasomittarin näyttöä samalla kun nauhoitat varmistaaksesi, että mikrofoni luoo vahvan signaalin, muttei ylioheudu. Tarkkaile tätä mittaria varmistaaksesi, ettei nauhoitustasosi laske liian alas tai nouse liian ylös. Indikaattori muuttaa väriä vihreästä (0–70%:n modulaatio) keltaisen kautta punaiseen.

Liu'uta tarvittaessa nauhoitustason liukusäädintä pysyäkseen oikeissa arvoissa. Liukusäädin löytyy aivan huippumittarin alapuolelta. Yleisesti ottaen ääni pitäisi yrittää saada pysymään keltaisella alueella (71–90%) ja poissa punaiselta (91–100%).

Kaiken äänen mykistäminen: Elokuvasi ääniraidalla olevat äänet ovat toisinaan häiritsemässä selostuksen nauhoittamista. Tällä valintaruudulla voit ottaa aikajanan äänen kokonaan pois päältä nauhoituksen ajaksi.

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.

Levyn projektit

DVD-, Blu-Ray-, ja AVCHD-levyjen keksimisen jälkeen videotekniikka on kehittynyt interaktiiviseksi mediaksi, joka tarjoaa sekä kuvaajalle että yleisölle uusia mahdollisuuksia.

Levyprojektissa voit ylittää vanhat elokuvalle asetetut rajat – uudenlainen elokuva on muutakin kuin sarja tapahtumia, jotka esitetään tarkkaan 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.



Levyjen editointi Pinnacle Studiossa. Tässä kaksi valikkoa on lisätty Päävalikkoluetteloon, ja ne ovat nyt käytettävissä. Soitin (ylhäällä oikealla) tässä ikkunassa on erityinen tapa muokata valikon painikkeiden käyttäytymistä.

Levyprojektisi voi alkaa Levyeditorissa samoin ohjaimin ja tekniikoin, joita käytät Elokuvaeditorissa, tai voit tuoda elokuvaprojektin Levyeditoriin ja lisätä siihen levyvalikon. Katso Lukua 3: Elokuvaeditori ja lue, kuinka voit luoda oman elokuvasi.

Levyn editorin yläosan näyttö sisältää kaksi toiminnallista aluetta: Kompaktikirjasto, josta levyn valikot ja muut resurssit on laadittu, ja Soitin, jossa voit esikatsella valikoita ja muuta mediaa ja muokata valikkojen vuorovaikutusta.

Välittömästi näiden alapuolella on aikajanan työkalupalkki, jossa on kaikki Elokuvaeditorin säätimet (jotka on kuvattu sivulla 65) sekä lisäsäätimet, joita tarvitaan levyvalikkojen luomisessa. Aikajanan työkalupalkin alapuolella olevan alueen jakaa kolme erillistä navigointityökalua: Valikkolista (sivu 233), jonne tallennetaan projektin valikot, Navigaattori (sivu 61) ja Kuvakäsikirjoitus (sivu 62).

Vain yksi näistä työkaluista (Navigaattori, Kuvakäsikirjoitus ja Valikkolista) voi kerrallaan olla näkyvässä tai koko alue voi olla piilotettuna. Aikajana-työkalupalkin vasemmassa päässä sijaitsevalla *Navigointi-työkalulla* hallitaan tätä aluetta. Alareunassa on aikajana medialle, joka on ensisijainen levyn sisältö. Kaikki käyttävät koko ikkunan leveyttä.



Levyvalikot

Oleellinen, uusi ominaisuus 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 *lukuista*, tuotantosi Aikajanalla. Nämä Lukupainikkeet näyttävät usein pienen ikonikuvaruuden tai videosilmukan, josta voidaan

arvilla niiden sisältöä. 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 automaattisesti hallinnoitujen navigaatiopainikkeiden kera, helpottavat minkä kokoista tuontantoa tahansa. Yhteen tuotantoon voidaan lisätä kuitenkin enintään 99 lukua ja paluumerkkiä.

Valikkolista

Toisin kuin aikajanan leikkeitä, tuotantosi valikkoja ei ole sidottu tiettyyn toiminta-ajanhetkeen. Sen sijaan levynsoitin kierrättää valikkoa, kunnes käyttäjä tekee jotakin.

Koska valikoita ei ole olemassa "ajan ulkopuolella", Pinnacle Studio tarjoaa tuotantosi valikkojen sijoittamiseen Valikkolistan, joka on erityinen alue Levyeditorin aikajanan yläpuolella. Valikon vetäminen Kirjastosta Valikkolistaan ottaa sen käytettäväksi projekteissasi.

Valikkojen interaktiivisuuden suunnittelu

Levytuotanto voi sisältää vain yhden valikon, tai siinä voi olla useampia. Jokainen valikko sisältää graafisesti eroavia alueita, joita yleisesti kutsutaan "painikkeiksi", joita katsoja voi aktivoida, mahdollisesti käyttämällä DVD-soittimen kaukosäätimen navigaatiopainikkeita.

Levyvalikon painikkeiden käyttäytymistä voidaan säädellä Levyeditori-ikkunassa. Voit vaihtoehtoisesti avata Luku Wizardinpainikkeiden luomista, ja automaattista konfigurointia valitsemiesi asetusten pohjalta varten.

Painikkeen aktivoiminen joko aloittaa elokuvasi toiston tietyistä pisteistä, tai siirtää hallinnan toiselle valikolle, jossa on omat painikkeet. Valikon painikkeiden mahdollisia kohteita ovat:

- **Aikajanan sijainti:** Aktivoinnin yhteydessä toisto jatkuu valitusta ruudusta. Sijaintia ja sisältöä, joka löytyy sieltä, kutsutaan elokuvasi "lukuksi".

- **Toinen valikko:** Painikkeilla voi linkittää kaikkiin Valikkolistassa oleviin valikkoihin.
- **Toinen sivu saman valikon sisällä:** Monisivuiset valikot sisältävät aina seuraava ja edellinen-painikkeet sivujen välillä navigoimista varten.

Automaattinen sivun luominen

Kun lisää uusia lukulinkkejä monisivuiseen valikkoon, lisäsivuja luodaan automaattisesti sitä mukaa, kun niitä tarvitaan. Nämä ilmestyvät Valikkolistaan jo projektissa olevien sivujen rinnalle. Liitingrafiikka yhdistää toisiinsa samaan valikkoon kuuluvia sivuja. Jos haluat lisätä uusia linkitettyjä lukuja, käytä joko *Lisää Linkki* -painiketta työkalupalkissa tai käytä Luku Wizardia.



Päävalikko ja vastaava monisivuinen valikko Kirjaston soittimessa.

Edellinen ja Seuraava: Erityisten *seuraava*- ja *edellinen*-painikkeiden läsnäolo aiheuttaa sen, että valikko tukee monisivuista käyttäytymistä. Jos haluat luoda monisivuisen valikon olemassa olevan päävalikon pohjalta, lisää vain molempien näiden tyyppien painikkeet. Niinikään, jos poistat monisivuisesta valikosta joko toisen tai molemmat *seuraava*- ja *edellinen*-painikkeista, poistat samalla automaattiset ominaisuudet.

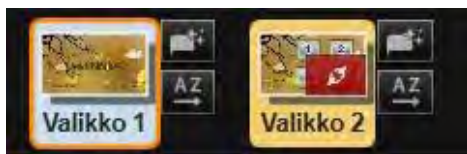
Monisivuiset valikot Valikkolistassa

Monisivuisten valikkojen kuvakkeet yhdistyvät Valikkolistaan 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: Napsauta liitingrafiikkaa katkaistaksesi vierekkäisten valikkosivujen linkit toisistaan. Grafiikka on poistettu. Hiiren vasemmalla puolella olevat sivut jäävät alkuperäiseen valikkoon, kun taas toisella puolella olevat muodostavat uuden, erillisen valikon (jonka kuvakkeilla on uusi taustaväri). Napsauta vierekkäisten monisivuisten valikoiden välissä olevaa tyhjää kohtaa ryhmittääksesi ne uudelleen yhdeksi valikoksi.

Lukujen järjestely: Järjestele-painike on aikaa säästävä työkalu, joka on tarkoitettu pääasiassa monisivuisille valikoille. Se löytyy Luku Wizard -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 lukupainikkeet eivät ole enää aikajanan järjestyksessä sivujen halki. Ellet jostakin syystä halua mukautettua järjestystä, voit korjata tilanteen napsauttamalla kerran *Järjestele-*painiketta.



Monisivuisten valikon sivuja. Liitingrafiikasta näkyy, että näiden sivujen välillä navigoiminen tapahtuu Seuraava- ja Edellinen-painikkeilla. Järjestele-painike (yläoikealla, osoittimen alla) järjestää lukupainikkeet aikajanan järjestykseen.

Levyvalikkojen lisääminen

Tästä Kirjaston levyvalikkojen osasta löytyy kokoelma valikoita useisiin eri tilanteisiin visuaalisten tyylien kirjolla. Jokainen valikko koostuu taustakuvasta, tekstiotsikosta ja navigaatiopainikkeiden ryhmästä, joka soveltuu valikon tarkoitukselle.

Lisää levyvalikko tuotantoosi avaamalla Kompakti Kirjasto Levyeditorissa, valitse valikko Levyvalikoissa (kohdassa Luovat elementit), ja vedä se Valikkolistaan. Muokataksesi valikkopainikkeille annettuja toimintoja, voit käyttää authorointityökaluja, jotka löytyvät aikajanalta yhdessä Soittimen kanssa. Voit myös saada Luku Wizardilta automaattista apua. Muokataksesi valikon ulkoasua (tai luodaksesi sellainen tyhjästä), käytä Valikkoeditoria. Lisätietoa saat sivuilta 244 ja 247, tässä järjestyksessä.

Valikkotyypit

Jokaisella Kirjaston valikkosuunnitelmalla on kaksi variaatiota: *päävalikko* ja *monisivuinen*.

Päävalikko: Useimmissa tuotannoissa ensimmäinen katsojan näkemä valikko on tätä tyyppiä. Päävalikot yleensä sisältävät painikkeet, joissa lukee oletustekstit *Toista elokuva* ja *Kohtauksen valinta*. Voit muuttaa näitä halutessasi. Vaikkakin kohteet, joihin painikkeet linkittyvät, ovat myös sinusta riippuvaisia, yleisölläsi on helpompaa, mikäli pitäydyt yleisissä käytänteissä. Esimerkiksi *Toista elokuva* -painike on tavallisesti konfiguroitu aloittamaan toisto elokuvasi alusta, ja Kohtauksen valinta tavallisesti vaihtaa alavalikkoon, josta löytyvät linkit elokuvasi "lukuihin".

Monisivuinen valikko: Kohtauksen valinta -valikon tulee usein tarjota enemmän lukupainikkeita kuin mitä yhdelle ruudulle mahtuu kerralla. Tämän ongelman ratkaisemiseksi Pinnacle Studio tukee monisivuisia valikoita, joissa on lisäpainikkeet vain valikoiden välistä navigointia varten. Näiden painikkeiden käyttäytyminen on sisäänrakennettu. *Seuraava-* ja *edellinen*-painikkeiden muodostama pari antaa katsojan liikkua saman valikon eri sivujen välillä. *Kotipainike* saa aikaan siirtymän projektin ensimmäiseen valikkoon.

Vihje: Asettaaksesi vierekkäin näytölle päävalikot niitä vastaavien monisivuisten valikkojen kanssa Kirjastossa, napsauta hiiren oikealla painikkeella valikon viereistä harmaata aluetta ja valitse *Järjestely* ➤ *nimen perusteella*.

Valikkopainikkeet

Yhdellä sivulla näkyvien kappalepainikkeiden määrä vaihtelee valikosta toiseen, joten yksi peruste valikko valitessasi on se, kuinka montaa leikettä tahdot sen käsittelevän. Mutta jos haluat eri määrän painikkeita tietyllä valikolla, voit lisätä tai poistaa painikkeita Valikkoeditorissa, joka aukeaa, kun *Muokkaa* -painiketta napsautetaan Soittimessa. Katso lisätietoja kohdasta ”Valikkoeditori” sivulla 247.

Valikoissa, joissa on vain harvoja painikkeita, on enemmän tilaa tekstile. Valikoissa, joissa on paljon painikkeita, on tilaa korkeintaan tekstilyhenteille, jos niillekään. Tekstin tarve riippuu tekotavastasi ja elokuvasi sisällöstä: haluatko nimetä painikkeesi, ja haluatko nimetä ne yksinkertaisesti (”Kappale 1”) vai kuvailevasti (”Kakun leikkaus”).

Ei-linkitettyt valikot ja painikkeet

Ainoastaan Valikkolistan ensimmäinen valikko on automaattisesti käyttäjän saatavilla (ja sittenkin ainostaan silloin, kun aikajanalla on jotakin sisältöä, joka toimii aloittavana lukuna). 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. Sellainen valikko on merkitty -symbolilla Valikkolistan kuvakkeen pienoiskonin oikeassa alakulmassa.



Erillinen ilmoitus annetaan myös Soittimessa valikon painikkeille, joita ei ole vielä linkitetty aikajanan sijaintiin (lukuun) tai toiseen valikkoon. Linkitetty painike näyttää mihin lukuun (esim. C1,) tai mihin valikkoon (esim. M1) se liittyy. Painikkeessa, jota ei ole linkitetty, näkyy sen sijaan kysymysmerkkikuvake. (Jos painikkeiden tunnistimet eivät ole näkyvissä, napsauta *Näytä/Piilota lukujen numerot* -valintaruutu Soittimen alapuolella.)



Levyvalikoiden esikatselu

Levyeditori, samoin kuin Elokuvaeditori, sisältää Soittimen kirjaston ominaisuuksien ja aikajanan leikkeiden esikatselun. Yleinen johdanto soittimen toimintaan löytyy sivulta 9.

Soittimen tarjoamat erityiset toiminnot Valikkolistan valikkoja katsellessa on kuvattu tässä. Valikon napsauttaminen Valikkolistassa 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 Levyeditorista Soittimen ruudun yläpuolelta.

Lisäksi Levyeditorin Soittimen alaosaan ilmestyvät erityiset ohjaimet.

Valikkoeditori -painike: Levyvalikkojen suunnittelun tai sommittelun luominen tai muokkaaminen on Valikkoeditorin tehtävä.



Silloin kun Valikko on valittu Soittimen syöttötilaksi (yllä), Soitin tarjoaa interaktiivisia alueita esikatseluruudulla, joihin voidaan määrittää lukulinkkejä. Tässä "C1" näyttää, että kappalelinkki on määritetty Toista elokuva -painikkeeseen. Kysymysmerkki ("??") Kohtauksen valinnan yläpuolella näyttää, ettei sitä ole toistaiseksi määritetty.

Näytä linkkinumerot -tarkistuslaatikko: 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 projektiasi kaikin toiminnoin. Näin voit varmistaa, että valikkosi toimivat odotetunlaisesti. 

Polta levy-painike: Kun olet valmis kokeilemaan projektiasi oikealla levyllä, napsauta tätä painiketta (tai Vie-painiketta ruudun yläosassa) avataksesi Exporter. Exporter ohjaa sinut työvaiheiden halki, joita elokuvasi ”polttaminen” optiselle levyllä edellyttää. 

Linkkien osoittimet

Kuten yllä olevasta kuvasta voidaan nähdä, kun valikkoa, jonka painikkeita ei ole linkitetty, esikatsellaan, näitä painikkeita merkitään punaisilla kysymysmerkeillä lukunumeroiden sijasta. Kaikkien valikkojesi lukupainikkeiden tulisi linkittyä elokuvaasi, mahdollisesti poisluettuna monisivuisen valikon viimeisellä sivulla sijaitseva käyttämätön alijoukko.



VALIKON EDITOIMINEN AIKAJANALLA

Pinnacle Studion Levyeditorin avulla projektin kehittäminen optiselle levyllä, kuten DVD:lle, antaa sinulle monia mahdollisuuksia jättää luova kädenjälkesi tuotantoon.

Levyvalikon jokaista aspektia – sen visuaalisen ulkomuodon yksityiskohtia, sen ruudulla näkyvien painikkeiden linkityksiä, sen ”lukujen” tarkkaa ajoitusta – voidaan editoida Pinnacle Studiassa. Visuaalisten aspektien ollessa kyseessä käytä Valikkoeditoria.

Painikkeiden linkityksiä ja lukujen ajoituksia säädellään itse Levyeditorista käsin.

Levyeditorin käyttöliittymän yleiskatsauksen löytämiseksi Katso kohtaa ”Levyprojektit” sivulla 231.

Aikajanan valikkomerkit

Levyvalikosta löytyvät *lukupainikkeet* voidaan linkittää yksilöllisesti mihin tahansa kohtaan elokuvasi aikajanalla. Levyeditorissa nuo kohdat on merkitty aikajanaan Lukuraidassa näkyvillä lukumerkeillä. Lukuraita on erikoistunut aikajana, joka materialisoituu muiden raitojen yläpuolelle, kun ensimmäinen valikko lisätään elokuvaasi. (Raita poistetaan, mikäli kaikki valikot poistetaan.) Lukumerkin kuvateksti koostuu ”C”-kirjaimesta, jota seuraa luvun järjestysnumero sen valikossa.

Paluumerkit, joilla merkitään automaattisia poistumispisteitä aikajanalta takaisin levyvalikkoon, ovat myös näkyvissä Lukuraidassa. Paluumerkin kuvateksti on kirjain ”M”, jota seuraa sen kohdevalikon järjestysnumero.

Tuotantosi pituudesta huolimatta voit käyttää yhteensä enintään 99 *lukupainiketta* ja *paluumerkkiä*.



Valikon pudottaminen tyhjän Valikkolistan päälle syöttää lukumerkin elokuvasi ensimmäisen leikkeen alkuun (edellyttäen että sillä on sellainen). Tästä lukumerkistä tulee valikon Toista elokuva -painikkeen kohde. Paluumerkki, jolla merkitään poistumista takaisin valikkoon, sijoitetaan elokuvan loppuun.

Luvun väri ja paluumerkit vastaavat Valikkolistan kuvakkeen väriä siinä valikossa, johon merkit on määrätty. Merkit voidaan sijoittaa uudelleen aikajanalla vetämällä. Katso ”Aikajanän äänitoiminnot” sivulta 243 saadaksesi lisätietoja.

Authorointityökalut

Levyeditorin aikajanän työkalupalkki tarjoaa lukuisia authorointityökaluja, joita voit käyttää suoraan, ilman että sinun tarvitsee vaihtaa ikkunaa tai näkymää.



Levyeditorin työkalupalkin työkalut.

Luo linkki: Tämä painike luo linkin Soittimessa sillä hetkellä valittuna olevan lukupainikkeen ja aikajanän osoittimen sijainnin välille.



Lisää linkki: Tämä painike helpottaa työskentelyä monisivuisten valikoiden kanssa siirtämällä kaikki olemassa olevat painikelinkit (alkaen Soittimessa sillä hetkellä valittuna olevasta lukupainikkeesta) samaan sijaintiin loppupäätä kohti.



Monisivuisessa valikossa linkin syöttämisestä voi seurata ketjureaktio, jolloin olemassa oleva linkki siirtyy pakosta seuraavalle sivulle, ja sillä sivulla oleva linkki siirtyy seuraavalle sivulle, ja niin edelleen viimeiselle sivulle asti, joka itsessään luodaan jos se on tarpeellista.

Poista linkki: Tämän painikkeen napsauttaminen poistaa linkin, joka yhdistää valikon painiketta ja lukumerkkiä Lukuraidalla. ”Ei-linkitetty” lukumerkki pysyy Lukuraidalla. Tämä ei-linkitetty luku voidaan manuaalisesti linkittää vetämällä ja pudottamalla se toisen painikkeen päälle Valikon Esikatselussa. Se voi myös pysyä lukuna, jota ei ole linkitetty. Tässä tapauksessa se toimii siten, että voit toiston aikana käyttää sitä levyn halki



hyppimiseen käyttämällä kaukosäätimen *hyppää*-näppäintä. Voit myös napsauttaa hiiren kakkospainikkeella yhtä tai useampaa lukumerkkiä ja valita *Poista valittu linkki*.

Painikkeiden kiertö: Napsauttamalla tämän säätimen vasempaa ja oikeaa nuolta voit vierittää käytettävissä olevien painikkeiden läpi ja aktivoida ne muokkausta varten. Napsauta painikkeen otsikkoa muokataksesi sitä. Painikkeita voidaan myös valita napsauttamalla painikkeiden linkkejä soittimessa, kun valikkoa esikatsellaan.



Aseta pienoisikoni: Tämän painikkeen napsauttaminen luo pienoisikonin siitä ruudusta, joka on aikajanan osoittimen kohdalla. Pienoisikoni näytetään valikkopainikkeessa, joka on valittu painikekierron säätimessä, jos se on Pienoisikoni-tyyppiä. Lisätietoja valikon painiketyppeistä saat kohdasta "Painikkeet" sivulla 248.



Luo ei-linkitetty luku: Ellei aikajanan osoitin ole tarkalleen sijoitettuna luku- tai paluumerkille, tämän näppäimen napsauttaminen lisää lukumerkin Lukuraidalle, mutta ei linkitä sitä mihinkään valikkoon. Ei-linkitetty luku voidaan luoda myös kaksoisnapsauttamalla Lukuraitaa välittömästi muiden aikajanan raitojen yläpuolella.



Ei-linkitetty luku voidaan myöhemmin linkittää manuaalisesti vetämällä ja pudottamalla se painikkeen päälle Valikon esikatselussa, jos niin haluat. Ei-linkitetty luku kuitenkin myös palvelee hyödyllistä tarkoitusta: toiston aikana se määrittää yhden niistä pisteistä joissa pysähdytään, kun DVD-levyä selataan kaukosäätimen *hyppää*-painiketta painamalla.

Poista luku: Kun aikajanan osoitin on sijoittuneena luvulle, *Luo ei-linkitetty luku* -painike muuttuu toiminnaltaan päinvastaiseksi ja saa muunnellun symbolin. Sen napsauttaminen poistaa sekä lukumerkin että linkin, joka yhdistää sitä valikkoon, jos sillä on sellainen. Voit poistaa lukuja myös *Poista valittu luku* - ponnahdusvalikon komennolla, kun yksi tai useampi lukumerkki on



valittuna. Käytä samassa valikossa olevaa *Poista valitut linkit* -komentoa poistaaksesi lukumerkkien linkit siten, että merkit jäävät yhä Lukuraidalle.

Luo paluu: Ellei aikajanan osoittimen sijainnilla ole jo merkkiä, tämä painike lisää paluumerkin Lukuraidalle.



Paluumerkki on toiminnassa toiston aikana vain jos toisto aloitettiin samasta valikosta, kuin mihin merkki liittyy. (Aikajanalla olevan merkin värin tulisi vastata siihen yhdistetyn valikon kuvaketta Valikkolistassa.) Kun toisto etenee ruudulle, josta löytyy aktiivinen paluumerkki, se hyppää takaisin paluumerkkiin yhdistettyyn valikkoon.

Poista paluu: Jos aikajanan osoittimen sijainnilla on paluumerkki, Luo paluumerkki -painike muuntuu Poista paluu -painikkeeksi, ja sen symboli muuttuu vastaavasti.



Poista luku -painiketta ja *Poista valitut luvut* -ponnahdusvalikon komentoa voidaan molempia käyttää paluumerkkien poistamiseen.

Luku- ja paluumerkkien editointi Aikajanalla

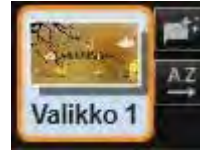
Luku- ja paluumerkit on sidottu tiettyihin ruutuihin aikajanallasi, joista toista alkaa levyvalikosta (luvut), tai joista toisto taas siirtyy alkuperäiseen valikkoon (paluu). Molempia merkkityyppejä voidaan liikuttaa vetämällä niitä hiirellä. Tällöin niiden toimintapaikka elokuvassa vaihtuu.

Kun olet esikatsелеmassa valikkoa, lukumerkin vetäminen Lukuraidalta Soittimen painikkeeseen linkittää painikkeen uudelleen. Sama toiminto käänteisesti, eli Soittimen painikkeen vetäminen pisteeseen Lukuraidalla, on vaihtoehtoinen tapa luoda uusi lukumerkki.

Projektilla, joka sisältää yhden tai useamman Levyvalikon, täytyy olla pysyvästi sijoitettu paluumerkki Lukuraidan lopussa. Tämä varmistaa, että mikä tahansa levyn luku kohtaa toistettaessa validin paluun. Viimeistä paluumerkkiä ei siten voi poistaa.

Luku Wizard

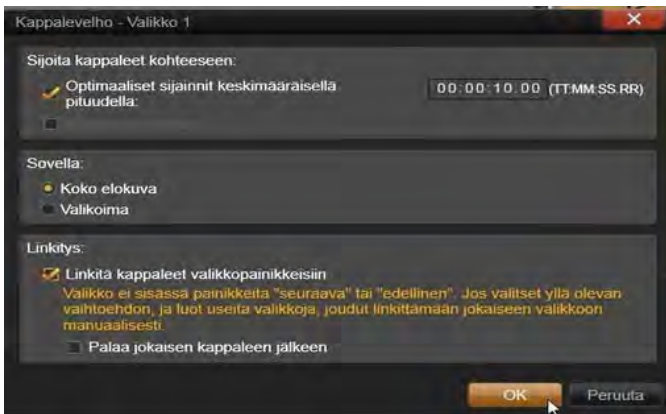
Kun monisivuinen levyvalikko on vedetty Kirjastosta Valikkolistaan, *Luku Wizard* -painike ilmestyy valikon kuvakkeen oikeaan ylänurkkaan. Tästä painikkeesta napsauttaminen avaa Luku Wizard -ikkunan.



Miksi käyttää Luku Wizardia?

Luku Wizard tarjoaa nopean tavan lukujen luomiselle elokuvaasi. *Lukumerkkejä* lisätään Lukuraidalle Levyeditorin aikajanalla sen hetken näyttämiseksi, milloin mikäkin luku alkaa. *Linkitä lukuja valikon painikkeisiin* -vaihtoehdon (katso alla) kanssa jokaista lukua kuvataan yhdellä *lukupainikkeella* automaattisesti luotujen valikkosivujen sarjassa. Nämä sivut on linkitetty sarjaan *seuraava- ja edellinen*-painikkeilla.

Kun lukupainikkeet aktivoidaan valikkoa katseltaessa, katsoja voi toistaa elokuvan mistä tahansa tarjotuista aloituskohdista.



Luku Wizard on mahtava diaesitysten ja kohtauksenvalintavalikkojen tekemiselle. Jos olet arkistoimassa videota levyille, voit käyttää sitä luodaksesi valikon, joka toimii kohtausluettelona. Luotujen valikkosivujen sarja voi olla mielivaltaisen pitkä. Sen pituus riippuu siitä, kuinka monta lukua on luotu, ja kuinka monta lukupainiketta valikon sivun suunnittelu tarjoaa.

Luku Wizard ei muuten tee mitään, mitä et vosi itse tehdä käyttämällä saatavilla olevia Levyn authorointityökaluja Levyeditorissa (ja luotuja valikkoja voidaan optimoida niillä vielä jälkikäteen). Sen tarkoituksena on nopeuttaa luovaa prosessiasi ottamalla kontolleen ison osan kaikesta rutiininomaisesta työstä, jota monisivuisen valikon luomiseen liittyy.

Luku Wizardin käyttäminen

Luku Wizardin säätimet on ryhmitetty kolmelle vaakasuuntaiselle paneelille. Kun olet tyytyväinen säädinten konfiguraatioon, napsauta OK-painiketta. Luku Wizard tekee työnsä ja luo uusia lukuja tuntantoosi. Se asettaa merkkejä aikajanelle, ja luo (oletusarvoisesti) automaattisesti luodun valikkosivujen joukon, joissa on niin monta lukupainiketta kuin on tarpeellista.

Sijoita luvut kohteeseen

Tämä on Luku Wizardin ylin paneeli. Kahta paneelissa olevaa vaihtoehtoa voidaan käyttää erillään toisistaan tai yhdessä.

Optimaaliset sijainnit: Kun tämä valintaruutu on valittu, Luku Wizard luo lukuja valitulla intervallilla pitkin aikajanaa mutta säätää luvut läheisen leikkeen rajaan, jos sellainen on saatavilla. Toivottu keskimääräinen luvun pituus on määriteltä sekunneissa. Alkuarvo perustuu elokuvasi pituuteen. Voit säätää sitä joko napsauttamalla suoraan numerosta ja tyypistä tai vetämällä vaakasuuntaisesti tekstiruudun sisällä.

Aikajanamerkit: Tämä valinta olettaa, että olet valmisteellut aikajanamerkkejä merkitäksesi Luku Wizardille erityisiä paikkoja elokuvassasi, joihin lukulinkki täytyy luoda.

Käytä kohteeseen

Luku Wizardin toinen paneeli tarjoaa vaihtoehtoja, joilla voidaan ohjailta wizardin toiminnan vaikutusalueita.

Koko elokuva: *Lukumerkkejä luodaan pitkin koko elokuvaa.*

Valinta: Lukumerkkejä luodaan ainoastaan välille, joka alkaa ensimmäisestä valitusta leikkeestä ja loppuu viimeisen loppuun.

Vaihtoehdot

Kolmas paneeli tarjoaa kaksi viimeistä vaihtoehtoa, joita voidaan säätää yksilöllisesti.

Linkit luvut valikkopainikkeisiin: Kun tämä vaihtoehto on valittu, valikkoon liitetään niin monta sivua kuin on tarpeellista kaikkien luotujen lukujen painikkeiden sovittamiseksi. Jos tätä vaihtoehtoa ei ole valittu, lukumerkit luodaan aikajanalle "ei-linkitettyssä" tilassa, eikä valikkosivuja luoda.

Jos haluat linkittää ei-linkitetyn merkin valikkopainikkeeseen, vedä se painikkeen päälle kun olet esikatselemassa valikkoa Soittimessa. Vaikka jättäisit sen ei-linkitettyksi, lukumerkki toimii silti uudelleen aloittamispisteinä, kun katsoja silmäilee levyä läpi käyttämällä kaukosäätimen *hyppää*-painiketta.

Palaa jokaisen luvun jälkeen: Tämän vaihtoehdon valitseminen lisää *paluumerkin* jokaisen luvun loppuun. Merkit asetetaan oletusarvoisesti siten, että jokainen luku toistuu seuraavan luvun alkuun asti, ja palaa sitten alkuperäiseen valikkoon. Vaihtaaksesi valikkoa, johon paluumerkki on sidottu, vedä merkki valikkokuvakkeeseen Valikkolistassa. Muista kuitenkin, että paluumerkki on aktiivinen ainoastaan silloin, kun toistaminen aloitetaan siitä valikosta, johon merkki on linkitetty.



VALIKKOEDITORI

Valikkoeditori jakaa suurimman osan säätimistään ja toiminnoistaan Otsikkoeditorin kanssa, joka kuvaillaan luvussa 8. Nykyinen osuus keskittyy Valikkoeditorille ominaisiin ominaisuuksiin.

Editorin käynnistäminen

Jos haluat avata valikon Valikkoeditorissa, napsauta joko *Muokkaa*-painiketta Soittimessa samalla, kun esikatselit valikkoa tai kaksoisnapsauta sitä Valikkolistassa.

Kun Valikkoeditori avautuu, yksi rivi tekstiä on jo korostettuna, aivan kuten Otsikkoeditorin avautuessa. Jos haluat muokata sitä, aloita vain kirjoittamaan. Jos haluat muokata toista riviä, napsauta sen tekstiruudun sisällä ja korosta merkit, joita haluat muuttaa. Lopettaaksesi tekstin muokkaamisen, napsauta tyhjältä alueelta ikkunaa.

Painikekierto:

Yksi ero Valikkoeditorin ja Otsikkoeditorin välillä on *painikekierto*. Se on säädin, joka löytyy myös Levyeditorista. Molemmissa tapauksissa se löytyy työkalupalkin vasemmalta puolelta, aivan aikajanan yläpuolelta. Napsauta säätimen vasemmalle ja oikealle osoittavia nuolia astellaksesi valikon aktiivisten painikkeiden halki, ja ottaaksesi yksi käyttöön muokkaamista varten.

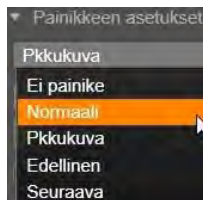
Huomaa: Jos haluat ainoastaan muokata valikkosi painikkeiden tekstiä, sinun ei tarvitse mennä Valikkoeditoriin ollenkaan. Sen sijaan voit muokata painikkeen nimeä suoraan Levyeditorin *painikekierto*-säätimessä.

Valikkopainikkeet

Levyvalikkosi mitä tahansa visuaalista elementtiä voidaan käyttää "painikkeena", joka linkittyy elokuvasi muuhun sisältöön. Toisaalta, elementit, joiden määrittely on "Ei ole painike", eivät käyttyädy linkkinä.

Painiketyypit

Valikon painikkeen tyyppi on ainoa tekijä, joka määrittää painikkeen käyttäytymistä. Sen tekstin ja ulkomuodon tulisi melkein aina olla yhtenäinen hyvin authoroidun levytuotannon kanssa, mutta ne eivät vaikuta siihen. Viisi painiketyyppiä on käytettävissä.



Tavallinen: Tämä painiketyyppi antaa tekstyisi, kuvasi tai muotosi toimia linkkinä mihin tahansa lukumerkkiin levyprojektisi aikajanalla, tai vaikkoon Valikkolistassasi.

Pienoisikoni: Tämä *Tavallisen* painiketyypin variaatio näyttää painikkeen tilalla pienoisikonin aikajanaltasi.

Edellinen ja Seuraava: Nämä painikkeet navigoivat automaattisesti Valikkolistan 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 lukumerkkeihin.

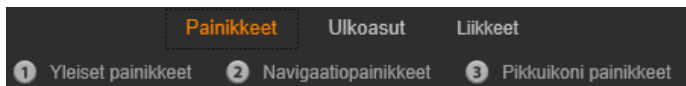
Juuri: Tämäntyyppinen painike linkittyy Valikkolistan ensimmäiseen valikkoon. Sen käyttäytymistä ei voida muuttaa.

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

Napsauta *Painikkeet*-välilehteä Valikkoeditorin yläosassa nähdäksesi etukäteen tehtyjen valikkopainikkeiden saatavilla olevat kategoriat. Kun valitset painikkeen, se tulee näkyviin keskelle esikatselualuetta, mistä se voidaan vetää haluttuun sijaintiin.



Kolme kategoriala kuvastavat ylempänä käsiteltyjä painiketyyppejä. Navigaatiokategoria sisältää kaikki painikkeet Edellinen-, Seuraava- ja Juuri-tyypeistä.

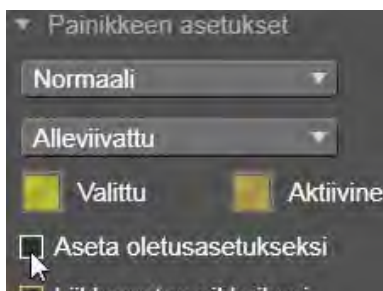
Yleiset painikkeet: Näitä kuvia on tarkoitettu käytettäväksi *Tavallisten* painikkeiden kanssa, jotka voidaan linkittää mihin tahansa lukuun aikajanallasi.

Navigaatiopainikkeet: Nämä suunnitelmat on tarkoitettu Seuraava-, Edellinen- ja Juuri-painikkeille, joiden navigointi on muuttumatonta.

Pienoisikonien painikkeet: Nämä sisältävät pienoisikonialueen, jossa Aikajanan leikettä voidaan esikatsella.

Painikkeiden asetukset

Painikkeiden asetukset -paneeli löytyy Valikkoeditorin esikatselun oikealta puolelta.

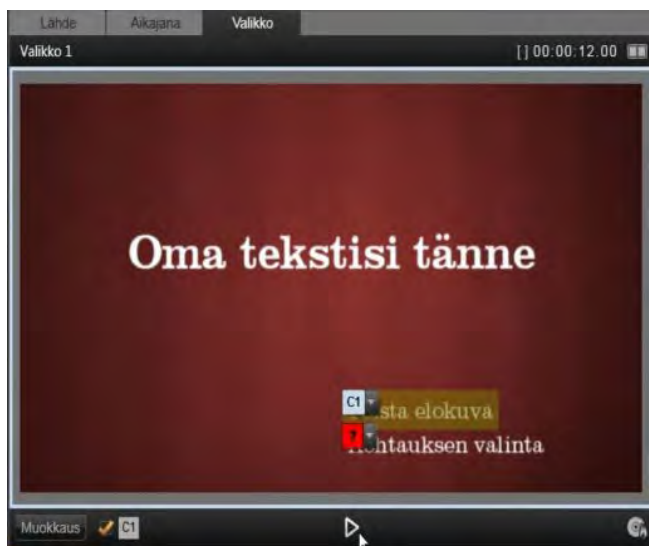


Painikkeiden asetukset -paneeli on osa Valikkoeditoria.



LEVYSIMULAATTORI

Esikatsellaksesi projektiasi sen jälkeen kun olet saanut sen valikot tehtyä, napsauta *Toista-painiketta* Soittimen alaosassa. Tämä avaa Levyn simulaattori -ikkunan.



Kun Levyeditorin Soitin esikatsellee projektisi Valikkolistan valikkoa, painike (alhaalla keskellä) ilmestyy projektisi testaamiselle Levysimulaattorissa.

Riippuen siitä onko projektisi rakennettu oikein, simulaattorin pitäisi avautua päävalikkoon, ja "Toista elokuva" ja "Kohtauksen valinta" -linkkien tulisi olla valmiina katselijan käytettävissä.

Liikkuaksesi linkistä toiseen esikatselun sisällä, käytä DVD:n navigaatiopainikkeita alaoikealla tai napsauta suoraan esikatselussa olevia linkkejä.



Tarkista huolellisesti kaikki luku- ja valikkolinkit, jotka kuuluvat projektiisi. Jokaisen toivotun käyttäjän vuorovaikutuksen tulisi olla

valittuna: 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 levyllä.

Kun olet tyytyväinen projektiisi, se voidaan viedä elokuvatiedostoksi, tallentaa levynkuvatiedostoksi, tai polttaa levyllä. Lisätietoja on Luvussa 11: *Exporter*.

The Importer

Pinnacle Studion avulla voit liittää videoprojekteihisi monenlaista mediaa. Kun media on tallennettu koneesi ulkopuolelle – kuten videonauhurille tai digikameran muistitikulle – tulee se siirtää ensin tietokoneesi kovalevylle, jotta sitä voidaan käyttää.

Tätä siirtoprosessia kutsutaan ”kaappaamiseksi”, ”tuomiseksi” tai ”lataamiseksi” siirrettävän median ja siirtotavan mukaan. Koska suurin osa audiovisuaalisista tallenteista on nykyään alusta alkaen digitaalisessa muodossa, siirrot eivät yleensä heikennä tallenteen laatua. Vain siirrettäessä mediaa analogisista tai nauhalähteistä (kuten VHS:stä, Hi8:sta tai DVnauhalta) 'kaappaaminen' on osa konvertointiprosessia digitaalimuotoon. Termeillä 'tuoda' ja 'tuominen' voidaan tarkoittaa kaikkia kuvan ja äänen siirtämisen menetelmiä kirjastossa tuotantokäyttöä varten.

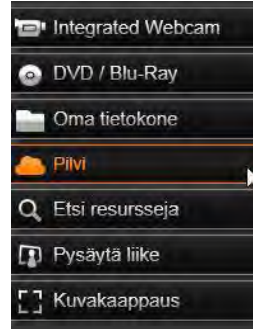
Tiedostopohjaiset kohteet, joita voit käyttää Pinnacle Studiossa – mukaan lukien videot, valokuvat ja äänimedia sekä itse Pinnacle Studio -projektit – on tuotava lähteestä, kuten paikalliselta kiintolevyltä, ennen kuin niitä voidaan käyttää. Useimmissa tapauksissa tämä tehdään automaattisesti 'haku-kansioden' avulla. Importeria voidaan kuitenkin myös käyttää tuomaan medioita paikallisista kansioista, joita ei ole asetettu haku-kansioiksi.

Seuraava vaihe

Kun Studio on saanut valmiiksi kohteiden tuomisen, saat tuodut tiedostot käyttöön tuotantoihisi. Lisätietoja on *Luvussa 2: Kirjasto*.

Importerin käyttäminen

Ensimmäinen vaihe tuomisessa on avata Studio Importer napsauttamalla *Tuonti*-näppäintä ruudun vasemmassa ylälaidassa.



Importer koostuu suuresta keskialueesta, jota ympäröi monta pienempää paneelia. Yhdellä näistä, Tuo lähteestä -paneelilla, joka löytyy näytön vasemmasta ylälaidasta, on keskeinen rooli. Se antaa listan erilaisista laitetyypeistä, jotka voivat toimia tuontioperaatiosi tiedostolähteenä. Valintasi sisääntulolähteen saralla puolestaan määrittelee loput Importerin toiminnoista. Ennen kaikkea valintasi sisääntulolähteestä määrittelee mitkä esikatseluun, selaamiseen ja materiaalin valitsemiseen tarkoitetut painikkeet ja näkymät löytyvät keskusalueelta.



Tässä Importer on mukautettu materiaalin tuomiseksi DVD-levyltä. Levylähteitä käytettäessä luetteloituvat levyn 'jaksot' keskialueelle tuomista varten.

Tuominen voidaan jakaa neljään vaiheeseen:

1. Valitse tuontilähde Tuo lähteestä -paneelistä.
2. Mukauta tai hyväksy asetukset muissa paneeleissa.
3. Valitse valitusta lähteestä tuotava materiaali.
4. Aloita tuontiprosessi.

Studio alkaa tässä vaiheessa siirtää valittua ääni-, kuva- ja valokuvamateriaalia lähdelaitteesta kiintolevyillesi (tarvittaessa) käyttäen Tuo kohteeseen -paneelissa valitsemaasi tiedostosijaintia. Mediat lisätään välittömästi Kirjastoon. Kun tuontiprosessi on valmis, Importer palauttaa ohjat edelliselle ruudulle, jossa pääset käsiksi tuotuihin tiedostoihin käyttämällä Kirjastoa. (Katso *Luku 2: Kirjasto*).

Stereoskooppisen 3D-sisällön tuominen

Pinnacle Studio tunnistaa sisällön stereoskooppiseksi 3D-muodoksi ja merkitsee sen siksi tiedostoihin, joilla on seuraavat ominaisuudet:

- **MTS:** MVC, SBS50, SBS100 (jos H264-virran merkit ovat käytössä)
- **WMV:** Monivirta, SBS50, SBS100, TAB50, TAB100 (jos metatietotagit ovat käytössä)
- **MP4, MOV, jossa 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 Säädot-ryhmän *Stereoskooppinen 3D* -pudotusvalikosta. Katso sivulta "Säädot" sivulta 129.



IMPORTERIN PANEELIT

Tuotavan materiaalin varsinainen valinta tapahtuu Importerin keskusalueella. Jokainen tuontilähde käyttää keskusaluetta hieman eri tavoin.

Riippuen tuontilähteestä, jakaa keskusalue Importerin käyttöliittymän enintään viiden standarditoiminnoin varustetun lisäpaneelin kanssa.

Tuo lähteestä -paneeli

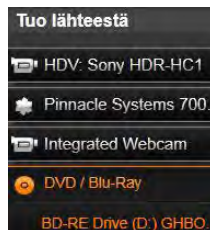
Tämä on Importerin ylävasemmalta löytyvä paneeli, jonka keskeinen sijainti kertoo sen tärkeästä roolista tuontiprosessia valmisteltaessa.

Valokuva-, musiikki- ja videomateriaali tai projektit, jonka haluat tuoda koneellesi, voi sijaita erilaisia tekniikoita hyödyntävissä laitetyypeissä. Tuettuihin tuontilähteisiin sisältyvät:

- Kaiken tyyppinen tiedostopohjaisiin lisälaitteisiin, kuten kovalevyille, muistikorteille ja USB-tikuille, tallennettu media (katso ”Tuonti tiedostosta” sivulta 269). Napsauta Tuo lähteestä -paneelissa kohtaa *Oma tietokone* valitaksesi yksittäiset tiedostot tuotaviksi tietokoneeseen kytketyistä asemista.
- Napsauta kohtaa *Etsi kohteita* tuodaksesi tietyt tyypit yhden tai useamman hakemiston sarjasta.
- DV- ja HDV-videokamerat, jotka käyttävät IEEE-1394 (FireWire) -yhteyttä (katso ”Tuonti DV- tai HDV- kamerasta” sivulta 278). Laitteet listataan Tuo lähteestä -paneelissa niiden nimen mukaan (esim. ”DV-laite”). Valitse asiaankuuluva laite.
- Analogiset videokamerat ja -tallentimet (katso ”Tuonti analogisista lähteistä” sivulta 282). Jokainen analoginen kaappaamislaite koneellasi on listattu nimen mukaan (esim. ”Pinnacle Systems 710-USB”).

- DVD- ja Blu-ray-levyt (katso ”Tuonti DVD- tai Blu-ray-levyltä” sivulta 283).
- Digikamerat (katso ”Tuonti digikameroilta” sivulta 284).
- Tuo mediatiedostot ja Pinnacle Studio -projektit pilvestä (katso ”Tuonti pilvestä” sivulta 276).

Jotkut lähteet Tuo kohteesta -paneelissa valitaan laitteiden alivalikosta, joka tulee näkyviin, kun napsautat pääasiallista tuomiseen käytettävää laitetta. Kuvassa DVD / Blu-Ray -vaihtoehto on valittuna. Käyttäjä voi valita nyt kahden kyseiselle koneelle asennetun DVD-aseman väliltä.



Yhden ruudun tuominen

Studiossa on kaksi erityistä tilaa yksittäisten ruutujen tuomiseksi elävän kuvan sijasta. Nämä tilat ovat:

- Pysäytä liike: Luo liikkuvaa kuvaa tuomalla yksi ruutu kerrallaan elävän videon lähteestä (katso ”Pysäytä liike” sivulta 284).
- Kuvakaappaus: Tuo yksittäisiä kuvia nauhalta tai elävän videon lähteestä kuten web-kamerasta (katso ”Kuvakaappaus” sivulta 287).

Analogisen äänen ja videon tason mukauttaminen

Analoginen kaappauslaitteisto voi antaa ylimääräisiä kontrollipainikkeita ääni- ja videosignaalien muuttujatasojen säätämisessä. Tämä on hyödyllistä korjatessa valotusongelmia ja vastaavia lähdemateriaalissa, sekä silloin kun tulee tarvetta kompensoida eroja useista eri lähteistä tulevista videoista.

Voidaksesi käyttää kontrollipainikkeita, valitse analoginen lähde, napsauta lähteen nimen vieressä olevaa lisää-painiketta ➤. Tämä avaa Analogiset sisääntulotaset -ikkunan.





Analogiset sisääntulotasot -ikkunan avulla voit säätää useita videon ja äänen parametreja. Värisävyyn liukusäädintä (neljäs vasemmalta) ei käytetä PAL-lähteissä.

Vaikka voit mukauttaa kyseiset tasot asianmukaisella korjauksella Videoeditorissa, niiden kunnollinen säätäminen jo ennen kaappausta voi säästää väritasoista huolehtimiselta jälkeenkäynnin.

Ääniasetusten kunnollinen määrittäminen kaapatessasi helpottaa yhtenäisen äänenvoimakkuuden ja -laadun tason saavuttamista.

Tietyt kaappauslaitteet voivat tarjota vähemmän valintamahdollisuuksia, kuin mitä tässä on esitelty. Esimerkiksi käyttäessäsi laitteistoa, joka ei tue stereoäänien kaappausta, äänen tasapainon kontrollipainike ei ilmesty.

Video: Valitse videotyyppi, jonka aiot digitalisoida, napsauttamalla asianomaista *lähde*-painiketta (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.

- Värisävy-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 stereoäänien tasapainon säätämisen.

Tuo kohteeseen -paneeli

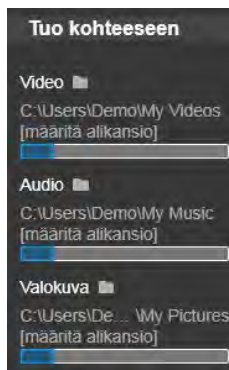
Kun olet tuonut mediakohteet ja Pinnacle Studio -projektit ulkoisista laitteista, ne ovat käytettävissä tiedostomuodossa tietokoneellasi. Tuo kohteeseen -paneeli Importerissa mahdollistaa näiden tiedostojen tallennussijainnin määrittämisen. Videolle, äänelle ja kuvatiedostoille on omat kansionsa, mutta Tuo kohteeseen -paneeli listaa vain ne, jotka ovat olennaisia senhetkisen tuontilähteen kannalta, kuten Tuo lähteestä -paneelissa on asetettu.

Kun mediatiedostojen ja elokuvaprojektien määrä tietokoneellasi kasvaa, on käytännöllisyyden kannalta hyvä pohtia, kuinka voisit parhaiten organisoida materiaalin kansioihin sekä alikansioihin, jotta voisit tulevaisuudessa parhaiten löytää halutun tiedoston. Kontrollipainikkeet Tuo kohteeseen -paneelissa on suunniteltu toteuttamaan tämä prosessi automaattisesti niin pitkälle, kuin haluat.

Työskentely tuontikansioiden kanssa

Importer käyttää ennaltamääritettyjä standardikansioita videolle, musiikille ja kuville Windowsin käyttäjätilesi sisällä ja oletuskansiota Pinnacle Studio -projekteille, kunnes toisin määrität. Kuvassa näkyy tyypillinen valintatilanne Windows 7:ssä. Vaihtaaksesi tuontikansiota, napsauta joko pientä kansio kuvaketta tai nykyistä kansion polkua. (Katso ”Tuontikansion valinta” alta.)

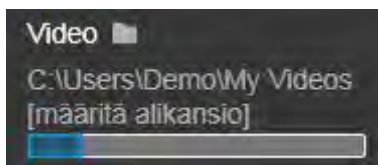
Jokaiselle kohdetyypille valitsemasi kansiot, olivatpa ne oletusarvoisia tai mukautettuja



kansioita, toimivat perussijainteina tuomillesi tiedostoille. Hallitaksesi tiedostopohjaisia kohteitasi tehokkaasti voit joko itse valita alikansiolle nimen tai käyttää metodia, jossa sille annetaan nimi senhetkisen päivämäärän tai tuodun materiaalin luontipäivämäärän mukaan. Napsauta joko ”määritä alikansio” tai *lisää*-painiketta  mediatyypissä päästäksesi alikansion asetuksiin. (Katso ”Alikansion asettaminen” alla.)

Esimerkiksi jos asetat pääasialliseksi videokansionaksesi ”c:\vid” ja alikansioiden nimeämisasetuksiin ”Kuluva kuukausi”, jokainen tuomasi video siirretään kansioon, jolle annetaan nimi kuten ”c:\vid\2012-10”.

Täyttöasteen osoitin Tämä palkki näyttää, kuinka paljon vapaata tilaa muistilaitteessa on jäljellä kullekin tuomisen kohdekansiolle. Ensimmäinen osa palkissa näyttää kuinka paljon tilaa on jo käytössä. Värillinen osa näyttää, kuinka paljon tilaa sillä hetkellä valitut tuomista odottavat mediatiedostot vaativat.

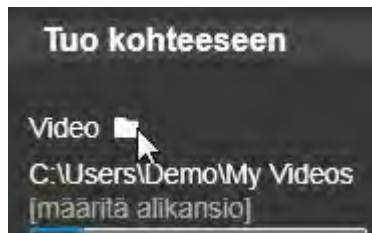


Käytettävissä oleva varastotila

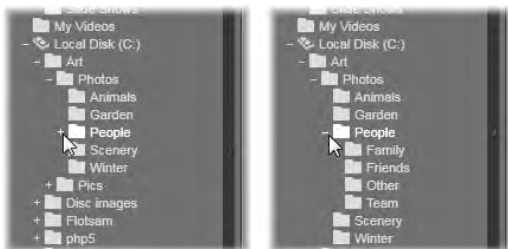
Huomaa: Jos kohdelaite täyttyy 98 prosenttisesti tuomisen aikana, pysähtyy operaatio tässä vaiheessa.

Tuontikansion valitseminen

Valitaksesi eri oletuskohdekansion jollekin kohdetyypille, napsauta asiaankuuluvan kansion painiketta tai kansion nimeä Tuo kohteeseen -paneelissa. Tämä avaa ikkunan, jossa voit navigoida haluamaasi kansioon tai, jos se on tarpeellista, luoda sen.



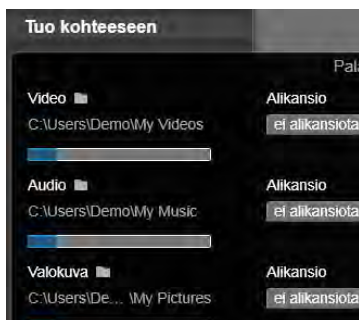
Alikansioita sisältäviä kansioita merkitään plus-merkillä, joka löytyy kansioden vasemmalta puolelta niiden ollessa kiinni. Avattujen kansioden vieressä on miinus-merkki. Kansion napsauttaminen muuttaa sen tilan.



Napsauta plus-merkkiä tarkastellaksesi kansion sisältöä.

Alikansion asettaminen

Alikansion asettaminen Jotta voit määrittää oletuskansion alikansion varsinaiseksi tuontikohteeksi mediatyypille, napsauta joko *määritä alikansio*- tai *lisää*-painiketta ➡. Nämä painikkeet avaavat ruudun, joka edustaa Tuo kohteeseen -paneelin laajennettua versiota. Nyt näkyviin tulee painikkeita, joiden avulla voidaan määrittää alikansion nimi tai nimeämistapa kullekin valitun tuontilähteen tukemalle kohdetyypille.



Laajennettu Tuo kohteeseen -ikkuna tiedostopohjaisille kohteille. Koska tiedostot voivat olla mitä tahansa kohdetyyppiä, on kaikille neljälle tyyppille annettu painikkeet. Muut lähteet eivät yleensä tuo videon lisäksi muuta mediaa, eivätkä siksi näytä Ääni-, Valokuva- ja Projekti-painikkeita.

Kontrollipainikkeiden pudotusvalikot jokaiselle kohdetyypille pitävät sisällään listan nimeämisvaihtoehtoja.

Ei alikansiota: Jos valitset tämän vaihtoehdon, tuomiasi tiedostoja säilytetään peruskansiossa.

Mukautettu: 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 muotoon ”2012-10-25”.

Luontipäivä: Jokainen tuotu tiedosto tallennetaan kohteen luontipäivän mukaan nimettyyn kansioon, jonka nimi on samassa muodossa kuin yllä. Kun useita kohdetiedostoja tuodaan osana samaa tuontiprosessia, se voi edellyttää lukuisten alikansioiden luomista tai päivittämistä.

Kuluva kuukausi: Tämä on sama kuin Tänään-vaihtoehto, mutta ilman päivämerkintää, esim. ”2012-10”.

Kun olet tehnyt valintasi, napsauta 'x'-painiketta ikkunan oikeassa ylä laidassa palataksesi takaisin Importeriin.

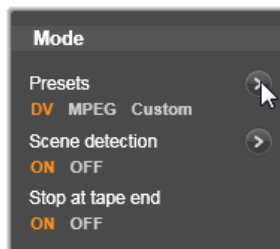
Tilapaneeli

Importerintilapaneeli mahdollistaa monien eri tuontilähteiden tarjoamien asetusten säätämisen.

DV / HDV -tuontiasetukset

Asetukset DV- ja HDV-tuonnille ovat kolmessa ryhmässä Tila-paneelissa.

Esiasetukset: *Esiasetukset*-ryhmässä on kaksi vakiokokoonpanoa videon ja äänen pakkaukselle, ja mukautettu asetus, jonka avulla voit hienosäätää pakkausparametreja Pakkausasetukset-



ikkunassa, joka avautuu, kun ylem্পää *lisää*-painiketta  napsautetaan. (Katso ”Pakkausasetukset-ikkuna” sivulla 264.) Kiinteät esiasetukset ovat:

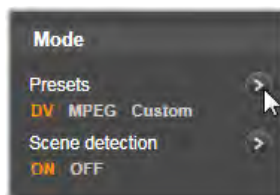
- DV: Tämä vaihtoehto mahdollistaa täysilaatuisen DV-kaappauksen tallentaen noin 200 Mt videota jokaista minuuttia kohden.
- MPEG: MPEG-pakkaus tuottaa pienempiä tiedostoja kuin DV, mutta vaatii tietokoneelta enemmän tehoa koodaamiseen ja koodauksen avaamiseen. Tämä voi johtaa hitaaseen suoritukseen 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. Napsauta alem্পaa *lisää*-painiketta  avataksesi Kohtauksen paikannuksen asetukset -ikkunan. (Katso ”Kohtauksen paikannuksen asetukset -ikkuna” sivulla 265.)

Pysäytä nauhan lopussa: Tämä vaihtoehto käskee Pinnacle Studiota lopettamaan kaappauksen automaattisesti, jos nauhassa ilmenee tyhjä alue. Tyhjä alue – alue ilman aikakoodattua raitaa – viittaa ensi kertaa käytettävään nauhaan. Jos et ole jättänyt nauhalle tyhjiä alueita kuvatessasi (nauhoittamalla hiukan edellisen otoksen päälle), tämä vaihtoehto mahdollistaa kaappauksen, jota ei tarvitse vahtia.

Analogisen median tuontiasetukset

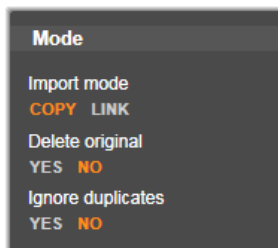
Asetukset analogiseen tuontiin ovat samankaltaisia kuin juuri esille tuodut digitaalisten lähteiden asetukset. Katso alta selitykset Pakkausasetukset- ja Kohtauksen paikannuksen asetukset -ikkunasta.



Tiedostopohjaisten kohteiden tuontiasetukset

Tila-paneeli antaa kaksi vaihtoehtoa, jotka vaikuttavat tuomiseen tiedostosta.

Tuontitila: Tämä vaihtoehto määrittää, kopioidaanko media- tai projektitiedosto fyysisesti lähdesijainnista paikallisen kiintolevyn kohdekansioon (Tuo kohteeseen -paneelin asetuksen mukaisesti). Jos *Kopioi* valitaan, tiedosto kopioidaan. Jos *Linkitä* valitaan, tiedostoa ei kopioida ja linkki luodaan kirjastossa tiedostoon sen alkuperäisessä sijainnissa.



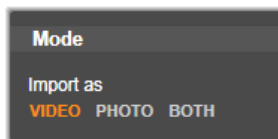
On erittäin suositeltavaa, että verkkoaseman tiedostot kopioidaan paikalliselle kiintolevylle.

Poista alkuperäinen: Kun tämä vaihtoehto on valittuna, alkuperäiset kopiot tuomistasi tiedostoista poistetaan kopioinnin jälkeen. Tämä on kätevä vaihtoehto, jos käytät Importeria kohdetiedostojesi kanssa pitämiseen sen sijaan, että kiintolevysi täyttyisi tarpeettomista ja hajallaan olevista kopioista.

Jätä kaksoiskappaleet huomioimatta: Tämä vaihtoehto auttaa käsittelemään niitä tarpeettomia mediatiedostoja, jotka sinulla jo on, kieltämällä Importeria tuomasta ylimääräisiä kopioita tiedostoista, jotka voivat olla erinimisiä, mutta selkeästi muuten identtisiä.

Tuontivalinnat pysäytä liike -kaappaukselle

Pysäytä liike -animaatiossa sarja yksittäisiä ruutuja kaapataan elävästä videolähteestä. Riippuen suunnitelmistasi pysäytä liike -sekvenssille voit käskä Importeria yhdistämään yksittäiset ruudut videoksi, tuomaan jokaisen ruudun erillisenä kuvana tai tekemään molemmat.



Pakkausasetukset-ikkuna

Tila-paneelissa annetut vaihtoehdot sekä DV / HDV että analogiselle tuonnille sisältävät mahdollisuuden tämän ikkunan käyttämiseksi. Täällä voit hienosäätää pakkausasetuksia. Jos valitset DV- tai MPEG-esiasetukset, voit käyttää tätä ikkunaa varsinaisten käytössä olevien asetusten esikatseluun. Asetusten muokkaaminen täällä johtaa automaattisesti ”Mukautettu”-esiasetuksen käyttöönottoon.

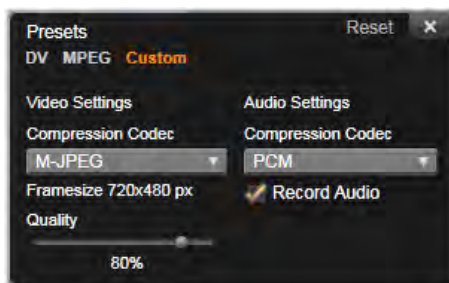
Koska jotkut valinnat ovat riippuvaisia toisista, kaikki asetusvaihtoehdot eivät ole samanaikaisesti näkyvissä.

Videoasetukset

Pakkauskoodekki: Käytä tätä pudotusvalikkoa valitaksesi koodekin, jota haluat käyttää.

Ruudun koko: Tämä rivi näyttää kaapatun videon koon.

Laatu, Siirtonopeus: Jotkut koodekit näyttävät kuvanlaadun asetukset pakkausprosentin mukaan (*Laatu*), ja toiset taas vaaditun datan siirtonopeuden mukaan muodossa KB/sek (*Siirtonopeus*).



Pakkausvaihtoehdot digitaalisen ja analogisen videon tuomiselle.

Ääniasetukset

Pakkaus: Tämä pudotusvalikko näyttää sen koodekin, jota käytetään sisääntulevan äänidatan pakkaukseen.

Tallenna ääni Poista valintamerkki tästä valintaruudusta, jos et aio käyttää kaapattua ääntä kyseisessä tuotannossasi.

Kohtausten paikannuksen asetukset -ikkuna

Tila-paneelissa annetut vaihtoehdot sekä DV / HDV- että analogiselle tuonnille sisältävät mahdollisuuden tämän ikkunan käyttämiseksi. Täällä voit konfiguroida kohtausten paikannuksen asetuksia.

Automaattinen kohtausten paikannus on yksi keskeisimmistä ominaisuuksista DV- ja HDV-lähteiden kanssa työskennellessä. Samalla kun videon kappaus etenee, Studio paikantaa luonnolliset tauot videossa jakaen sen *kohtauksiin*. Kohtauksia voidaan katsoa ja hallita toisistaan riippumatta kirjaston *Kohtaukset*-näkyessä.



Kohtausten paikannuksen asetukset -ikkuna DV- ja HDV-tuonnille. Kun tuonti tapahtuu analogisista lähteistä, vain kaksi viimeistä vaihtoehtoa ovat käytössä.

Riippuen käyttämästäsi kaappauslaitteesta automaattinen kohtausten paikannus tehdään joko samalla, kun kaappaus tapahtuu tai erillisenä vaiheena välittömästi, kun kaappaus on saatu valmiiksi.

Valittavissa olevat neljä kohtausten paikannuksen asetusta ovat:

- **Automaattinen, perustuu kuvaamisen aikaan ja päivämäärään:** Tämä vaihtoehto on käytettävissä vain, kun

kaappaat DV-lähteestä. Studio tarkkailee nauhan aikaleimaa kaappauksen aikana ja aloittaa uuden kohtauksen aina löytäessään epäjatkuvuuden.

- **Automaattinen, perustuu videon sisältöön:** 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 yöklubilla, jossa on käytössä strobo-valo: jokainen strobon välähdys luo uuden kohtauksen.
- **Luo uusi kohtaus 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 [Välilyönti]-näppäintä aina, kun haluat erottaa kohtaukset toisistaan kaappauksen aikana.

Metatiedot-paneeli

Metatiedot-paneelissa voit syöttää tietoja, jotka liittyvät tuotuun mediatiedostoon kirjastossa. Tämä voi tehdä leikkeen löytämisestä ja hallitsemista helpompaa, kun haet kirjaston sisältä ominaisuuksia elokuvassa käytettäväksi.

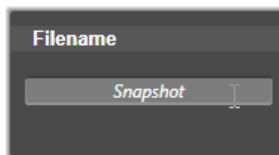
Käytä *Kokoelma*-kenttää syöttääksesi sen kokoelman nimen, johon tuodut tiedot lisätään. Voit syöttää olemassa olevan kokoelman nimen tai luoda uuden kokoelman syöttämällä uuden nimen. (Katso lisätietoja kokoelmista sivulta 19.)

Voit syöttää tagin leikkeeseen Tagi-kentältä ja sitä voidaan myöhemmin käyttää leikkeen paikannukseen. (Katso lisätietoja tageista sivulta 41.)

Tiedostonimi-paneeli

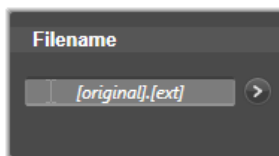
Tämä Importerin paneeli on tarkoitettu tuotujen media- tai projektitiedostojen nimeämiseen.

Jokaisella sisääntulolähteellä on oma Studion määrittämä oletusarvoinen tiedostonimi. Esimerkiksi kuvakaappaukselle annetaan oletusnimeksi ”Kuvakaappaus”. Jos haluat nimetä tiedoston itse, napsauta tyhjää tilaa ja näppäile haluamasi nimi.

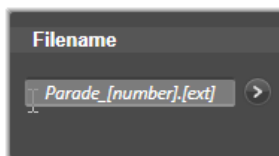


Importer ei koskaan korvaa olemassa olevaa tiedostoa tuontiprosessissa. Jos tuotavan tiedoston nimi on sama kuin jonkin jo olemassa olevan, niin uuden tuotavan nimen perään lisätään järjestysnumero.

Tiedostopohjaisista kohteista tuodessa, käyttöön tulee lisävaihtoehtoja nimeämiseksi. Oletuksena nimeämiskaava tuotavalle tiedostopohjaiselle tiedostolle on symbolein ”[alkuperäinen].[ext]”, mikä tarkoittaa, että alkuperäistä tiedostonimeä ja -päättettä käytetään.



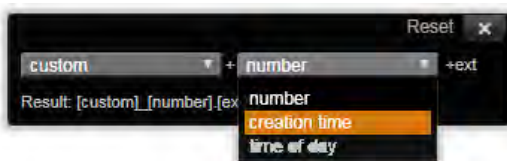
Jos haluat mukauttaa nimen, syötä se muokkausruutuun tavalliseen tapaan; tiedostopohjaisten kohteiden kohdetiedostonimessä on kuitenkin kaksi osaa: *juuri*, jonka sinä annat ja *häntä*, jonka yksi kolmesta tuontiajankohdasta säännöstä luo.



Oletussääntö lisää yksilöllisen järjestysnumeron jokaiseen tiedostonimeen. Kun syötät mukautettua nimeä, muokkausruutu näyttää vain juuren. Mutta kun nimi näytetään muilla kerroilla, häntäosan sääntö näkyy myös.

Valitaksesi hänälle erilaisen säännön napsauta *lisää*-painiketta . Tämä avaa uuden ikkunan, jossa on kaksi pudotusvalikkoa. Ensimmäisessä voit valita vaihtoehtojen ”alkuperäinen” ja ”mukautettu” välillä. Voit käyttää tätä pudotusvalikkoa, jos haluat palata mukautettujen nimien käytöstä alkuperäisten käyttöön. Toinen pudotusvalikko, joka näytetään vain mukautettuja nimiä käytettäessä, antaa seuraavat sääntövaihtoehdot häntäosan luomiseksi:

- **Numero** Tämä on sama sääntö, jota muut mediatyypit käyttävät päällekkäisten nimien välttämiseksi. Jos käytät juurta ”Paraati”, ensimmäisen kopioidun tiedoston nimi on ”Paraati” (ynnä alkuperäinen tiedostopääte), toisen nimi on ”Paraati_001”, ja sitä seuraaville annetaan yksilöllinen numero järjestyksessä.
- **Luontiaika** Tämä on kellonaika, jolloin kyseessä oleva tiedosto luotiin. Tiedostonimi esitetään tällöin tunneissa, minuuteissa ja sekunneissa, jolloin tasan kello 20:30 luotu tiedosto näyttää seuraavalta: ”Paraati_20-30-00”.
- **Aika päivästä:** Tämä on muuten sama kuin edellinen vaihtoehto, mutta luomisajan sijaan käytetään aikaa, jolloin tiedosto on tuotu koneelle.



Tuotavan tiedostonimen konfigurointi -ikkuna.



TUOTAVIEN KOHTEIDEN

VALITSEMINEN

Jokaisella lähteellä, jota Importer tukee, on omat tapauskohtaiset painikkeensa tuotavan materiaalin valitsemiseksi. Kun napsautat lähteen nimeä Tuo lähteestä -paneelissa, Importerin keskusalue mukautuu tilanteeseen antamalla käyttöösi tarvittavat painikkeet.

Tuonti tiedostosta

Tiedostopohjaiseen varastoon, mukaan lukien kiintolevyt, optiset ajurit, muistikortit ja USB-tikut, tallennettujen media- ja projektitiedostojen tuomiseen on kaksi menetelmää.

- Valitse Oma tietokone Importerin Tuo lähteestä -paneelista valitaksesi erityiset kohdetiedostot tai tiedostoryhmät tuotavaksi.



Tuodessasi tiedostopohjaisista kohteista, Importer näyttää keskusalueella kansiodien ja tiedostojen valintaselaimen. Tätä reunustavat vasemmalla Tuo lähteestä ja Tuo kohteeseen -paneelit ja oikealla Tila-, Metatiedot- ja Tiedostonimi-paneelit. Aloita tuonti -painike alareunassa laittaa asiat liikkeelle, kunhan halutut kohdetiedostot on valittu.

- Valitse Etsi kohteita Tuo lähteestä -paneelistavalitaksesi yhden tai useamman kansion ja tuodaksesi kaikki valituntyyppiset mediat, jotka löytyvät näistä kansioista.

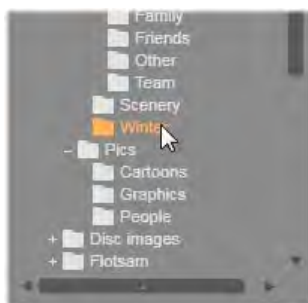
Tuotavien tiedostojen valitseminen

Kun valitset *Oma tietokone* Tuo lähteestä -paneelistuotavien tiedostojen valitseminen tapahtuu kansioden ja mediatiedostojen valintaselaimessa näkymän keskusalueella.

Yksittäinen tuontioperaatio voi käsitellä monenlaisia tiedostotyyppjä useasta eri lähdekansiosta. Jokainen valittu tiedostotyyppi kopioidaan sille tarkoitettuun kansioon (kuten määritetty Tuo kohteeseen -paneelissa).

Kansioden ja tiedostojen valintaselain

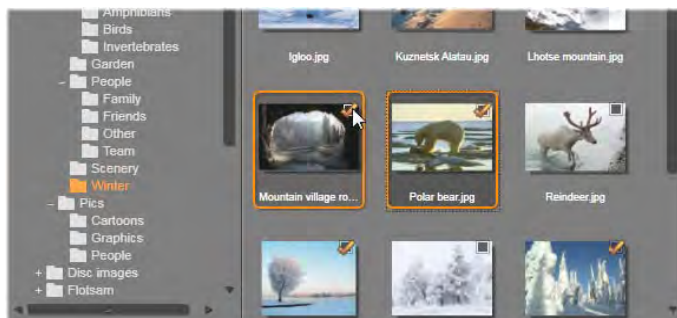
Selaimen vasemman puoleinen ikkuna on porrastettu näkymä kaikista kansioista kaikissa tiedostomuistilaitteissa, joita tietokoneeseen on liitetty. Näitä laitteita ovat kovalevyt, optiset levyt, levyasemat, muistikortit ja USB-tikut.



Navigointi tässä ”kansiopuu”-näkyvässä on samankaltaista kuin Windowsin Resurssienhallinnassa ja muissa ohjelmissa. Kansioita, jotka sisältävät alikansioita, merkitään niiden vasemmalla puolella olevalla plus-merkillä, silloin kun ne ovat kiinni, ja miinus-merkillä, kun ne ovat auki. Napsauta merkkiä avataksesi (”laajentaa”) tai sulkeaksesi (”supistaa”) kansion alikansiolistan.

Kansiopuussa voi olla vain yksi kansio valittuna kerrallaan Kaikki valitussa kansiossa olevat media- tai projektitiedostot listataan

välittömästi suurempaan, selaimen oikeanpuoleiseen osioon. Voit esikatsella tiedostoja ja valita ne, jotka aiot tuoda koneellesi lisäämällä valintamerkin jokaisen tiedoston oikeassa yläkulmassa sijaitsevaan valintaruutuun.

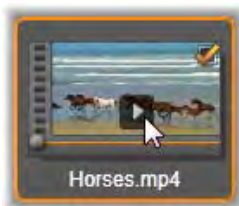


Tässä kansio 'Valokuvat\Talvi' on auki näyttäen kuvatiedostojen sarjan. Valitaksesi tuotavan tiedoston (tai poistaaksesi valinnan) napsauta kuvakkeen tai kuvakkeiden valintaruutua oikeassa yläkulmassa. Kuvassa on valittuna neljä tiedostoa.

Media- ja projektitiedostojen esikatselu

Äänen ja videon esikatselu:

Tiedostoselaimessa on kiinteä esikatseluominaisuus kaikille tuetuille kohdetyypeille. Napsauta Kirjastossa olevien video-, ääni- ja projektitiedostojen kuvakkeiden keskellä olevaa *toista*-painiketta, jos haluat esikatsella kohteita, jota kuvakkeet edustavat. Esikatselun nopeuttamiseksi videotiedostot toistetaan kuvakkeen raamien sisällä. Pysäyttääksesi esikatselun napsauta mihin tahansa kuvakkeen sisällä; muussa tapauksessa koko tiedosto esikatsellaan.



Koko ruudun valokuvien esikatselu: Katsellaksesi digikuvaa tai muuta kuvatiedostoa koko ruudun resoluutiolla, kaksoisnapsauta sen

kuvaketta tai napsauta koko ruudun painiketta selaimen alla olevasta työkalupalkista, tai paina F11.

Ryömytys-esikatselu: Ääni-, video- ja projektileikkeiden kuvakkeiden alapuolella on ryömytyskahva. Napsauta ja vedä ryömittämisnuppia esikatsellaksesi manuaalisesti mitä tahansa osaa tiedostosta. Hiiren kursori muuttuu kaksipäiseksi vaakasuuntaiseksi nuoleksi, kun se on ryömytykseen kuuluvassa 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.

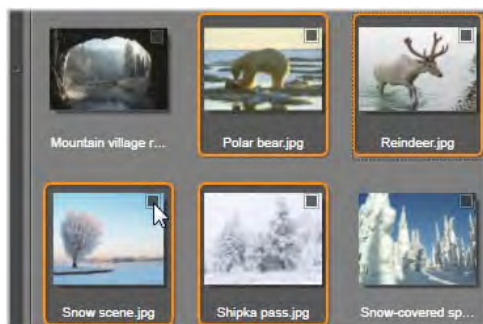


Napsauta valintaruutua valitaksesi tai poistaaksesi merkinnän tiedostosta.

Monien tiedostojen merkitseminen: Selain mahdollistaa myös usean korostetun tiedoston samanaikaisen valitsemisen (tai valinnan poistamisen). Jos haluat korostaa yksittäisen tiedoston, napsauta yksinkertaisesti sen nimeä tai kuvaketta; korostusta ilmaisee oranssi reunus. Korostaaksesi lisää tiedostoja napsauta tiedostoja peräkkäin joko Shift- tai Ctrl-näppäin pohjassa seuraavalla tavalla:

- Napsauta kuvakkeita Ctrl-näppäin pohjassa lisätäksesi tai poistaaksesi korostuksen yksittäisestä tiedostosta vaikuttamatta muihin samassa ryhmässä.

- Napsauttaminen kuvaketta Shift-näppäin pohjassa 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 kaikki valinnat: Napsauta näitä tiedostoselaimen alaosasta löytyviä painikkeita merkitäksesi tuontiin joko kaikki tai ei yhtään nykyisessä kansiossa olevista kohdetiedostoista. Nämä painikkeet eivät vaikuta samanaikaisesti muissa kansioissa valittuna oleviin tiedostoihin.



Käytä Valitse kaikki -painiketta valitaksesi kaikki kohdetiedostot nykyisessä kansiossa.

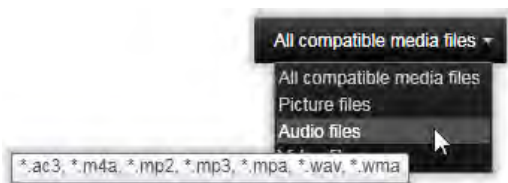
Joka kerta, kun tiedosto lisätään tai poistetaan tuotavien listalta, tiedostoselain päivittää lukeman ikkunan alalaidassa olevan *valintatilanteen osoittimessa*.

Selaimen mukauttaminen

Sinulla on käytössäsi monta vaihtoehtoa tiedostoselaimen asetusten mukauttamiseksi näytöllesi ja vaatimuksiisi sopivaksi.

Sulje kansioapu: Jos haluat maksimoida tilan, jossa voit tarkastella tiedostoja, napsauta vasemmalle osoittavaa kaksoisnuolta, jonka löydät kansioapuun vierityspalkin päältä. Tämä pienentää kansioapuun pitkittäissuuntaiseksi palkiksi vasemmalle puolelle. Palkin yläosassa on oikealle osoittava kaksoisnuoli, jolla voit avata kansioapuun uudelleen. Myös nykyisen kansion nimi on näkyvissä.

Suodata tiedostoluettelosta: Toinen tapa optimoida tiedostoalueen käyttöä on rajoittaa näkyvillä olevat tiedostot vain yhteen kohdetyyppiin. Tämä on selaimen vasemmassa alakulmassa sijaitsevan kohdesuodatinpudotusvalikon toiminto. Oletuksena kaikki tuetut mediatiedosto- ja projektitiedostotyytit näkyvät selaimessa, mutta valintojesi mukaan voit rajoittaa näkymää koskemaan vain kuva-, ääni-, video- tai projektitiedostoja. Nähdäksesi tarkalleen mitkä tiedostotyytit kuuluvat mihinkin ryhmään, vie hiiri ryhmän päälle sekunniksi tai kahdeksi, ja 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 esikatselumaasi kuvaa tai videota. Tämän liukusäätimen käyttäminen hiiren avulla onnistuu kolmella tapaa:

- Napsauta liukusäätimen painiketta ja vedä sitä vasemmalle tai oikealle.
- Napsauta liukusäätimen painikkeen vieressä työntääksesi sitä oikeaan suuntaan.
- Napsauta miinus-/plus-näppäimiä liukusäätimen päissä liikuttaaksesi painiketta enemmän.

Koko ruudun valokuva: Jos haluat esikatsella valittua valokuvaa koko ruudulla, napsauta äärimmäisenä oikealla olevaa painiketta.

Säädä esikatselun äänenvoimakkuutta: Muuttaaksesi äänenvoimakkuutta ääni- ja videoleikkeiden esikatselua varten vie kursori tiedostojen selaimen alapalkista löytyvän *ääni/mykkä*-painikkeen alueelle.



Äänenvoimakkuuden liukusäädin ilmestyy painikkeen viereen. Vedä painiketta ylös ja alas säättääksesi äänenvoimakkuutta. Jos haluat mykistää äänen kokonaan, napsauta itse *ääni/mykkä*-painiketta.

Tuontitiedostojen päivämäärän ja ajan säätäminen

Nauhoituslaitteiden sisäiset kellot ovat usein väärässä, mikä johtaa mediatiedostojen virheelliseen aikaleimaamiseen. Importer voi korjata ongelman asettamalla tuotujen tiedostojen päivämäärän ja ajan omien määrittelyjesi mukaiseksi.

Tiedoston ajan tai päivämäärän korjaaminen:

Napsauta *lisää*-painiketta  valinnan tilailmaisessa avataksesi ikkunan, joka tarjoaa kaksi vaihtoehtoa aikaleimojen säätämiseksi:

- **Oikea aikavyöhyke** Tällä liukusäätimellä voit muuttaa minkä tahansa tuomasi mediatiedoston järjestelmän aikaleimaa 12 tunnilla molempiin suuntiin. Voit käyttää tätä säädintä kompensoidaksesi aikaeroja, kun tuot videoita kotiin matkoiltasi.

- **Aseta päivämäärä ja aika** Nämä kentät mahdollistavat mielivaltaisen päivämäärän ja ajan syöttämisen. Minkä tahansa tuotavan mediatiedoston aikaleima asetetaan tähän.

Tuonti pilvestä

Kun napsautat ImporterinTuo kohteesta -paneelin kohdetta *Pilvi*, teksti “Box” tulee näkyviin ja kirjautumisikkuna avautuu. Kun olet kirjautunut Box-tilillesi, keskusalue täytetään ulkoisille laitteille tallennetuista medioista ja projekteista, jotka näkyvät joko luettelo- tai esikatselukuva-muodossa. Valitse haluamasi näkymä käyttämällä ylätunnisteen *näkymän valitsin* -painikkeita.



Boxin sisältö esikatselukuvarssa. Vaihda luettelo-näkymään napsauttamalla kuvien yläpuolella olevaa näkymän valitsinta.

Oletusarvoisesti Box-selainalue näyttää kaikki tiedostotyyppit, jotka Pinnacle Studio voi tuoda. Ikkunan alalaidassa sijaitsevan *Kaikki yhteensopivat tiedostot* -kohdan vieressä olevalla pudotusvalikolla voit rajoittaa näytettävät tiedostot yhteen ainoaan tiedostotyyppiin: video-, ääni-, valokuva- tai projektitiedostoon.

Valitse yksittäinen tuotava tiedosto napsauttamalla sen esikatselukuvaa tai luettelomerkintää. Jos haluat valita useita tiedostoja kerralla, napsauta Ctrl-näppäintä ensimmäisen valinnan jälkeen. Määritä halutessasi alikansio tuontikohteeksi ja aloita sitten lataus napsauttamalla *Käynnistä tuonti* -painiketta.

Etsi kohteita

Kun valitset *Etsi kohteita* Tuo lähteestä -paneelistä, kansion hierarkkinen näkymä näytetään. Hierarkkinen kansionäkymä muistuttaa Oma tietokoneen vastaavaa kansiorakennetta. Kansioiden laajentaminen ja kaataminen toimii tavalliseen tavaan, mukaan lukien Plus ja Miinus-pikanäppäimet.

Kun valitset kansioita etkä tiedostoja skannattavaksi, kansioiden sisältämiä media- ja projektitiedostoja ei näytetä. Jokaisen nimen viereen ilmestyy valintaruutu kansiossa ja neljä ponnahdusluetteloa annetaan alareunan työkalupalkissa.

Nämä luettelot tarjoavat tuotavien tiedostotyyppien valikot kaikissa luokissa: *Video*, *Valokuva*, *Ääni* ja *Projektit*. Oletuksena tiedostopäätteet on valittu jokaisessa valikossa, mikä tarkoittaa, että kaikki esiintulevat tiedostotyytit sisällytetään tuontitoimintoon. Poista valinta mistä tahansa tiedostopäätteestä, jota et halua tuoda.

Aloittaaksesi tuonnin merkitse kaikki kansiot, joista haluat tuoda tiedostoja. Käytä halutessasi juuri keskustelua tiedostotyyppiluetteloa kaventamaan tulevien tiedostotyyppien valikoimaa.

Kun valinnat on tehty, napsauta *Skannaa ja tuo* -painiketta alareunassa aloittaaksesi Tuonti-toiminnon. Tämä tuo kaikki valitut tiedostot valittuihin hakemistoihin.

Tuonti DV- tai HDV-kameralta

Digitaalisen videon tuonnin valmistelemiseksi kytke DV- tai HDV-laitteesi päälle ja aseta se toistotilaan. Valitse sitten laitteesi Importerin Tuo lähteestä -paneelistä.

Sinun on hyvä myös varmistaa, että kohdekansiosi, pakkausasetukset ja muut valinnat ovat asetettu muissa paneeleissa haluamallasi tavalla. (Katso ”Importer-paneelit” sivulta 255.)



Videon esikatselu

Lähdelaitteessa toistettavan videon pitäisi nyt olla näkyvissä ikkunan keskialueella. Videon esikatselun oikeassa reunassa näkyy äänentaso hetki hetkeltä.



Kun DV- tai HDV-lähde on valittuna, Importerin keskusalueella näkyvät kontrollipainikkeet nauhoitetun materiaalin esikatseluun ja tuontiin.

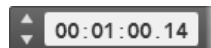
Esikatselukuvan alapuolella on kaappauksen automatisointia varten kontrollirivi, johon voit syöttää aloitus- ja lopetushetken. Katso ”Videon ja äänen tallentaminen” sivulla 280 saadaksesi lisätietoja.

Toisella kontrollirivillä on *siirtymispalkki*, joka toimii navigaatiokonsolinasi lähdelaitteelle.



Tämä on siirtymispalkki DV:n ja HDV:n tuontiin. Vasemmalla jog-säädin sekä aikakoodin lukema, siirtymispainikkeet, nauhan nopeuden säädin ja äänipainike, jonka esiin ponnahtavalla liikusäätimellä 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 ruutuja. Näytön vasemmalla puolella näkyy kaksi nuolta, joita voit käyttää liikkumiseen yksittäisten ruutujen välillä eteen- tai taaksepäin.



Vasemmalta alkaen siirtymispainikkeet ovat *toista/tauko, pysäytä, kela* taaksepäin ja *kela* eteenpäin. Nämä painikkeet välittävät komentoja kameraasi. Niiden käyttäminen vastaa kamerasi painikkeita, mutta niiden käyttäminen on yleensä kätevämpää.



Vedä oranssia viivaa nauhan nopeuden säätimessä vasemmalle tai oikealle vaihtaaksesi toiston suuntaa taakse- tai eteenpäin. Toisto molempiin suuntiin nopeutuu tai hidastuu mitä kauemmas vedät viivaa keskeltä. Kun vapautat viivan, se palaa takaisin keskelle pysäyttäen toiston.



Säädä esikatselun äänenvoimakkuutta: Muuttaaksesi äänenvoimakkuutta ääni- ja videoleikkeiden esikatseluun, vie kohdistin tiedostojen selaimen alapalkista löytyvän ääni/myykkä -painikkeen alueelle. Äänenvoimakkuuden liikusäädin ilmestyy painikkeen viereen. Vedä painiketta ylös ja alas säätääksesi äänenvoimakkuutta. Jos haluat mykistää äänen kokonaan, napsauta itse ääni/myykkä -painiketta.



Merkki sisään, merkki ulos: Merkki sisään, merkki ulos -aikakoodikentät siirtopalkin päiden yllä osoittavat videokaappauksen suunnitellut aloitus- ja lopetuskohdat.

Huomaa: DV- ja HDV-lähteet soveltuvat myös tilannekuviin; katso lisätietoja sivulta 287.

Videon ja äänen tallentaminen

Importer 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”-vaihtoehtoon *Pysäytä nauhan lopussa* -asetukseen, voit poistua koneeltasi – Importer sulkeutuu, kun sisäänvalo loppuu.

Automaattinen tapa kaappaamiseen on käytännöllinen, jos haluat asettaa kaappaukselle alku- ja loppupisteen (”merkki sisään” ja ”merkki ulos”) ruudun tarkkuudella. Se soveltuu myös hyvin sellaiseen valvomattomaan tuontiin, jossa päätöspiste sijaitsee ennen nauhoitetun materiaalin loppua.

Halutessasi voit asettaa merkki sisään -ajankohdan ja jättää merkki ulos -kohdan tyhjäksi. Kun napsautat *Aloita kaappaus* -painiketta, Importer paikantaa aloituskohdan nauhalta ja kaappaa kunnes käsket sen lopettaa (tai kun nauha loppuu).

Voit myös asettaa ajan merkki ulos -pisteelle jättäen merkki sisään -asetuksen tyhjäksi. Kun valitset *Aloita kaappaus*, niin tuontiprosessi alkaa välittömästi ja loppuu automaattisesti merkki ulos -pisteessä. Nauhan keston ja merkki ulos -pisteen syöttäminen ovat käytössä sama asia. Kumman tahansa syötätkin, Importer laskee ja näyttää toisenkin automaattisesti.

Huomaa: Ennen kuin aloitat tuontioperaation, varmista, että asetukset Tuo kohteeseen -paneelissa ja muissa paneeleissa (katso sivu 255) ovat oikein.

Manuaalinen kaappaus *Aloita kaappaus* ja *Lopeta kaappaus* -painikkeita käyttäen:

1. Varmista, että merkki sisään ja merkki ulos -pisteitä ei ole asetettu. Tarpeen mukaan voit tyhjentää pisteet napsauttamalla  -painiketta kentän vieressä.
2. Aloita manuaalisesti lähdenauhan toistaminen kohdasta ennen haluttua kaappauspistettä.
3. Napsauta *Aloita kaappaus* -painiketta, kun aloituspiste on saavutettu.

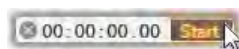
Painike muuttuu nyt *Lopeta kaappaus* -painikkeeksi.

4. Napsauta haluamasi osuuden lopussa painiketta uudestaan. Kaapattu materiaali tallennetaan Kirjastoon.
5. Toisto pysäytetään manuaalisesti (mikäli automaattinen sammuttaminen on päällä, kuten huomautettu yllä).

Automaattinen kaappaus *Merkki sisään-* ja *Merkki ulos -* pisteitä käyttäen:

1. Käytä ajan kontrollointipainikkeita asettaaksesi arvot merkki ulos- ja merkki sisään -pisteille eli halutun kuvamateriaalin alkamis- ja loppumispisteille.

Määrittääksesi merkki sisään -pisteen syötä 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 Importerin Tuo lähteestä-paneelissa. Valitse myös soveltuva sisääntulo (esim. ”Videokomposiitti” tai ”Video S-Video”). Jos haluat mukauttaa sisään tulevaa analogista signaalia ennen digitalisointia, napsauta *lisää*-painiketta ➡, jolloin Analogiset sisääntulotasot -ikkuna avautuu. (Katso lisätietoja sivulta 256.)

Ennen kaappauksen aloittamista varmista, että kohdekansiosi, pakkauksen esiasetukset ja asetukset muissa paneeleissa ovat haluamallasi tavalla. (Katso ”Importer-paneelit” sivulta 255.)



Analogisesta lähteestä tuonti:

1. Varmista, että tulolaite on yhdistetty (esim. ”Video S-Video”).
2. Aloita toisto laitteessa juuri ennen kohtaa, josta haluat kaappamisen alkavan.
Videon ja äänen esikatselun pitäisi nyt olla aktiivisena. (Jos ei, niin tarkista johdot ja muuntimen asennus.)
3. Napsauta *Aloita kaappaus* -painiketta aloittaaksesi tallentamisen. Painike muuttuu nyt *Lopeta kaappaus* -painikkeeksi.
4. Napsauta haluamasi osuuden lopussa painiketta uudestaan. Kaapattu materiaali tallennetaan Kirjastoon.

5. Pysäytä toisto lähdelaitteesta.

Kaappaaminen tiettyyn keston:

1. Varmista, että oikea sisääntulo on yhdistetty (esim. ”Video S-Video”).
2. Syötä haluttu kaappauskesto *Keston* aikalaskurin säätimessä videon esikatselun alta.
3. Aloita toisto laitteessa juuri ennen kohtaa, josta haluat kaappamisen alkavan.
Videon ja äänen esikatselun pitäisi nyt olla aktiivisena. (Jos ei, niin tarkista johdot ja muuntimen asennus.)
4. Napsauta *Aloita kaappaus* -painiketta aloittaaksesi tallentamisen. Painike muuttuu nyt *Lopeta kaappaus* -painikkeeksi.
5. Kaappaustoiminto pysähtyy automaattisesti, kun haluttu kesto on kaapattu. Voit myös pysäyttää kaappauksen manuaalisesti napsauttamalla Pysäytä kaappaus -painiketta.

Tuonti DVD- tai Blu-ray-levyltä

Importer voi tuoda video- ja äänimateriaalia DVD- ja Blu-ray-levyiltä. Aloittaaksesi laita levy levyasemaan ja valitse se Importerin Tuo lähteestä -paneelistä. Jos käytössäsi on enemmän kuin yksi optinen levyasema, valitse oikea laite listasta.



Huomaa: Kopiosuojattua mediaa ei voida tuoda.

Ennen kaappauksen aloittamista varmista, että kohdekansiosi ja tiedostonimi muissa paneeleissa ovat haluamallasi tavalla. (Katso ”Importer-paneelit” sivulta 255.)

Koska optisilta levyiltä tuotaessa voi kyseessä olla suuriakin tiedostoja, oikean tuontihakemiston valitseminen on tärkeää. Varmista erityisesti, että tallennuspaikassa, johon aiot tallentaa, on tarpeeksi tilaa käytettävissä (katso sivu 258).

Levytiedostojen esikatselu

Optisten levyjen sisältämään mediaan päästään käsiksi tietokoneen tiedostojärjestelmän kautta. Tämän vuoksi esikatselun keskusalueen kontrollipainikkeet, tiedostojen valitsemisen tavat ja tuontiprosessi ovat samat kuin tavallisilla tiedostopohjaisilla kohteilla (paitsi tarpeeton kansiopuu on oletuksena suljettuna). Katso lisätietoja sivulta 269.

Tuonti digikameroilta

Optisten levyasemien tapaan digitaalikameroilla olevaa mediaa voidaan käyttää tietokoneen tiedostojärjestelmän kautta. Kamera voi näkyä lähdelistassa siirrettävänä levyasemana. Esikatselu, tiedostojen valinta ja tuonti toimivat samoin kuin tavallisilla tiedostopohjaisilla kohteilla (paitsi kansiopuu on oletuksena suljettuna). Katso lisätietoja sivulta 269.

Pysäytä liike

Importerin Pysäytä liike -toiminto mahdollistaa animoitujen elokuvien luomisen, joissa ruutuja siepataan elävän kuvan lähteestä kuten analogiselta videokameralta tai webkameralta. Pysäytä liike -tuontiprosessin lopputulos on joko 8 tai 12 ruutua sekunnissa näytävä elokuva, kokoelma sieppaamiasi liikkumattomia kuvia tai molemmat riippuen Tila-paneelin asetuksista.



Ennen Pysäytä liike -tuontiprosessin aloittamista varmista, että lähdeläite on kytkettynä. Valitse se nimeltä Pysäytä liike -otsikon alta Importerin Tuo lähteestä-paneelissa. (Lisätietoa saat sivulta 256.)

Ennen kaappauksen aloittamista varmista, että kohdekansiosi, vaihtoehdot ja tiedostonimi muissa paneeleissa ovat haluamallasi tavalla. (Katso ”Importer-paneelit” sivulta 255.)

Jos lähdelaitteistosi toimii oikein, käytössäsi pitäisi olla aktiivinen esikatselu Importer-ikkunan keskusalueella. Napsauta *koko ruutu* -painiketta siirtymispalkin oikeanpuoleisesta päästä esikatsellaksesi koko näytön ruudulla.

Kun olet valmis kaappaamaan kuvan, napsauta *Kaappaa ruutu* -painiketta. Kaapatun ruudun esikatselukuva lisätään ikkunan alaosassa olevaan Kuvatasoon. (Katso ”Kuvataso käyttäminen” sivulta 288 saadaksesi lisätietoja.)

Koska tämä on stop motion -kuvasarja, jokaisen kaapatun kuvan jälkeen teet yleensä pieniä muutoksia kuvaamaasi kohtaukseen luodaksesi illuusion liikkeestä ruudusta ruutuun.

Jotta videon visualisointi olisi helpompaa, Pysäytä liike -esikatselu sisältää Läpikuultava paperi -tehosteen: tällöin peräkkäiset ruudut näytetään yhtäaikaaisesti läpinäkyvissä kerroksissa, jolloin ruutujen eroavaisuudet ovat helposti nähtävissä. Tätä ominaisuutta voidaan muokata kontrollipalkissa.

Tähän asti kuvattujen kuvien määrä ja filmin kesto (perustuen valmiiden kuvien määrään) näytetään oikealla ohjauspalkin alapuolella.

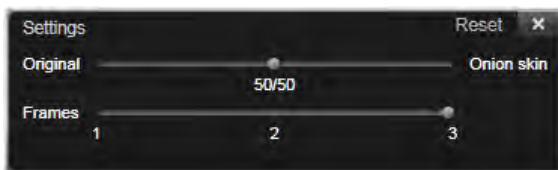
Pysäytä liike -kontrollipalkki

Tämä palkki mahdollistaa liikkumisen ja muut toiminnot Pysäytä liike -tuonnissa. Vasemmalta oikealle:

- **Video- ja kehysosoittimet:** Näiden avulla voit vaihtaa liikkuvan kuvan ja Kuvatasolla olevien kaapattujen ruutujen esikatselun

välillä. Voit esikatsella ja, jos tarpeellista, korvata tiettyjä ruutuja ilman, että sinun tarvitsee tehdä muuta työtä.

- **Laskuri:** Tämä lukema näyttää nykyisen sijaintisi animaatioissa tunteissa, minuuteissa, sekunneissa ja ruuduissa. Laskurin lukema riippuu kaappamiesi ruutujen määrästä ja siitä, kuinka monta ruutua sekunnissa animaatio näyttää. Laskurin vasemmalla olevat ylös- ja alas-nuolipainikkeet mahdollistavat liikkumisen ruutu kerrallaan, kun esikatselit animaatiotasi.
- **Navigaatiopainikkeet:** Nämä painikkeet on tarkoitettu animaation esikatseluun. *Silmukka*-painikkeella voit toistaa animaatiota jatkuvana syklinä, mikä helpottaa sen tarkastamista.
- **Siirtonopeus:** Tämä taajuus, ruutuina sekunnissa, määrittelee kuinka monta ruutua tarvitset kootaksesi yhden sekunnin elokuvaa. Tämä taajuus vaikuttaa selkeästi animaation sulavuuteen.
- **Läpikuultava paperi -asetukset:** Napsauta *lisää*-painiketta  avataksesi pienen ikkunan, jossa Läpikuultava paperi - ominaisuutta voidaan mukauttaa. Ensimmäinen liukusäädin säätelee läpinäkyvyyttä peräkkäisten ruutujen välillä. Toinen säädin säätelee niiden ruutujen määrää, jotka ovat osallisina kyseiseen efektiin nykyisen ruudun ohella. Kokeile molempien asetusten muuttamista löytääksesi elokuvaasi parhaiten sopivat asetukset.



Animaation tuonti

Kun olet lisännyt animaation kaikki haluamasi ruudut, napsauta *Aloita tuonti* -painiketta. Importer lisää animoidun elokuvasi ja/tai yksittäiset kaappaamasi kuvat Kirjaston niille tarkoitettuihin osiin.

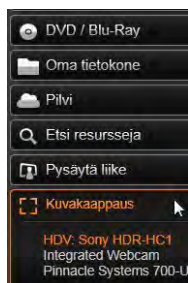
Kuvakaappaus

Importerin Tilannekuva-toiminnon tarkoitus on taltioida yksittäisiä ruutuja (kuvia) kameroilta tai järjestelmään kytketyiltä laitteilta. Ennen aloittamista varmista, että lähdelaitte on kytkettynä. Valitse se nimeltä Tilannekuva-otsikon alta Importerin Tuo lähteestä -paneelissa. (Katso lisätietoja sivulta 256.)

Ennen kaappauksen aloittamista varmista, että kohdekansiosi ja tiedostonimet muissa paneeleissa ovat haluamallasi tavalla. (Katso ”Importer-paneelit” sivulta 255.)

Käynnistä nyt kamerasi tai pyöritä nauhaasi ja ala seuraamaan sulautettua esikatseluikkunaa Importerin keskiosassa. Napsauta *koko ruutu* -painiketta siirtymispalkin oikeanpuoleisesta päästä esikatsellaksesi koko näytön ruudulla.

Kun haluat kaapata kuvan sen tullessa vastaan, napsauta *Kaappaa ruutu* -painiketta. Kaapatun ruudun esikatselukuva lisätään ikkunan alaosaan olevaan Kuvatasoon.

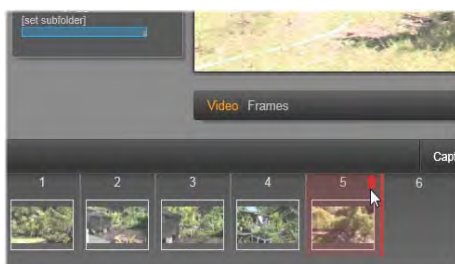


Kuvien kaappaaminen Importerissa. Esikatsellessasi elävää tai nauhoitettua videota ikkunan keskiosassa käytä Kaappaa kuva -painiketta siepataksesi kuvia. Siepatut kuvat siirretään ikkunan alaosaan olevaan kuvatasoon, josta ne siirretään kirjastoon, kun napsautat Aloita tuonti -painiketta.

Kaappaa niin monta ylimääräistä ruutua, kuin on tarvetta. Importer lisää jokaisen vuorollaan kuvatasossa kasvavaan kokoelmaan. Kaappaamisen aikana voit vaihtaa nauhaa, tähdätä kamerasi uudestaan jne. Lähdevideota ei tarvitse pysäyttää, kunhan yhteys tietokoneeseen säilyy, kun napsautat Kaappaa ruutu -painiketta.

Kuvatason käyttäminen

Tuotujen ruutujen esikatselemiseksi tuontiprosessin vielä jatkuessa napsauta minkä tahansa paitsi viimeisimmän siepatun ruudun esikatselukuvaa Kuvatasolla. Tämä vaihtaa esikatselunäkymän videolähteestä kaapattuun tiedostoon ja aktivoi Tiedosto-valitsimen. Voit aktivoida valitsimen suoraan napsauttamalla sitä.



Napsauta Tiedostovalitsinta tai mitä tahansa esikatselukuvaa kuvatasossa esikatsellaksesi jo siepattuja kuvia. Tässä esikatselukuva 5 on valittuna ja hiiri asetettu roskakorin päälle kuvan poistamiseksi. Vahva linja valitun esikatselukuvan oikealla puolella osoittaa, mihin kohtaan seuraavan siepatun ruudun esikatselukuva laitettaisiin.

Poista kaapattu ruutu valitsemalla se kuvatasossa ja napsauttamalla roskakorin kuvaa, joka näkyy esikatselukuvan oikeassa yläkulmassa.

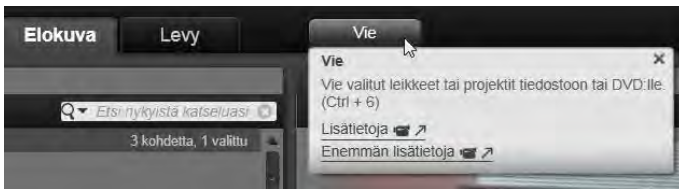
Vaihda takaisin videokuvan esikatselutilaan katseltuasi kuvia kuvatasossa, napsauttamalla Live-valitsinta esikatselunäkymän alapuolella.

Ruutujen tuominen

Kun olet siepannut kaikki ruudut, jotka haluat videolähteestä, napsauta *Aloita tuonti* -painiketta. Importer lisää siepatut kuvat Kirjaston valokuvaosioon.

The Exporter

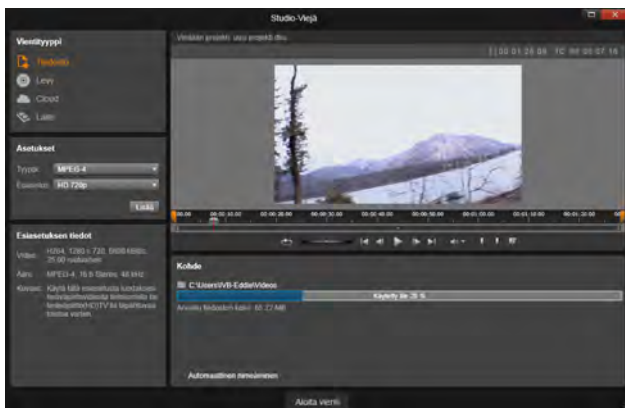
Yksi digitaalisen videon hyvistä puolista on se, että sitä hyödyntävien laitteiden määrä on suuri ja kasvaa koko ajan. Studion avulla voit luoda elokuvistasi versioita kaikille katselijoillesi, mitä tahansa katselumuotoa he käyttävätkin (kannettavista DivX-soittimista ja matkapuhelimista HDTV-kotiteattereihin).



Kun olet editoinut projektisi valmiiksi, avaa Exporter napsauttamalla *Export*-painiketta näytön yläosassa. Voit antaa Exporterille muutamalla painalluksella kaiken sen tarvitseman tiedon elokuvasi tulostamiseksi muotoon, joka sopii parhaiten vaatimuksiisi.

Jos haluat viedä suoraan kirjastosta käyttämättä Exporteria, katso kohtaa “Suora tuonti kirjastosta” sivulta 23.

Ennen projektin vientiä Exporter varmistaa, että projekti on valmis. Jos jokin media puuttuu, projektiasi ei voida viedä, ennen kuin media on jo linkitetty uudelleen projektiin tai poistettu siitä. Katso lisätietoja uudelleenlinkittämisestä kohdasta ”Puuttuva media” sivulta 15.



Exporter. Ylävasemmalla olevat painikkeet määrittävät vientikohteeksi tiedoston, levyn, pilven (internet) tai (kannettavan) laitteen. Muiden ohjainten avulla voit säätää valitun tallennustyyppin tallennusasetukset. Projektin nimi näkyy Soittimen yläpuolella, kun taas Soittimen alapuolella olevassa paneelissa näkyy valittuna oleva tallennusmuoto.

Määritä valmiin projektin mediatyyppi valitsemalla ensin *Tiedosto*-, *Levy*-, *Pilvi*- tai *Laite*- painike.

Tiedosto-tallennusvaihtoehto luo elokuvatiedostoja, joita voidaan katsella kiintolevyiltäsi, verkkosivuiltasi, kannettavalta mediasoitteeltasi – tai jopa matkapuhelimeltasi. Katso sivua 296.



Levy-tallennusvaihtoehto mahdollistaa elokuvan kopioimisen poltettavalle levyille tietokoneesi CD-, DVD- tai Blu-ray-asetalla (jota kutsutaan myös "polttimeksi") tai flash-muistikortille. Voit myös pyytää Studiota luomaan levystä kopion tai "levykuvan" kiintolevyillesi ilman polttamista levyille. Lisätietoa saat sivulta 292.



Pilvi-tallennusvaihtoehto luo tiedoston, joka voidaan ladataan pilvipohjaisen palveluntarjoajan tarjoamaan tilaan ja joka voidaan valinnan mukaan jakaa muutamalle läheiselle tai koko maailmalle. Katso sivua 306.



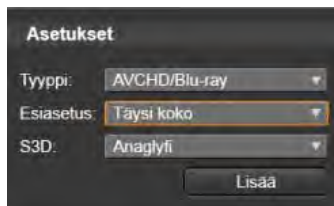
Laite-tallennusvaihto luo tiedoston, jota voidaan katsella kannettavalla mediasoittimella, matkapuhelimella, taulutietokoneella tai jollakin muulla samankaltaisella laitteella. Katso sivua 310.



Tallennuksen määrittäminen

Jokaisen mediatyyppin tulostus voidaan määrittää nopeasti käyttämällä Settings (asetukset) -paneelin pudotusvalikkoo.

Jos tarvitset yksityiskohtaisempia säätömahdollisuuksia, napsauta Advanced (lisäasetukset) -painiketta avataksesi valitsemaasi mediatyyppiä vastaava vaihtoehtopaneeli. Kun olet vahvistanut asetukset, napsauta joko *Create Image* tai *Burn Disc* -painiketta tallentaaksesi levyille tai *Start Export* -painiketta aloittaaksesi tallennuksen tiedostoksi tai kannettavaan laitteeseen.



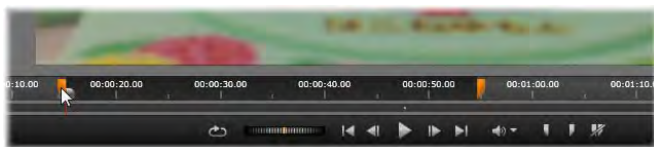
Tallennuspainikkeet Exporter-ikkunan alareunassa.

Elokuvasi valmistelu tulostusta varten

Elokuvasi tarvitsee yleensä jonkin verran esikäsittelyä ennen kuin se on täysin valmis tallennusta varten. Yleensä Pinnacle Studioon täytyy "renderöidä" (luoda videoruutuja tallennusformaattissa) kaikki siirtymät, tekstit, levyvalikot sekä videotehosteet, joita olet lisännyt elokuvaasi. Kaikki renderöinnin aikana luodut tiedostot varastoidaan ylimääräiset tiedostot -kansioon, jonka sijainnin voit määrittää sovelluksen asetukset -ikkunassa.

Luo rajauserkkejä

Tallennettaessa tiedostoon tai verkkoon sinulla on mahdollisuus viedä ainoastaan valittu osuus elokuvastasi. Säädä soittimessa olevia sarkaimia määritelläksesi minkä osan elokuvasta haluat viedä.



Tulostusta tiedostoon tai verkkoon voidaan rajata toisesta tai molemmista päistä käyttämällä sarkaimia soittimen aikapalkissa.



TALLENNUS LEVYLLE TAI

MUISTIKORTILLE

Studio voi tulostaa elokuvia suoraan DVD- ja Blu-ray-levyille, jos järjestelmässäsi on niitä vastaavat polttolaitteet.

Olipa sinulla polttavaa levyasemaa tai ei, Studio voi luoda kiintolevylläsi olevaan hakemistoon "levykuvan" eli tiedostoryppään, joka sisältää samat tiedot, jotka levyillekin poltettaisiin. Kuva voidaan tämän jälkeen polttaa levyille tai siirtää flash-muistikortille.

DVD ja Blu-ray

Jos järjestelmässäsi on polttava DVD-asema, Studio pystyy luomaan kahdentyyppisiä DVD-levyjä: normaali (DVD-soittimille) ja AVCHD-formaatti (Blu-ray-soittimille).

Jos järjestelmässäsi on Blu-ray-tallennin, voit tallentaa mille tahansa laitteen tukemalle poltettavalle medialle.

Normaaleja DVD-levyjä voidaan toistaa:

- Millä tahansa DVD-soittimella, joka kykenee käsittelemään polttimesi luomaa kirjoitettavaa DVD-formaattia. Useimmat soittimet pystyvät käsittelemään yleisiä formaatteja.

- DVD-asemalla ja sopivalla toisto-ohjelmistolla varustetulla tietokoneella.
- Millä tahansa HD DVD -soittimella.

Blu-ray-levyjä ja AVCHD-formaatissa olevia DVD-levyjä voidaan toistaa:

- Panasonic DMPBD10-, Playstation 3- ja muilla Blu-ray-soittimilla (kaikki soittimet eivät tue AVCHD-formaattia, mutta useimmat tukevat).
- Tietokoneella, jossa on Blu-ray-asema ja sopiva toistoohjelmisto.

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:a tukevat videokamerat).

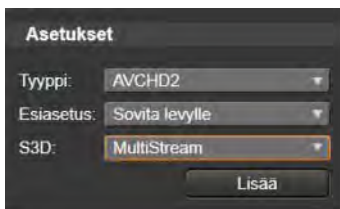
3D-levyjen luominen

Jos kyseessä on stereoskooppinen 3D-projekti, voit luoda 3D-levyjä helposti DVD-, AVCHD- ja AVCHD 2.0 -formaateissa. Asetukset-paneelissa *S3D*-pudotusvalikko antaa sinun valita oikean tilan. Käytä levyn luomisessa *Anaglyfi*-, *Anaglyfinen ristikatse*- tai *Side-by-side 50%*.



Stereoskooppiset 3D-valinnat AVCHD:lle.

Monivirta-3D-projekti voidaan viedä AVCHD 2.0 -formaattissa flash-muistikortille kuten SD-kortille, muistikortille tai sisäänrakennettuun mediatallennuspaikkaan.



Monivirtaprojektin vieminen.

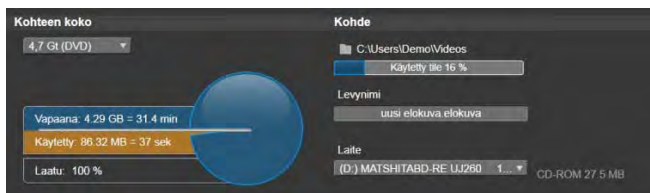
Elokuvan tulostus

Studio luo levyysi tai levykuvasi kolmessa vaiheessa.

1. Ensin koko elokuva on renderöitävä levyille tallennettavan MPEG-koodatun tiedon luomiseksi.
2. Seuraavaksi levyllä on tehtävä käännösajo. Tässä vaiheessa Studio luo levyllä käytettävät tiedostot ja hakemistorakenteen.
3. Lopuksi levy pitää polttaa. (Tämä vaihe jää väliin, jos luot oikean levyn sijasta levykuvan.)

Elokuvan tulostus levyille tai levykuvaksi:

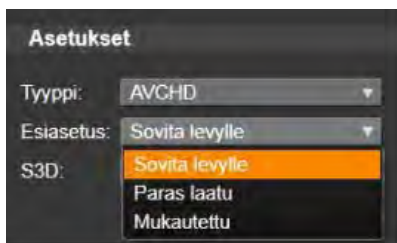
1. Napsauta Levy-välilehteä, niin saat esille seuraavanlaisen näytön:



Pyöreä näyttö kertoo levyn käytöstä. Se esittää myös arvion siitä kuinka kauan aikaa elokuva vie kirjoitettavalta levyltäsi.

Käytä *kansio*-painiketta, jos haluat muuttaa Studion lisätiedostojen varastoimiseen käyttämän sijainnin kiintolevylläsi. Jos luot levykuvan, myös se tallennetaan tähän kansioon. Painamalla vastaavaa pudotusvalikkoa näkymän alaosassa voit valita haluamasi poltinlaitteen, jos sinulla on useita.

2. Valitse käyttämäsi levyn tyyppi Asetukset -paneelissa, ja videonlaadun ja levynkäytön esiasetuksista se, joka vastaa tarkoituksiasi parhaiten.



Jos haluat hienosäätää tulostusasetuksiasi, valitse *Mukautettu*-esiasetus ja tuo sitten esiin *Lisäasetukset*-paneeli napsauttamalla *Advanced*-painiketta.

3. Napsauta *Polta levy* -painiketta.

Studio käy läpi yllä kuvatut vaiheet (muuntaminen, käännösajo ja poltto) ja luo levyn. Napsauta *Luo kuva* -painiketta suorittaaksesi samat vaiheet ilman levyn polttamista.

4. Kun Studio on suorittanut polttamisen, se avaa levyaseman.
5. Jos haluat polttaa levyille aiemmin luodun levykuvan, napsauta *Burn Image* -painiketta.

Levyformaattien laatu ja kapasiteetti

Eri levyformaattien väliset erot videon laadun ja kapasiteetin suhteen voi tiivistää seuraaviin nyrkkisääntöihin:

- **DVD:** Jokaiselle levyllä mahtuu noin 60 minuuttia täysilaatuista MPEG-2-videota (120 minuuttia, jos levynpoltin tukee kaksikerroksista polttoa).
- **DVD (AVCHD):** Kullekin levyllä mahtuu noin 40 minuuttia täysilaatuista AVCHD-videota/kerros.
- **BD:** Jokainen levy sisältää yli 270 minuuttia HD-videota jokaista kerrosta kohti.



TALLENNUS TIEDOSTOMUOTOON

Studio voi luoda elokuvatiedostoja kaikissa näissä formaateissa:

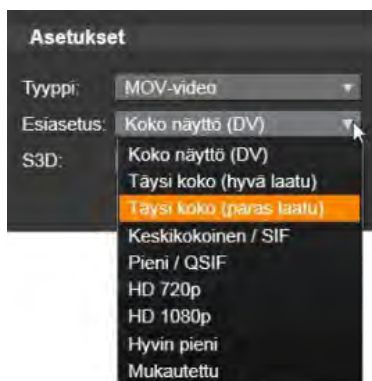
- 3GP
- Vain ääni
- AVCHD/Blu-Ray
- AVI
- DivX
- DivX Plus HD
- Flash Video
- Kuva
- Kuvajärjestys
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-4
- Real Media
- Windows Media

Valitse se formaatti, joka parhaiten vastaa yleisösi tarpeita ja heidän katselulaitteidensa ominaisuuksia.

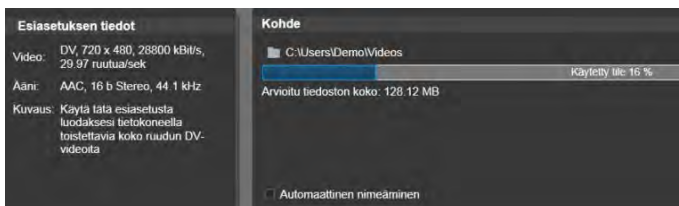
Tulostustiedoston koko riippuu sekä tiedostotyypistä että formaatille asetetuista pakkausmuuttujista. Pakkausasetuksia voidaan helposti muuttaa pienten tiedostojen luomiseksi, mutta voimakas pakkaaminen huonontaa laatua.

Useimpien formaattien yksityiskohtaisia asetuksia voidaan säätää valitsemalla Custom-esiasennus ja napsauttamalla *Advanced*-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.

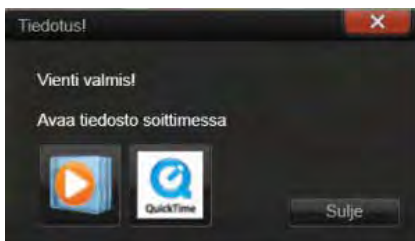


Kun tulostusasetuksesi ovat kohdallaan, napsauta *Create file* (Luo tiedosto) -painiketta. Tiedostoselain avautuu ja antaa sinun määrätä luodulle videotiedostolle nimen ja sijainnin.



Kun viet elokuvaa tiedostomuotoon, nämä Exporter-näytön paneelit näytävät vientiasetuksesi.

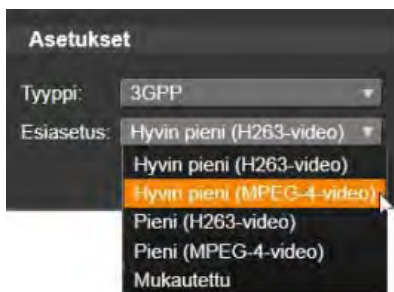
Exporter tarjoaa tulostuksen valmistumisen jälkeen kätevästi pikakuvakkeet Windows Media Playerin ja Quicktime Playerin avaamiseksi. Napsauta valitsemasi soittimen kuvaketta katsellaksesi tulostettua tiedostoasi heti sen jälkeen, kun olet luonut sen.



Valmis katseltavaksi

3GP

Pinnacle Studio pystyy luomaan elokuvia tässä laajasti käytetyssä tiedostoformaattissa joko MPEG-4- tai H.263-videonpakkaustekniikoita ja AMR-äänenpakkaustekniikkaa käyttäen. Tämä formaatti soveltuu matkapuhelimiin, koska niiden prosessointi- ja varastointikyky on melko vaatimaton.



Tämän tiedostotyyppin esiasetuksissa on kummallekin formaatille kaksi ruutukokoa. Valitse Pieni (176 x 144) tai Hyvin pieni (128 x 96).

Vain ääni

Joskus elokuvan ääniraita toimii yksin ilman kuvaakin. Liveesiintymiset, 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**-formaatti.



Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse *Mukautettu* ja napsauta sitten *Lisäasetukset*-painiketta, joka avaa *Lisäasetukset*-paneelin.

AVCHD/Blu-ray

AVCHD/Blu-ray on ”tietojensiirron virta”-versio MPEG-2-koodauksesta. Se voi sisältää videokuvaa MPEG-2 tai H.264/AVC-pakkausmuodossa. Sen sovellukset mahdollistavat HD-toiston AVCHD-pohjaisilla videokameroilla sekä Sony Playstation 3 -videopelikonsoleilla.

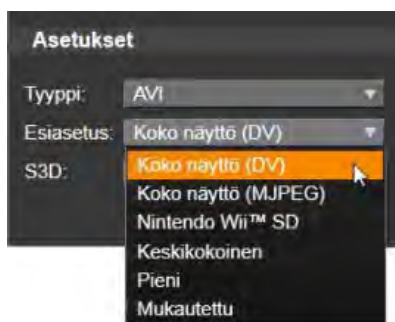


Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse *Mukautettu* ja napsauta sitten *Lisäasetukset*-painiketta, joka avaa *Lisäasetukset*-paneelin.

AVI

Vaikka digitaalisen videon AVI-tiedostotyyppi itsessään on laajalti tuettu, AVI-tiedoston video- ja äänitietojen koodauksen ja koodauksen purkamisen suorittaa erillinen *koodekkiohjelma*.

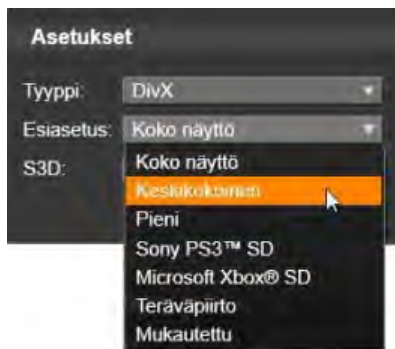
Studio on varustettu DV- ja MJPEG-koodekeilla. Jos haluat tulostaa elokuvasi AVI-tiedostona jossakin muussa formaatissa, voit käyttää mitä tahansa tietokoneellesi asennettua DirectShow-yhteensopivaa koodekkia – sillä ehdolla, että sama koodekki on asennettu myös sille tietokoneelle, jolla elokuvaasi tullaan katselemaan.



Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse *Mukautettu* 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 käsivarayksiköihin.



Napsauta parhaiten tarpeitasi vastaavaa esiasetusta tai valitse *Mukautettu* ja napsauta sitten *Lisäasetukset*-painiketta, joka avaa *Lisäasetukset*-paneelin.

DivX Plus HD

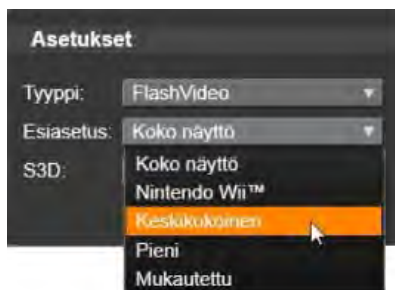
Tämä H264-videonpakkausteknologiaan perustuva tiedostoformaatti on suosittu internetissä levitettävien HD-videotiedostojen tyyppi.



Napsauta mitä tahansa tarpeitasi vastaavaa laadun esiasetusta tai valitse *Mukautettu* ja napsauta sitten *Lisäasetukset*-painiketta, joka avaa *Lisäasetukset*-paneelin.

Flash Video

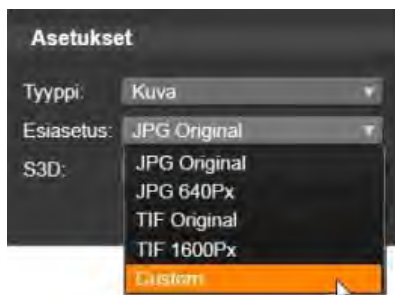
Studio tukee tallennusta Flash Video (**flv**) -formaatin versioon 7. Lähestulkoon kaikki nykyiset verkkoselaimet pystyvät toistamaan tätä suosittua formaattia, joka on laajasti käytössä sosiaaliseen verkottumiseen keskittyvillä sivustoilla ja uutissivustoilla.



Napsauta tarpeitasi vastaavaa laadun esiasetusta; tai valitse *Mukautettu* ja napsauta sitten *Lisäasetukset*-painiketta, joka avaa Lisäasetukset-paneelin.

Kuva

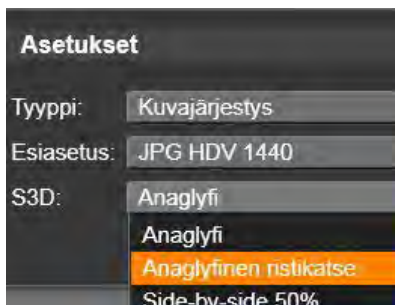
Videoprojektin yksittäinen ruutu voidaan viedä kuvana, JPG-tiedostona, TIF-tiedostona tai mukautetussa muodossa. Jos valitset *Mukautettu*-vaihtoehdon ja avaa Lisäasetukset-paneeli napsauttamalla *Lisäasetukset* -painiketta.



Kuvajärjestys

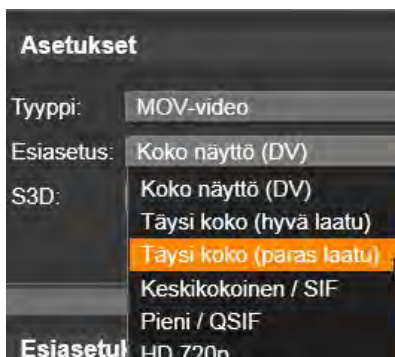
Videoprojektin osa voidaan viedä kuvasarjana yksi kuva ruutua kohden. Valitun videon tulee olla vähintään sekunnin pituinen. Jokainen videosekunti koostuu 25–60 kuvasta määritetyn siirtonopeusasetuksen mukaan.

Kuvat voivat olla TIF-, JPG-, TGA- tai BMP-muodossa ja eri koissa. Jos projektisi on stereoskooppisessa 3D-muodossa, sinulle tarjotaan S3D-tallennusmuotoja.



MOV Video

Tämä on QuickTime®-tiedostomuoto. Se on sovelias erityisesti QuickTime -soitinta käytettäessä.



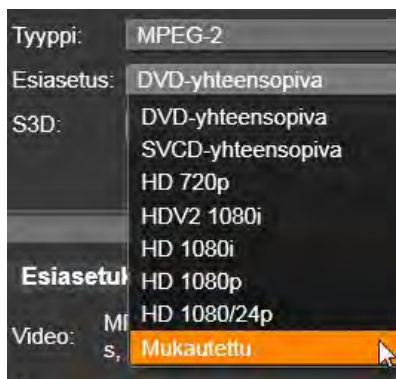
Esiasetuksissa on mahdollista valita eri vaihtoehtoja koolle ja koodaukselle.

MPEG

MPEG-1 on alkuperäinen MPEG-tiedostomuoto. MPEG-1-videonpakkausta 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 kooderiohjelmisto. Useat MPEG-2-esiasetukset tukevat HD (High Definition) -toistolaitteita.



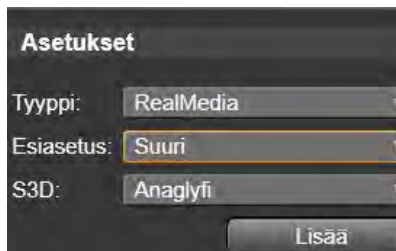
MPEG-4 on kolmas MPEG-perheen jäsen. Se on kuvanlaadultaan samankaltainen MPEG-2:n kanssa, mutta tarjoaa paremman pakkaussuhteen. Se sopii erityisesti Internet-käyttöön. Kaksi MPEG-4-esiasetusta (QCIF ja QSIF) luovat matkapuhelimiin sopivaa “neljännesruudun” videota; kaksi muuta (CIF ja SIF) luovat “täyden ruudun” videota, joka sopii esimerkiksi käsivideokameroihin.



Mukautetut esiasetukset. Kaikissa MPEG-muodoissa *Mukautettu* antaa sinun määrittää elokuvan tulostuksen yksityiskohtaisesti napsauttamalla *Lisäasetukset*-painiketta, joka avaa *Lisäasetukset*-paneelin.

Real Media

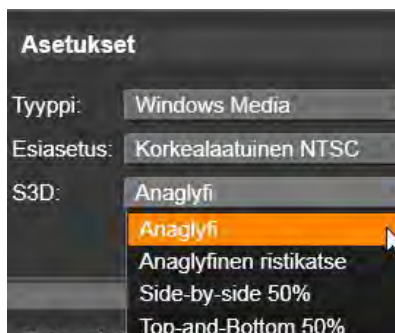
Real Media -elokuvatiedostot on suunniteltu internetissä toistettaviksi. Real Media -elokuvia voi katsoa ympäri maailman kuka tahansa, jolla on RealNetworks® RealPlayer® -ohjelma. Ohjelman voi ladata ilmaiseksi osoitteesta www.real.com.



Napsauta Lisäasetukset-painiketta tulostuksesi määrittämiseksi 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.



Napsauta Lisäasetukset-painiketta tulostuksesi määrittämiseksi Lisäasetukset -paneelissa.



TALLENNUS PILVEEN

Pinnacle Studio Viejän avulla voit jakaa luomiasi elokuvia sosiaalisessa verkostossasi Facebookissa, työkavereidesi kanssa Vimeossa sekä mahdollisesti koko maailman kanssa YouTubeissa. Viejän Tulostus pilveen -välilehden kautta pääset myös pilven henkilökohtaiselle alueelle Box-tallennuspaikassa, johon voit tallentaa tiedostojasi.



Tallentamalla mediaa ja projektejasi Boxiin pääset käyttämään niitä myös älypuhelimellasi tai taulutietokoneellasi, ja tiedostoja voidaan helposti siirtää tietokoneiden välillä.



Kun projekti ladataan pilvipalvelimelle, kuten Boxiin, Facebookiin, Vimeoan tai YouTubeen, ainoa käytettävissä oleva Exporterin toiminto on Julkaise. Asetukset määritetään sen jälkeen, kun on kirjaututtu palveluntarjoajan sivulle.

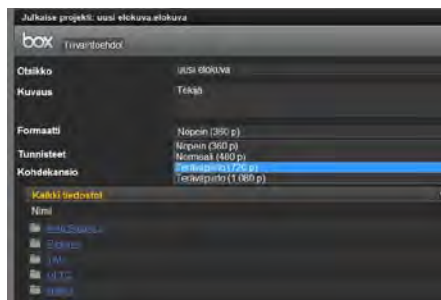
Valittuasi julkaisusivuston napsauta Viejä-ikkunan alareunassa olevaa *Aloita julkaiseminen* -painiketta. Jos et ole vielä kirjautunut julkaisusivustolle, näyttöön ilmestyy kirjautumisikkuna.

Kirjautumisen jälkeen valitse projektisi latausformaatti. *Formaatti*-pudotusvalikon vaihtoehdot ovat *Nopein (360p)*, *Vakio (480p)*, *HD (720p)* ja *HD (1080p)*. Valintojen mukaan ruudun koosta ja videon siirtonopeudesta syntyy erilaisia yhdistelmiä.

Box

Kun olet kirjautunut Box-tilillesi, sinulla on mahdollisuus korvata ladatun elokuvasi *Otsikko*-, *Kuvaus*- ja *Tagit*-oletusasetukset sekä valita sen *tallennusmuodon* pudotusvalikkona käyttämällä. Jo luodut Box-kansiosi ja -tiedostosi ovat näkyvissä sekä tiedot siitä, kuinka paljon sinulla on vapaata tallennustilaa. (Kun käytät Boxia Pinnacle

Studiosta ensimmäisen kerran, sinulle saatetaan tarjota päivitystä lisätilan saamiseksi.) Voit tallentaa projektisi suoraan Boxissa valmiina olevaan kansioon tai valita *Lisää kansio* -painikkeen ja luoda projektille uuden kansion.

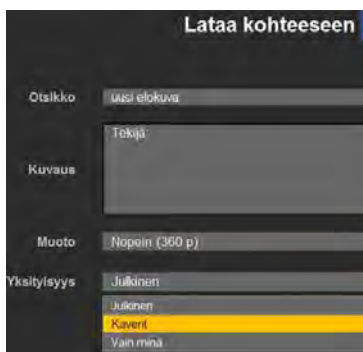


Formaatin valitseminen Boxiin lataamiseksi.

Kun olet määrittänyt haluamasi asetukset, renderöi ja lataa tiedostosi napsauttamalla ikkunan alalaidasta *Käynnistä*-painiketta.

Facebook

Kun olet kirjautunut sisään Facebook-tilillesi, voit antaa uuden *otsikon* tai elokuvan *kuvauksen* tai valita pudotusvalikoista *Tallennusmuoto*- ja *Yksityisyys*-asetuksia.

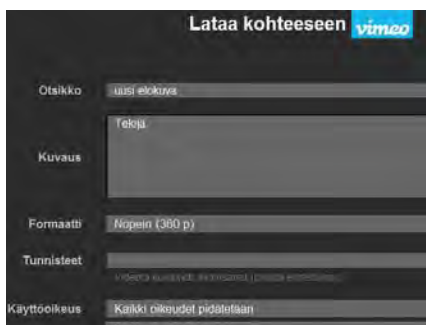


Projektin näkyvyyden rajoittaminen vain kavereille.

Renderöi ja lataa projektisi napsauttamalla Studio Exporter -ikkunan alalaidasta *Käynnistä*-painiketta.

Vimeo

Kun olet kirjautunut sisään Vimeo-tilillesi, voit muokata elokuvan *Otsikko*-, *Kuvaus*- ja *Tagit*-asetuksia. Valitse haluamasi *Tallennusmuoto* pudotusvalikosta.



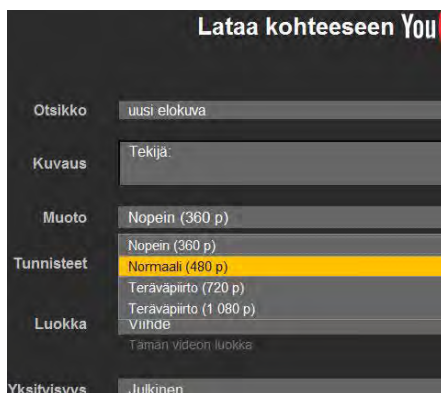
Lataa kohteeseen Vimeo	
Otsikko	uusi elokuva
Kuvaus	Teksti
Formaatti	Nopein (360 p)
Tunnisteet	Vimeo kuvien, äänen ja kuvien tunnisteet
Käyttöoikeus	Kaikki oikeudet pidätetään

Vimeo-käyttöoikeusasetus on ”Kaikki oikeudet pidätetään”. Tämä voidaan muuttaa Vimeo-tililläsi sen jälkeen, kun lataus on suoritettu.

Kun olet valmis, renderöi ja lataa projektisi napsauttamalla ikkunan alalaidasta *Käynnistä*-painiketta.

YouTube

Kun olet kirjautunut sisään YouTube-tilillesi, voit antaa uuden otsikon tai kuvauksen tai uusia tageja. Valitse pudotusvalikoista *Tallennusmuoto*-, *Luokka*- ja *Yksityisyys*-asetukset.



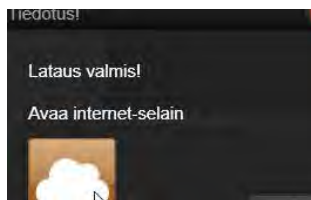
Lataa kohteeseen YouTube	
Otsikko	uusi elokuva
Kuvaus	Teksti
Muoto	Nopein (360 p)
Tunnisteet	Nopein (360 p) Normaali (480 p) Teräväpiirto (720 p) Teräväpiirto (1 080 p) Viitde
Luokka	Tämän videon luokka
Yksityisyys	Julkinen

YouTube-latausmuodon valitseminen.

Kun olet määrittänyt haluamasi asetukset, renderöi ja lataa tiedostosi napsauttamalla ikkunan alalaidasta *Käynnistä*-painiketta.

Latauksen jälkeen

Kun lataus on valmis, voit katsella luomustasi avaamalla verkkoselaimen tai voit palata Studioon. Boxiin viemäsi tiedot ovat käytettävissä välittömästi Studion latauksen päätyttyä Jos lataat videon Facebookiin, YouTubeen tai Vimeoan, tiedosto on ensin prosessoitava, jotta sitä voidaan katsella verkossa. Näin tiedostosi ei välttämättä ole välittömästi katseltavissa.



TALLENNUS LAITTEESEEN

Studiassa voidaan luoda elokuvatiedostoja, jotka ovat yhteensopivia seuraavien laitteiden kanssa:

- Apple®
- Microsoft Xbox®
- Nintendo Wii™
- Sony PS3™
- Sony PSP®

Jos viet stereoskooppista 3D-projektia, ohjelma tarjoaa valitun laitteen kanssa yhteensopivaa 3D-formaattia.

Apple®

Studio tukee sellaisten tiedostojen vientiä, jotka ovat yhteensopivia suosittujen laitteiden kuten iPodin, iPhoneen ja iPadin sekä Apple TV:n kanssa.

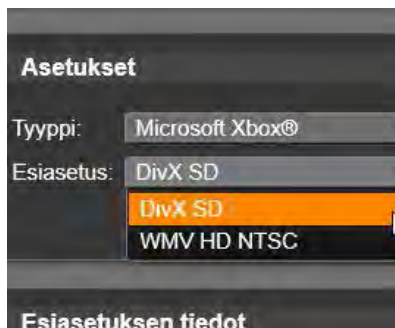


iPodin ja iPhoneen kanssa yhteensopiva tiedostomuoto perustuu MPEG-4-videonpakkausteknologiaan. Tehokkaan pakkauksen ja pienen 320x240 ruutukoon yhdistelmä tuottaa laajempiin formaatteihin verrattuna erittäin pieniä tiedostoja. Kolme laatuasetusta valitsevat eri siirtonopeudet, joista kukin tarjoaa omanlaisensa 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.

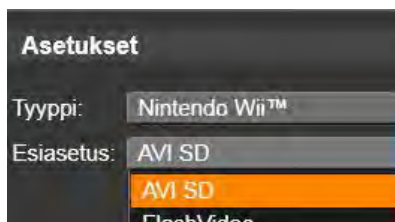
Microsoft Xbox®

Microsoft Xbox -esiasetuksen ansiosta voit luoda tiedostoja koko ruudun toistoa varten Xbox-laitteessa. Kaksi tallennusmuotoa on käytettävissä: 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 ansiosta.



Sony PS3™

Voit viedä tiedostoja PlayStation 3 -laitteeseen valitsemalla Sony PS3 -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.

Asetukset

Pinnacle Studio keskeinen kokoonpanonikkuna on nimeltään ohjauspaneeli. (Huomaa, että tämä on vain Pinnacle Studio asetuksia varten. Microsoft Windowsin ohjauspaneeli ei liity tähän.)

Aloita valitsemalla *Asetukset* ➤ Ohjauspaneeli Pinnacle Studio päävalikossa. Kun ohjauspaneeli tulee esiin, valitse ikkunan vasemmalla puolella olevasta ikkunan hakemistosta sivu.



Pinnacle Studio ohjauspaneeli on sovelluksen keskeinen kokoonpanonikkuna.

Ohjauspaneeli-asetusten kahdeksan sivua kuvataan tässä vuorollaan.

Tarkkailukansiot

Haku-kansiot ovat Pinnacle Studion seuraamia kansioita kiintolevyllä tai muulla tallennuslaitteella. Kun haku-kansion sisältö muuttuu, kirjasto päivitetään automaattisesti.

Voit luoda niin monta haku-kansiota kuin haluat ja asettaa ne hakemaan oletuksena vain yhtä mediatyyppiä (video, kuva tai ääni) kaikkien kolmen sijaan.

Nimeä järjestelmäsi kansio haku-kansioksi napsauttamalla *Lisää kansio* -painiketta haku-kansioiden luettelon alla ja navigoi kansioon, jonka haluat lisätä. Peruuta haku-kansion toiminta valitsemalla kansio luettelosta ja napsauta *Poista kansio* -painiketta.

Käytä muutoksia ohjaa kirjaa päivittämään luettelonsa hakukansion muutosten mukaisesti.

Äänilaite:

Täältä löydät ne parametrit, jotka ovat käytettävissä tietokoneeseen liitetuille nauhoituslaitteille (kuten mikrofoni). Napsauta laitteen nimeä päästäksesi Windowsin asetusten valintaruutuun laitetta varten.

Tapahtumien kirjaaminen

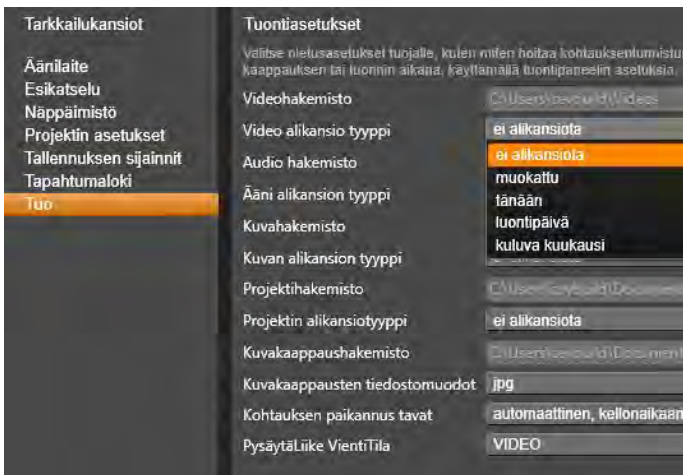
viestejä joidenkin toimintojen aikana, esimerkiksi silloin, kun tuodaan useita tiedostoja. Voit tarkastaa täältä tiedot ongelmista, joita on saattanut ilmentyä näiden toimintojen aikana.

Tuonti

Pinnacle Studion Importerin oletusasetukset asetetaan täällä; voit kuitenkin säätää tai korvata ne Importerissa tuontitoiminnan aikana.

Kansiovaihtoehdot: Katsele tai aseta oletustallennuspaikkoja medialle ja projekteille, jotka kopioidaan fyysisesti tuonnin aikana; toisin kuin linkitetyt tuonnit ja kirjaston pikatuontiominaisuus, joka vain linkittää olemassa olevan median ilman sen uudelleensijoittamista. Kansiosijainnit ovat alkujaan asetettu käyttäjän hakemistoihin musiikkia, videota ja kuvia varten

Windowsissa määritellyllä tavalla ja Studio-projektien tallentamiseen tarkoitettuun oletuskansioon.



Videoon alikansion tyyppin valinta Tuontiasetusten sivulta.

Kun olet sijoittanut ja valinnut kansion, joka toimii peruskansiona, voit valintasi mukaan tehdä *alikansioita*:

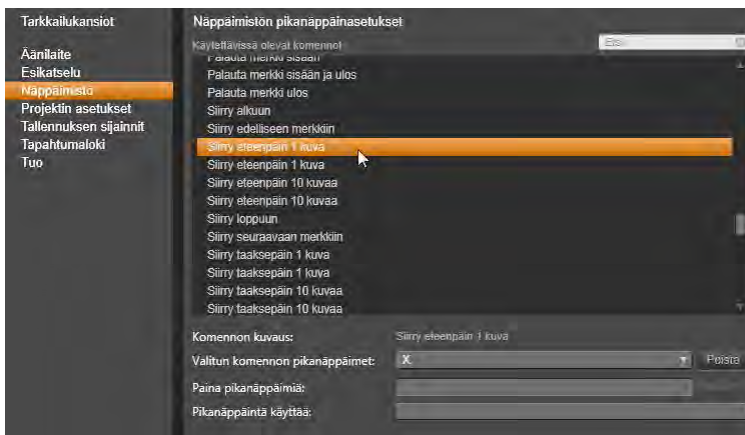
- **Ei alikansiota:** Jos valitset tämän vaihtoehdon, tuomiasi tiedostoja säilytetään peruskansiossa.
- **Mukautettu:** Kun valitset tämän vaihtoehdon, näkyviin tulee *Mukautettujen projektien alikansio* -ruutu. Napsauta ruutua ja anna nimi kyseisen mediatyyppin *alikansiolle*.
- **Tänään:** Tuomasi tiedostot siirretään senhetkisen päivämäärän mukaan nimettyyn alikansioon muotoon ”2012-10-25”.
- **Luontipäivä:** Jokainen tuotu tiedosto tallennetaan kohteen luontipäivän mukaan nimettyyn kansioon, jonka nimi on samassa muodossa kuin yllä. Kun useita kohteita tuodaan saman tuontiprosessin aikana, se voi edellyttää lukuisten kansioden luomista tai päivittämistä.
- **Kuluva kuukausi:** Tämä on sama kuin Tänään-vaihtoehto, mutta ilman päivämerkintää, esim. ”2012-10”.

Kohtauksen paikannus: Tämä asettaa oletuspaikannusmenetelmän kohtauksen paikannukselle. Katso ”Kohtauksen paikannuksen asetukset -ikkuna” sivulla 265.

Pysäytä liike: Tämä asettaa oletustuontimenetelmän kehyksille, joita kaappaat Pysäytä liike -ominaisuuden avulla. Katso ”Pysäytä liike” sivulla 284.

Näppäimistö

Studio tarjoaa sekä kattavan valikoiman näppäimistön oletuspikanäppäimiä että keinojen niiden mukauttamiseen. Ohjauspaneelin *Näppäimistö*-sivulla on luettelo kaikista komennoista, joita voidaan käyttää pikanäppäimillä, sekä näille komennoille mahdollisesti määritetyt pikanäppäimet. Komennot on ryhmitelty osioittain.



Näppäimistön pikanäppäinasetukset -ikkuna.

Näppäimistön pikanäppäimen lisääminen:

1. Valitse kohdekomento.
2. Napsauta *Paina pikanäppäimiä* -muokkausruutua.
3. Paina halutun pikanäppäintoiminnon näppäintä. Jos pikanäppäin on jo käytössä, *Pikanäppäintä käyttää* -pudotusvalikko näyttää ristiriitaiset komennot.

4. Liitä annettu pikanäppäin valittuun 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: *Aikajanalla ➤ raidan lukitsemiselle* ja *Mediaeditorissa ➤ vasemmalle kiertämiselle*. Toiminto aktivoituu käyttämäsi Pinnacle Studio osan mukaan.

Pikanäppäimen poistaminen:

1. Valitse kohdekomento.
2. Valitse poistettava pikanäppäin *Valitun komennon pikanäppäimet* -pudotusvalikosta.
3. Napsauta Poista-painiketta.

Oletusasetusten palauttaminen

Näppäimstiön oletusmäärytykset voidaan palauttaa joko nykyiselle komennolle (*Palauta nykyinen* -painike) tai kaikille komennoille kerralla (*Palauta kaikki* -painike).

Esikatselu

Nämä asetukset vaikuttavat videon toiston ulkoasuun.

Laatu: Nämä vaihtoehdot säätelevät videon esikatselun laatua koko sovelluksessa.

- **Paras** tarjoaa esikatselun täydellä resoluutiolla – resoluutiolla, jolla projekti loppujen lopuksi viedään. Tätä vaihtoehtoa käytettäessä hitaammilla järjestelmillä toiston aikana voidaan pudottaa kehyksiä.
- **Tasapainotettu:** Tätä asetusta suositellaan tavalliseen käyttöön ja sen avulla laatuoptimoinnit ohitetaan nopeamman esikatselun vuoksi. 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.

Optimointikynnys: Optimointikynnys määrittää, kuinka paljon tiedostoa renderöidään kun esikatselut projektiasi. Kynnys voidaan asettaa mihin tahansa välillä 0–100. 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 nolnaan, renderöinnin edistymisestä ilmoittavaa keltaista ja vihreää merkintää ei näy ja kaikki tehosteet toistetaan reaaliaikaisena. Tämä voi kuitenkin johtaa huonompaan toistolaatuun (menetettyjä kehyksiä, 'nykivä' toisto), jos tehosteiden määrä ja monimutkaisuus ylittää järjestelmän käytettävissä olevan käsittelykapasiteetin.

Renderöi toiston aikana: Kun *Automaattinen*-asetusta käytetään, sovellus päättää järjestelmätietojen perusteella, voidaanko reaaliaikainen renderöinti suorittaa toiston aikana. Jos *Pois päältä* -asetuksia käytetään, reaaliaikainen renderöinti on pois käytöstä toiston aikana, mutta jatkuu toiston loputtua.

Laitteiston kiihdytys: Aktivoituna tämä ominaisuus siirtää osan posessointikuormasta 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-keskussyksikkö, voivat käyttää Intel Quick Sync Video -ominaisuuttaan nopeaan H.264- ja H.264-MVC-materiaalin koodaukseen ja koodauksen purkuun.

3D-oletuskatselutila: Tällä asetuksella valitaan stereoskooppisen 3D-sisällön oletus Pinnacle Studiossa. Katso lisätietoja kohdasta 3D-katselutilan vaihto. Katso lisätietoja kohdasta ”3D-katselutilan vaihto” sivulta 35.

- **Vasen silmä tai Oikea silmä:** Stereoskooppisen sisällön esikatselu voidaan määrittää näyttämään vain joko vasemman tai oikean silmän näkymän.
- **Vierekkäin:** *Vierekkäin*-esikatselutilassa voit tarkastella molempien puolien yksittäisiä 2D-kuvia yhtä aikaa.
- **Erotus:** Varsinaisen kuvasisällön sijaan näytetään vasemman ja oikean ruudun erot. Identtiset alueet näytetään neutraalin harmaana.
- **Shakkilauta:** Oikean ja vasemman silmän näkymät vaihtelevat 16x9-ruudukon vierekkäisissä soluissa.
- **Anaglyfi:** Stereoskooppinen *Anaglyfi*-esikatselu sopii sisällön katsomiseen stereoskooppisilla puna-syaani-laseilla.
- **3D-televisio (vierekkäin):** Tätä tilaa voidaan käyttää 3D-lisänäytön tai -projektorin kanssa.
- **3D-kuva** Jos järjestelmäsi on 3D-yhteensopiva ja ohjainasetuksissasi on valittuna stereoskooppinen 3D, stereoskooppisen sisällön esikatselu tapahtuu oletuksena 3D:nä.

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.

Projektiasetukset

Tällä Pinnacle Studio ohjauspaneelin sivulla voit valita uusien projektiesi, otsikoidesi ja siirtymiesi oletusasetukset.

Uuden elokuvaprojektin formaatti: Valitse resoluutio (kuten PAL tai HD 1920x1080i) oletusasetukseksi kaikille uusille aikajanoille. Vaihtoehtoisesti ensimmäinen aikajanelle asetettu leike voi määrittää projektin formaatin vaihtoehdolla *Tunnista formaatti ensimmäisestä aikajanelle lisäystä leikkeestä*. Tämänhetkisen aikajanan formaattia voidaan vaihtaa milloin vain muokkauksen aikana käyttämällä aikajanan asetuksia, jotka sijatsevat aikajanan työkalupalkin vasemmassa yläkulmassa.

Oletuskestot: Aseta aikajanelle tuotaville otsikoille, kuville ja siirtymille oletuskestot. (Kun olet siellä, leikkeen pituutta voidaan trimmata tarpeen mukaan.)

Viivaimen zoomaus: Kun tämä vaihtoehto valitaan, aikaviivaimen vetäminen vaakasuuntaisesti lähentää ja loitontaa aikajanaa. Tässä tilassa sinun tulee vetää suoraan ryömintäkädellä ryömittääksesi tai uudelleensijoittaaksesi toistoviivaa. Kun viivaimen zoomaus on pois päältä, voit napsauttaa missä tahansa viivaimella liikuttaaksesi toistoviivaa. Kummassakin tapauksessa zoomaus voidaan myös suorittaa käyttämällä yhtä seuraavista:

- Numeronäppäimistön Plus- ja Miinus-näppäimet
- Navigaattori aikajanan alareunassa
- Esikatseluiden vierityspalkit

Aktivoi trimmaustila napsauttamalla leikkausten lähellä: Ota tämä asetus käyttöön aktivoitaksesi trimmaustilan napsauttamalla. Kun tämä asetus ei ole käytössä, trimmaustila voidaan aktivoida trimmaustilapainikkeella aikajanan työkaluriviltä.

Tallennuspaikat

Tältä sivulta voit asettaa Pinnacle Studiolla luomiesi median ja projektien tallennuspaikan. Voit erikseen määrittää sijainnit jokaiselle seuraavista tiedostotyypeistä:

- Elokuvaprojektit
- Levyn projektit.
- Otsikot
- Valikot
- Palauta projekti

Tätä kansiota käytetään sekä jatkotyöskentelyä varten puretuille projektipaketeille että projekteille, jotka on tuotu sovelluksesta Studio iPadille.

- Renderöi tiedostot

Tämä kansio on väliaikaisille tiedostoille, jotka syntyvät, kun voimakasta tietojenkäsittelyä, kuten videotehosteita, vaativia kohteita renderöidään).

Tässä tehty muutokset koskevat vain tulevia toimintoja – olemassa olevat tiedostot pysyvät nykyisissä sijainneissaan.

Poista renderöintitiedostot: Voit poistaa muunnostiedostot säästääksesi tilaa ilman, että menettäisit tietoja pysyvästi. Huomaa, että nämä tiedostot luodaan kuitenkin uudelleen seuraavan kerran, kun projektisi tarvitsee renderöintiä.

Vianmääritys

Ennen kuin aloitat vianmäärityksen, tarkista laitteistosi ja ohjelmiesi asennukset.

Päivitä ohjelmistosi: Suosittelemme Windowsin uusimpien käyttöjärjestelmäpäivitysten asentamista. Saat tietoja Windowsin päivittämisestä seuraavalta verkkosivustolta:

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

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: Sinun kannattaa ehdottomasti asentaa uusimmat ajurit ääni- ja grafiikkakorteillesi. Joka kerta, kun Pinnacle Studio käynnistetään, se tarkistaa, että molemmat kortit tukevat DirectX:ää. Katso ”Ääni- ja video-ohjainten” sivulla 335 saadaksesi apua päivitysprosessiin.

Laitehallinnan avaaminen: Windows Vistan ja Windows 7:n Laitehallinnalla (Device Manager), jolla voit valita järjestelmäsi kovalevyn asetukset, on tärkeä rooli vianetsinnässä.

Laitehallintaan pääset seuraavasti: napsauta hiiren kakkospainikkeella *Tietokone* ja valitse sitten ponnahdusvalikosta *Ominaisuudet*. Tämä avaa Järjestelmävalintaikkunan. *Laitehallinta*-painike löytyy vasemmasta paneelistä.

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.



YHTEYDEN OTTAMINEN TUKEEN

Tässä osassa on lyhyt kuvaus siitä, miten tukeen otetaan yhteyttä. Lue tietoja kaikista tukivaihtoehdoista WWW-sivustollamme:

go.pinnaclesys.com/fi-FI/Support

Tietämyskanta: Käytä tietämyskantaa Internetissä osoitteessa:

go.pinnaclesys.com/fi-FI/KnowledgeBase

Jotta voisit etsiä tietämyskannasta tehokkaasti, lisää kyselyyn tuotteen nimi.

Keskusteluryhmät: Käy keskusteluryhmissämme ja liity keskusteluun Pinnacle Studiosta. Etsi oman kielesi keskusteluryhmä vierittämällä keskusteluryhmäluettelo alas:

go.pinnaclesys.com/Forums

Online: Pinnaclen tekninen tuki tarjotaan online-järjestelmän kautta. Useimmat yleiset ongelmat on jo dokumentoitu, tai niistä on keskusteltu tietämyskannassa ja käyttäjien keskusteluryhmissä. Näitä vaihtoehtoja kannattaa käyttää ensin. Jos kuitenkin haluat lähettää tiimillemme kysymyksen henkilökohtaista palvelua varten, tarvitset tukikoodin. Voit ostaa sellaisen One Time Priority Support -esiintymästä osoitteesta:

go.pinnaclesys.com/fi-FI/PrioritySupport

Asiakkailla, jotka tarvitsevat apua vasta ostettujen tuotteiden asennus- ja aktivointiongelmassa, on oikeus ilmaiseen takuutukeen 30 päivän ajan. Asiakkaat, jotka rekisteröivät tuotteen tai ostavat

One Time Priority Support -esiintymän, saavat vahvistussähköpostin, jossa on kelvollinen tukikoodi, jota voidaan käyttää kysymyksen lähettämiseen valitsemalla yhteydenotto tekniseen tukeen sivulla:

go.pinnaclesys.com/fi-FI/Support



SUOSITUIMMAT TUKIAIHEET

Tämän luvun jäljellä olevan osan sisältö perustuu käyttäjien useimmin avaamiin tietokanta-artikkeleihin. Tässä olevat tekstit voivat olla verkossa olevia tekstejä yleisluontoisempia tai vanhempia. Jos haluat lukea johonkin tiettyyn asiakirjanumeroon liittyvän koko tekstin, se löytyy verkkotietokannasta

Yhteensopivuus aiemman sisällön kanssa

Asiakirjanumero 384211

Monia, mutta ei kaikkia, Pinnacle Studion 11-15 luovia lisäsisältöjä 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. Muille yhteensopivuusversiota ei ole julkaistu.

Sisältötukikaavio

Pinnacle Studion sisältö

HFX Plus, Pro, Mega	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
RTFX 1	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
RTFX 2	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon

Hollywood FX Volume 1	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Hollywood FX Volume 2	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Hollywood FX Volume 3	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Premium Pack Volume 1	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Premium Pack Volume 2	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Creative Pack Volume 1	Tuettu
Creative Pack Volume 2	Tuettu
Creative Pack Volume 3	Tuettu
Winter Pack	Tuettu
ScoreFitter Volume 1	Tuettu
ScoreFitter Volume 2	Tuettu
ScoreFitter Volume 3	Tuettu
Otsikko Extreme	Tuettu*

Kolmannen osapuolen sisältö *Ultimate-* tai *Ultimate Collection* -sisältölevyiltä

Studio 11 - Stagetools: Liikkuva kuva	Ei tuettu
Studio 11 - BIAS SoundSoap V1 PE	Tuettu – maksullinen päivitys vaaditaan
Studio 11 - ProDAD VitaScene	Tuettu – maksullinen päivitys vaaditaan
Studio 12 - ProDAD VitaScene	Tuettu – maksullinen päivitys vaaditaan
Studio 12 - Red Giant Magic Bullet Looks	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Studio 14 - Red Giant Knoll Light Factory	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Studio 14 - Red Giant ToonIt	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Studio 14 - Red Giant Trapcode 3D Stroke	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Studio 14 - Red Giant Trapcode Particular	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon
Studio 14 - Red Giant Shine	Tuettu – Sisältyy Pinnacle Studioon

3. osapuolen sisältö eStoresta

BIAS SoundSoap V2 PE	Tuettu**
Red Giant Magic Bullet Looks Indie Pack	Tuettu**
RedGiant Particular Studio Preset Pack	Tuettu**
RedGiant Shine Studio Preset Pack	Tuettu**
RedGiant ToonIt Studio Preset Pack	Tuettu**
RedGiant Knoll Studio Preset Pack	Tuettu**
Red Giant Trapcode Starglow	Tuettu**

Red Giant Warp	Tuettu**
ProDad Vitascene	Tuettu**
ProDad Adorage	Tuettu**
ProDad Adorage FX Pack 10	Tuettu**
ProDad Adorage FX Pack 11	Tuettu**
NewBlue Video Essentials I	Tuettu**
NewBlue Video Essentials II	Tuettu**
NewBlue Video Essentials III	Tuettu**
proDAD Mercalli	Tuettu**

3. osapuolen Bonus DVD-plugin-ohjelmat

Bravo Studio 1, 2 & 3	Ei tuettu
BWPlugins 1, 2 & 3	Ei tuettu
Dziedzic Effects Pack 1 & 2	Ei tuettu
eZedia Effects	Ei tuettu
NewBlue Art Effects 1	Ei tuettu
NewBlue Effects	Ei tuettu
NewBlue Time Effects 1	Ei tuettu
PE CameraPOV	Ei tuettu
proDAD Adorage	Tuettu*
proDAD Heroglyph 1	Ei tuettu
proDAD Heroglyph 2	Tuettu – Mukana Title Extremessä*
proDAD Vitascene 1.0	Tuettu*
StageTools Moving Picture Full	Ei tuettu
StageTools Moving Picture LE	Ei tuettu
Vance Effects	Ei tuettu
Algorithmix	Ei tuettu
NewBlue Audio Enhancements 1	Ei tuettu
NewBlue Audio Essentials 1	Ei tuettu
NewBlue Audio Essentials 2	Ei tuettu
NewBlue Audio Essentials 3	Ei tuettu
NewBlue Audio Essentials 4	Ei tuettu

*Ilmainen aiemman sisällön omistajille. Asiakkaat, joita tämä koskee, saavat sähköpostin, jossa on ohjeita.

**Ilmainen aiemman sisällön omistajille. Asiakkaat, joita tämä koskee, saavat sähköpostin, jossa on ohjeita tai he voivat ladata sisällön kirjautumalla sisään sivulle go.pinnaclesys.com/account.

Kaappauslaitteiston yhteensopivuus

Asiakirjanumero 384431

Pinnacle Studiota on testattu ja huomattu toimivaksi laajan videokaappauslaitteiden valikoiman kanssa. Joitakin vanhempia laitteita ei kuitenkaan tueta.

Tuettu laitteisto

Seuraavat kaappauslaitteet toimivat kaikkien Pinnacle Studion 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-bitin ajureita ei ole saatavissa)
- DVC-170 (64-bitin ajureita ei ole saatavissa)

PCI-pohjaiset

- 700-PCI (Pinnacle Studio Deluxe 2)
- 500-PCI (Pinnacle AV/DV)
- Kaikki 1394-kortit

Ei-tuettu laitteisto

Seuraavan luettelon laitteisto tuli yhdessä Studion vanhempien versioiden kanssa ja se ei enää kuulu takuun piiriin tai sitä ei tueta.

- DC10
- DC10 Plus
- MovieBox DV
- Dazzle DVC 80, 85
- Linx
- MP 10
- S400

Sarjanumerotiedot

Asiakirjanumero 384215

Tämä FAQ (usein kysytyt kysymykset) antaa tietoja Pinnacle Studion sarjanumeroiden sijainnista ja aiemman version sarjanumeron käytöstä Pinnacle Studion päivityksen aktivoimiseksi.

Sarjanumerosi löytäminen

Lataamasi tuotteen sarjanumero näytetään tilausprosessin lopun vahvistussivulla ja vahvistussähköpostissa, joka lähetettiin sen aikana.

Jos omistat tuotteesta fyysisen kopion, sarjanumero näytetään DVD-kotelon sisä- tai ulkopuolella, jos sellainen on mukana; ja muutoin paperitaskun ulkopuolella.

Jos olet kadottanut sarjanumeron, katso tietokannasta asiakirja 232809: *Kadonneen Studion sarjanumeron vaihtaminen*.

Asiakastietojesi etsiminen

1. Aloita kirjautumalla sisään sivustolle www.pinnaclesys.com.
2. Selaa kohtaan 'Tuotteesi'.
3. Valitse tuotteesi uudestaan tuoteosiosta.
4. Sarjanumerosi on luetteloitu 'Tuotteesi'-ikkunassa, joka tulee esiin.

Sarjanumeron käyttäminen päivityksen aikana

Voit päivittää Pinnacle Studioon Studiosta 14, 12, 11, 10 ja 9. Tähän tarvitset vanhemman version sarjanumeron. Alla luetteloidut sijainnit, joista voit löytää sarjanumerosi ovat päteviä useimmille Studion versioille.

Kun olet löytänyt vanhan sarjanumerosi, aloita asennus. Esiin tulee ikkuna, joka kysyy sekä uutta että vanhaa numeroa. Laita ne oikeisiin ikkunoihin ja napsauta *Seuraava*.

Virhe tai kaatuminen asennuksen aikana

Asiakirjanumero 284219

Täältä saat muutamia vihjeitä Pinnacle Studion asennuksen aikana ilmenevien virheiden tai kaatumisten vianmääritykseen.

Erityiset virheet

Virhe 1402: Jos saat 1402-virheen asennuksen aikana, noudata ohjeita asiakirjasta 364555 tietokannassa, *Virhe 1402 asennuksessa*.

Virhe asennuksessa ”Asetus keskeyttää nyt asennuksen”: Jos tämä virhe esiintyy asennuksen aikana, noudata ohjeita tietokannan asiakirjasta 363187, *Virhe asennuksen aikana “Asetus keskeyttää nyt asennuksen”*.

Yleinen vianetsintä

Voit yrittää näitä keinoja, jos sovelluksen asentaminen on vaikeaa.

Kokeile levyn puhdistamista: Tarkasta asennuslevy, sen pinta tahrojen ja lian varalta. Jos puhdistus on tarpeen, käytä pehmeää liinaa, ei paperipyyhkeitä tai mitään hankaavaa materiaalia. Pyyhi levyn keskeltä ulkoreunoja kohti pyörivän liikkeen sijaan. Kun levy on puhdas, yritä asennusta uudelleen.

Toinen optinen asema: Monilla järjestelmillä on kaksi optista asemaa; esimerkiksi DVD-polttaja ja erillinen DVD-lukija. Laita levy, jonka asentaminen ei onnistu, toiseen asemaan, jos käytettävissä, ja yritä uudestaan.

Käynnistä tietokoneesi uudelleen: Joissakin tapauksissa asennus voi kaatua, jos Windows Update on käynnissä. Jos näin käy, on paras käynnistää järjestelmä uudelleen Windowsin pyynnön mukaisesti ennen Studion asennuksen uudelleenyritystä.

Käynnistystehtävät/ohjelmat: Jos tunnet **msconfig**-toiminnon, voit käyttää tätä työkalua ottamaan pois käytöstä käynnistyksen yhteydessä avautuvat ohjelmat, jotka saattavat häiritä Studion asennusohjelmaa

Kun kaikki muu epäonnistuu

Jos levy on pahasti naarmuuntunut tai halkeillut, eikä sillä voi asentaa, ota ystävällisesti yhteys tukeen saadaksesi korvaavan levyn. Levyillä on takuu 30 päiväksi; tämän ajan jälkeen levyn vaihto maksaa \$14,95. Pidä Pinnaclen tilausnumero tai ostotodiste (kuitti) kaupasta saatavilla levyn vaihtoa varten.

Viiveet tai kaatumiset käynnistyksen aikana

Asiakirjanumero: 284223

Jos Studio on aikaisemmin käynnistynyt hyvin ja nyt ei, tarkasta kaikki muutokset, joita olet tehnyt tietokoneeseesi viime aikoina saadaksesi vihjeitä. Tarvittaessa kumoa muutokset ja katso, katoaako ongelma.

Muita vianetsintävaiheita:

1. **Käynnistä tietokoneesi uudelleen:** Määrittämättömästä syystä johtuva ohjelmiston epävakaa toiminta voidaan usein korjata järjestelmän palautuksella. 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 käynnistymisen suorittaminen 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 ja päin vastoin. Web-kameran voi joutua asettamaan samalla tavalla joka kerran, kun käynnistät Studion.
5. **Lataa ja asenna laiteajurit uudestaan:** Studio-ohjelmiston käynnistysproessin aikana tarkastamme, että sinulla on DirectX:n kanssa yhteensopiva grafiikka- ja äänikortti. Lataa ja asenna järjestelmässäsi olevan grafiikkakortin ajurin uusin versio. Monilla asiakkailla on NVidia-kortteja, joiden uusimmat ajurit ovat saatavissa osoitteesta:

www.nvidia.com

Ajurit ATI-/AMD-korteille saadaan osoitteesta:

www.amd.com/us/Pages/AMDHomePage.aspx

Jos tarvitset apua tämän vaiheen aikana, ota yhteyttä grafiikkakorttisi valmistajaan.

6. **Lopeta taustatoiminnot:** Tämän voi suorittaa parilla tavalla. Yksi on käyttää käynnistysprosessin hallintaohjelmistoa, joka auttaa poistamaan tarpeettomat ohjelmat, jotka avautuvat Windowsin käynnistyessä. Monia tämän tyyppisiä ohjelmistoja ja ilmaisohjelmia on kehitetty. Käytä Internet-hakukonetta, esimerkiksi Googlea tai Yahoota etsiäksesi 'startup managers' -ohjelmia. Emme suosittele yhtä tiettyä ohjelmaa, mutta neuvomme kokeilemaan paria, jotta näkisit, mikä toimii sinulle parhaiten.

Vaihtoehtoisesti voit myös käyttää Microsoft System Configuration Utilityä (**msconfig**), joka on osa Windowsia, ottamaan käynnistysohjelmia pois käytöstä.

Mitä keinoa käytätkin, suosittelemme kaikkien ohjelmien ottamista pois käytöstä ja sen jälkeen niiden ottamista uudestaan käyttöön yksi kerrallaan, kunnes häiritsevä ohjelma on paikannettu.

7. **Asenna uudelleen:** Jos mikään yllä mainituista ei onnistu, kokeile Pinnacle Studion asennuksen poistamista Ohjauspaneelin ”Ohjelmat ja toiminnot” -luettelosta. Kun asennus on poistettu, asenna Pinnacle Studio uudestaan ja kokeile taas sen käynnistämistä.

Ohjelmiston kaatumisten vianetsintä

Asiakirjanumero: 384231

Jos Studio kaatuu toistuvasti, ongelman syy on todennäköisimmin tietokoneen kokoonpanossa, projektissa tai projektitiedostossa. Monet asiakkaat korjaavat tämäntyyppisen ongelman seuraavasti:

- Tietokoneen optimointi
- Virheitä sisältävän projektin rakentaminen uudelleen
- Virheitä sisältävän leikkeen, tms., siirtäminen uudelleen
- Pinnacle Studion poistaminen ja asentaminen uudelleen.

Myöhempää vianetsintää varten, määritä mikä alla esitetystä ongelmatilosta parhaiten vastaa ongelmaasi ja lue sitten eteenpäin tarkastaaksesi suositellut vianetsinnän vaiheet tässä tapauksessa.

Tapaus 1: Pinnacle Studio kaatuu sattumanvaraisesti. Kaatumiseen ei näytä olevan yhtä tiettyä syytä, mutta ohjelma näyttää kaatuvan usein.

Tapaus 2: Pinnacle Studio kaatuu käyttäjän toiminnon jälkeen, esimerkiksi tietyn välilehden tai napsautuksen jälkeen. Kaatuminen on ennakoitavaa ja johdonmukaista.

Tapaus 3: Pinnacle Studio kaatuu toistuvasti, kun suoritat jonkun tietyn vaiheyhdistelmän.

Tapaus 1: Studio kaatuu sattumanvaraisesti

Yritä joitain seuraavista vianetsintävaiheista: Voit käydä niitä läpi järjestyksessä, kunnes saat tuloksia.

Hanki uusiin versio

Varmista, että olet asentanut Pinnacle Studion uusimman version.

Optimoi asetukset

Tarkista nämä Pinnacle Studion Esikatselu-asetukset, joita voidaan säätää parempien tulosten saamiseksi.

Laatu: Valitse 'Nopein toisto' ja katso, paranevatko tulokset.

Optimointikynnys: Ottamalla tämän asetuksen pois päältä voit tarkistaa auttaako se kaatumisongelmaan. Esikatselun huono toisto voi johtua siitä, että kynnystä ei käytetä tai että se ei ole säädetty oikein.

Renderöi toiston aikana: Kytke tämä vaihtoehto pois, jos huomaat, että kaatuminen tapahtuu esikatselun aikana.

Lopeta taustatoiminnot

Tämäntyyppisen ongelman kanssa on tärkeää purkaa kaikki taustatoiminnot ennen Pinnacle Studion käyttöä.

Monet 'tehtävät' (ohjelmisto-ohjelmat) ovat käynnissä 'taustalla' jokaisessa Windows-järjestelmässä, yleensä ilman, että niihin kiinnitetään huomiota. Joskus yksi näistä voi kuitenkin aiheuttaa epävakautta tietyssä sovelluksessa.

Windows XP, Windows Vista and Windows 7-käyttöjärjestelmissä, Ctrl+Alt+Delete -näppäinyhdistelmä johtaa ikkunaan, josta *Tehtävienhallinta*-painike voidaan valita. Et todennäköisesti löydä *Sovellukset*-välilehdestä paljonkaan tietoa, mutta *Prosessit*-välilehti näyttää sillä hetkellä käytössä olevan ohjelman. Katso tietokannan asiakirjaa 229157, *Järjestelmän suorituskykyä ja ohjelmistojen asennusta häiritsevien taustaohjelmien ottaminen pois päältä*, saadaksesi lisäohjeita.

Kokoa kovalevylläsi olevat sirpaleiset tiedostot defragmenter-ohjelmalla

Katso tietokannan asiakirjaa 232457, *Windowsin kiintolevyn eheytystiedot*, saadaksesi ohjeita ja neuvoja tämän vaiheen suhteen.

Päivitä video- ja ääniajurit

Varmista, että sinulla on uusimmat ääni- ja videokorttiajurit ladattuina niiden valmistajien verkkosivuilta.

Voit määrittää, mikä ääni- ja videokortti sinulla on Laitehallinnassa (napsauta Tietokone-kuvaketta oikeanpuoleisella näppäimellä ja valitse *Ominaisuudet*). Windows XP:ssä ja Windows Vistassa valitset *Laitteisto*-välilehden ja sitten napsautat *Laitehallinta*-painiketta.

Saadaksesi tietää, mitä videokortteja sinulla on, napsauta plusmerkkiä *Näyttösovittimet*-vaihtoehdon edessä Laitehallinta-listassa. Nyt videokorttisi näytetään. Määrittääksesi sen ajurin valmistajan ja päivämäärän, kaksoisnapsauta kortin nimeä. Napsauta *Ohjain*-välilehteä nähdäksesi kaikki ajuritiedot mukaan lukien *Ohjaimen toimittaja* ja *Ohjaimen päivämäärä*.

Äänikortin prosessi on hyvin samanlainen. Äänikortin tiedot löytyvät Laitehallinnan *Ääni-, video- ja peliohjaimet* -osiosta. Napsauta kortin nimeä määrittääksesi ajuritiedot samalla tavalla videokortille.

Ajuripäivitykset julkaistaan usein laitteiston valmistajan verkkosivuilla, esim. ATI osoitteessa atitech.com, NVidia nvidia.com ja Sound Blaster (SB) creative.com.

Päivitä Windows

Varmista, että sinulla on kaikki saatavilla olevat Windowsin päivitykset. Ne ovat saatavilla osoitteesta:

v4.windowupdate.microsoft.com/en/default.asp

Tietokoneen suorituskyvyn optimoiminen

Windows tarjoaa kiinteän työkalun tähän tarkoitukseen.

1. Napsauta hiiren oikeanpuoleisella painikkeella *Tietokone* ja valitse *Ominaisuudet*.
2. Napsauta *Järjestelmän lisäasetukset* -linkkiä.
Tämä avaa Järjestelmän ominaisuudet -ikkunan.
3. Napsauta *Asetukset*-painiketta *Lisäasetukset*-osassa.
4. Valitse *Paras suorituskyky* -vaihtoehto ja napsauta OK.

Käynnistysaseman vapaa tila

Varmista, että sinulla on sivutusta varten 10 GB tai enemmän alkulatauksen suorittavalla kovalevyllä. Jos sinulla ei ole 10 GB:tä, sinun pitää vapauttaa tilaa.

Pinnacle Studio poistaminen ja asentaminen uudelleen.

Jos mikään yllä mainituista suosituksista ei auta, Studio asennuksesi voi olla virheellinen. Jos näin on, kokeile Pinnacle Studio asennuksen poistamista ja sitten sen uudelleenasentamista. Voit poistaa Pinnacle Studio asennuksen valitsemalla *Käynnistä ➤ Kaikki ohjelmat ➤ Pinnacle Studio ➤ Pinnacle Studio asennus*. Voit myös poistaa asennuksen Windowsin Ohjauspaneelin *Ohjelmat ja toiminnot* -luettelon kautta. Kun Pinnacle Studio asennus on poistettu, asenna se uudestaan levyltäsi tai ohjelman latauksesta.

Tarkasta virheellinen projekti

Kokeile projektisi muutaman ensimmäisen minuutin uudelleen kokoamista. Jos tämä ei aiheuta epävakautta, lisää muutama minuutti projektiin. Jatka projektin kokoamista, jos järjestelmä pysyy vakana.

Tarkasta virheellinen media

Jos epävakautta tuntuu ilmenevän, kun käsittelet tiettyjä ääni- tai videoleikkeitä, kokeile äänen tai videon kaappaamista tai tuomista uudelleen. Jos media on tuotu ja luotu toisessa sovelluksessa, kaappaa se Studion kanssa ja luo testiprojekti. Vaikka Studio toimii useiden videoformaattien kanssa, kyseinen leike saattaa olla turmeltunut, tai se saattaa olla epätavallisessa formaatissa. Jos sinulla on **wav**- tai **mp3**-tiedostoja, jotka tuottavat ongelmia, muuta tiedosto toiseen formaattiin ja tuo se sitten projektiisi.

Asenna Windows uudelleen

Tämä on melko iso ratkaisu, mutta jos tähän mennessä mainitut toimenpiteet eivät ole auttaneet, saattaa olla että itse Windows on turmeltunut. Pinnacle Studio kaltaiset suurta käsittelykapasiteettia tarvitsevat multimedian tekotyökalut voivat paljastaa epävakauksia, jotka eivät näy tavallisia sovelluksia käytettäessä. Yksi tapa määrittää, onko Windows-asennuksesi osa ongelmaa, on suorittaa Microsoftin järjestelmätiedot-työkalu. Tämä työkalu pitää kirjata Windowsin kaatumisista.

Järjestelmätietojen työkalun käyttäminen:

1. Napsauta *Käynnistä*, sitten *Suorita* ja kirjoita 'Msinfo32' hakuikkunaan *Käynnistä*-painikkeen alta. Paina Enter avataksesi Järjestelmätiedot-ikkunan.
2. Laajenna *Ohjelmistoympäristö*-luokkaa ikkunan vasemmalla puolella.
3. Napsauta kohtaa Windowsin virheraportointi.

Jos Windowsin virheraportointi -ikkunassa on monta kohdetta, se voi merkitä, että käyttöjärjestelmä on epävakaa tai että tietokoneella on laitteisto-ongelmia. Kohteiden tarkastelu voi osoittaa syyn kaatumiseen. Jos useimmat kaatumiset johtuvat järjestelmän ohjelmistosta kuten Windowsin Resurssienhallinnasta, niin ongelma on käyttöjärjestelmässä. Tiheään tapahtuvat sattumanvaraiset kaatumiset ovat toinen yleinen merkki virheellisestä Windows-asennuksesta.

Tapaus 2: Studio kaatuu käyttäjän toiminnan jälkeen

Jos Pinnacle Studio kaatuu tai sillä on tapana kaatua, kun napsautat jotain tiettyä välilehteä tai painiketta, aloita käymällä läpi kaikki tapauksen 1 vaiheet yltä. Tällainen ongelma yleensä tarkoittaa, että Studiota ei ole asennettu oikein tai siitä on tullut virheellinen, joten Studion asennuksen poistaminen ja uudelleenasetaminen, sitten viimeisimmän version paikkaaminen korjaa yleensä ongelman.

Yritä määrittää, onko ongelma tietyssä projektissa, luo testiprojekti ja lisää uusia kohtauksia aikajanaan näytevideosta. Napsauta välilehteä tai painiketta, joka näyttää olevan ongelman aiheuttaja. Jos tämä testiprojekti ei kaadu, voi olla että vika on työn alla olevassa projektissa, eikä Studiassa tai järjestelmässäsi. Jos testiprojekti kuitenkin kaatuu, ota yhteyttä tukeen, ja anna meille yksityiskohtaiset tiedot vian tyypistä. Me yritämme luoda ongelman uudestaan.

Tapaus 3: Studio kaatuu toistuvasti

Jos Studio kaatuu, kun suoritat erityisiä toimenpiteitä tai vaiheyhdistelmiä, kokeile tapauksen 1 vianetsintävaiheita, koska tämä on vain monimutkaisempi versio tapauksesta 2. Usein on vaikeaa löytää täsmällistä vaihejärjestystä, joka aiheuttaa kaatumisen. Kuten yllä on kerrottu, yksinkertaisen testiprojektin luominen näytevideota käyttämällä on iso apu ensin omissa tutkimuksissasi ja sitten nopean ratkaisun löytämisessä, jos tukea tarvitaan.

Vientiongelmat

Jos virheitä raportoidaan, tai sovellus jäätyy tai toimii virheellisesti tiedoston tai levyn viennin aikana, tarkasta tietokannastamme artikkeleita, jotka käsittelevät kokemaasi ongelmaa.

Levyn toisto-ongelmat

Asiakirjanumero: 384235

Jos sinulla on ongelma Studion luoman DVD:n toiston kanssa, tai jos se vaikuttaa tyhjältä, alla olevien vaiheiden avulla voit ratkaista tämän.

Muunlaisia toisto-ongelmia voidaan käsitellä muualla tietokannassa.

- Jos levysi video toistetaan mutta ääni ei, lue asiakirja 222577, *Studios kanssa poltetuissa levyissä ei ole ääntä*.
- Jos vain osa levyn projektista näkyy DVD:llä tai jos uusimmat muutokset puuttuvat, kokeile asiakirjaa 219785, *Studios kanssa luodusta DVD:stä puuttuu osia projektista*.

Jos DVD:si ei toistu tai vaikuttaa tyhjältä:

1. Tarkasta, että levy on puhdas. Varmista, ettei levyn pinnalla ole selviä tahroja tai naarmuja. Jos levy on likainen, puhdista se pehmeällä liinalla (älä käytä paperipyyhettä) pyyhkimällä DVD:tä säteittäin keskeltä kohti ulkoreunoja, ei pyörivin liikkein,
2. Laita levy tietokoneen DVD-asemaan ja tarkasta, että se sisältää järjestelmän tiedostojärjestelmäkansiot.
 - Kaksoisnapsauta kohtaa *Oma tietokone*.
 - Napsauta DVD-asemaa oikeanpuoleisella näppäimellä ja valitse *Tarkastele*.

DVD-levyllä tulisi olla kaksi kansiota: 'audio_ts' ja 'video_ts'. audio_ts-kansion tulisi olla tyhjä ja video_ts-kansiossa tulisi olla tiedostot tiedostopäätteillä **bup**, **ifo** ja **vob**.

Jos tiedostot ovat paikalla, ongelma ehdottomasti johtuu toistosta eikä levyn polttamisesta. Käänteisesti, jos levy on tosiaan tyhjä, ongelma on polttamisessa eikä toistossa. Tässä tapauksessa, katso ohjeita asiakirjasta 214533, *Studios poltto-ongelmat*.

3. Jos levy ei toimi erillisessä DVD-soittimessasi, kokeile sen toistamista tietokoneella. Levyn tulisi toistua kunnolla, kun

käytetään DVD-soittimen ohjelmistoa, esimerkiksi PowerDVD:tä ja WinDVD:tä. DVD:n toistaminen Windows Media Playerissa voi onnistua riippuen Windows-versiostasi. Jos sinulla on ongelmia DVD-levyn toistamisessa jopa tietokoneesi DVD-asemassa, lue asiakirja 221479, *DVD:n toistaminen tietokoneellasi*.

4. Kokeile DVD:n toistamista toisessa erillisessä soittimessa. Jotkut laitteet eivät toista tietynmerkkistä DVD:tä tai tiettyä DVD-formaattia (-R, +R, -RW tai +RW).

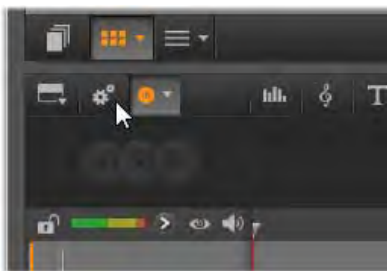
Jos et tiedä, tukeeko DVD-soitin tiettyä mediatyyppiä, katso valmistajan verkkosivustolta ohjeita. Hyvä osoite yhteensopivuuden tarkistamiseen on myös

www.videohelp.com/dvdplayers

Jos soitin ei tue levytyyppiä, sinun tulee luoda levy uudestaan toisessa formaatissa. Jos levy toistuu yhdessä DVD-soittimessa mutta ei toisessa, voi olla, että toinen soitin on rikkoutumassa tai että se ei pysty luotettavasti lukemaan kirjoitettavissa olevia medioita. Tässä tilanteessa, kokeile eri DVD-merkkejä ja -tyyppejä, kunnes löydät yhdistelmän, joka toimii luotettavasti laitteistollasi.

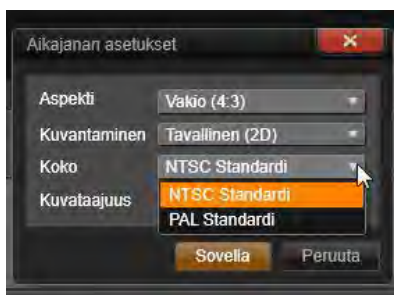
5. Vahvista, että luomasi projekti on asetettu alueesi käyttämään toistoformaattiin (esim. NTCS Pohjois-Amerikassa, PAL Euroopassa). Jos projekti, ja siten levy, on väärässä formaatissa, jotkut DVD-soittimet eivät pysty soittamaan levyä.

Tarkastaaksesi projektin videoformaatin, napsauta vaihekuvaketta Levyn muokkaajan aikajanan vasemmasta yläkulmasta.



Aikajana-asetusten valintaikkunan avaaminen.

Varmista Aikajana-asetukset-valintaikkunassa, että *Koko-*alasvetovalikossa on asetettu oikea standardi.



Koko-asetuksen tarkistaminen.

Voit myös asettaa oletusvideostandardin projekteille Pinnacle Studio *Projektiasetukset*-sivulta asetusten valintaikkunassa.

Resurssit, opastusohjelmat ja koulutus

Asiakirjanumero: 384227

Monet resurssit ovat käyttäjien saatavilla, jotta he voivat oppia lisää Pinnacle Studiosta. Jotkut näistä on lueteltu alla. Kaikkein ajankohtaisin luettelo on saatavilla tietokannastamme yllä annetun asiakirjanumeron alla.

Video-opastusohjelmat

Sarja ilmaisia video-opastusohjelmia, jotka käsittelevät useita Pinnacle Studio aiheita ovat saatavissa online. Napsauta ? ➤ *On Line Training* -valikon kommentia kaikkien video-opastusohjelmien katsomiseksi tai navigoi Internet-selaimessasi osoitteeseen:

go.pinnaclesys.com/Tutorials

Tietokanta

Meillä on satoja vapaasti käytettäviä asiakirjoja, jotka käsittelevät suurta aihevalikoimaa. Katsellaksesi ja hakeaksesi tietokannastamme siirry osoitteeseen:

go.pinnaclesys.com/fi-FI/KnowledgeBase

Käyttäjäfoorumit

On paljon mahdollista, että muilla käyttäjillä on samanlainen tai sama kysymys, joten lue, etsi ja postita ilmaisille yhteisöfoorumeillemme, jotka sijaitsevat osoitteessa:

go.pinnaclesys.com/Forums

DVD-koulutus

Pinnacle Studio koulutus-DVD on saatavilla myyntiä varten Pinnacles e-kaupasta, joka sijaitsee osoitteessa:

go.pinnaclesys.com/DVDTraining

Videokuvaus

Tarvitset vain hieman perustietoa videoimisesta hyvän materiaalin kuvaamiseen ja kiinnostavan, jännittävän tai informatiivisen elokuvan kokoamiseen materiaalista.

Karkean käsikirjoituksen tai kuvaussuunnitelman 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 osiensä summa.

Pinnacle Studio tarjoaa sinulle työkalut, joita tarvitset ammattitasoisen kotivideon luomiseen. Loppu on kiinni sinusta – videon tekijästä.

Kuvaussuunnitelman tekeminen

Kuvaussuunnitelma ei ole aina välttämätön, mutta isoissa töissä sellainen on hyvä olla olemassa. Suunnitelma voi olla juuri niin yksinkertainen tai monimutkainen kuin haluat. Yksinkertaisimmillaan se on lista suunnitelluista kohtauksista, mutta halutessasi voit lisätä muistiinpanoja kameran liikkeistä tai valmistellusta dialogista. Jos olet oikein kunnianhimoinen, voit sisällyttää kuvaussuunnitelmaan koko käsikirjoituksen, 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. 06/22
2	Starttiviivalla, kuskin näkökulma, näkökulma, alakulma.	Hallissa soi musiikki, mootto- rien ääni taustalla.	8 sek	Tiistai. 06/22
3	Mies, jolla on startti-lippu, tulee kuvaan lähtöpaikalle. Lähdön jälkeen kamera pysyy paikoillaan, mies poistuu kuvasta.	"Ja menoksi..." Kanna lähdön äänet seuraavaan kuvaan, lisää lähtömerkki.	12 sek	Tiistai. 06/22
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. 06/22
5	...			

Kuvaussuunnitelma

Editointi

Useiden kuvakulmien käyttö

Tärkeä tapahtuma tulisi aina kuvata monesta eri perspektiivistä ja kuvakulmasta. Myöhemmin editoinnin aikana voit käyttää parhaat kuvakulmat yksin tai yhdessä muiden kanssa. Pääta kuvata 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 jälkitöitä tehdessä.

Yleiskuva / kokokuva

Yleiskuvat antavat katsojalle käsityksen kohtauksen tilasta ja tapahtumista. Näitä kuvia voidaan kuitenkin käyttää myös pitkien kohtausten lyhentämiseen. 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 kovalle. 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

elokuviissa ne usein joudutaan näyttämään lyhennetyssä muodossa. Juonen pitäisi kuitenkin säilyä loogisena, ja leikkausten useimmiten huomaamattomina.

Kohtauksesta toiseen siirtymät ovat tässä tärkeitä. Vaikka kahden peräkkäisen kohtauksen toiminnot eroavat toisistaan ajan tai paikan suhteen, voit editoidessa leikata ne niin sulavasti, että katsoja yhdistää toiminnot mielessään tiedostamatta.

Onnistuneen siirtymän salaisuus on helposti ymmärrettävä yhteys kahden kohtauksen välillä. *Juoneen liittyvässä* siirtymässä yhteyden muodostavat tarinan peräkkäiset toiminnot. Esimerkiksi kuvaa uudesta autosta saatettaisiin käyttää avaamaan dokumentti, joka kertoo auton suunnittelusta ja valmistuksesta.

Neutraali siirtymä ei itsessään kerro mitään tarinan kehityksestä tai ajan tai paikan muutoksesta, mutta sillä voidaan yhdistää eri kohtauksen osia sulavasti. Esimerkiksi, jos 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 paikan 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. Katsomme jokaista vuorotellen.

Assosiaatioleikkaus

Kuvat on yhdistetty sellaiseen järjestykseen, että ne muodostavat tietyn miellejohdon 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 ajavat 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 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 mahdollista, sillä ilman luonnollisia taustääniään video saattaa vaikuttaa ontolta ja epäaidolta. Äänityslaitteet kuitenkin usein tallentavat 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.

Otsikko

Elokuvan nimen tulisi olla informatiivinen, kuvata elokuvan sisältöä ja herättää kiinnostusta. Jos se on myös häkellyttävä fraasi, sitä parempi.

Kun esittelyn aika koittaa Otsikkoeditori antaa lähes rajattomat mahdollisuudet luovan grafiikan käyttämiselle. Se on tuotantosi ainut kohta, joka ei ole sidoksissa varsinaisen kuvausmateriaalin todellisuuteen, joten voit antaa mielikuvituksesi juoksennella vapaana.

Tietystikin perimmäinen päämäärä on kommunikointi, joten joidenkin perusteiden tulisi aina pitää paikkansa. Esimerkiksi tiiviillä

otsikolla, joka on kirjoitettu suurella, helposti luettavalla fontilla, on parempi todennäköisyys saada sen 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 mustalla taustalla varoen. Jotkut videojärjestelmät eivät pysty käsittelemään 1:40 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.

Sanasto

Multimediaterminologia sisältää sekä tietokone- että videoterminologiaa. Alta löydät määritelmät kaikkein tärkeimmille termeille. Ristiviittaukset on merkitty  -symbolilla.

720p: Teräväpiirron (HD) videoformaatti, jossa on 1280 x 720 -resoluutio ja progressiiviset (ei-lomitetut) ruudut.

1080i: Teräväpiirron (HD) videoformaatti, jossa on 1440 x 1080 -resoluutio ja lomitetut ruudut.

ActiveMovie: Microsoftin tekemä ohjelmajapinta, joka kontrolloi Windowsin alla olevia multimedialaitteita.  *DirectShow*, *DirectMedia*

ADPCM: Lyhenne sanoista Adaptive Delta Pulse Code Modulation. Menetelmä äänitiedon varastoinniseksi digitaalisessa muodossa. Tämä on äänikoodaus- ja pakkaustapa, jota käytetään CD-I- ja  *CD-ROM*-tuotannossa.

Osoite: Kaikki käytettävissä olevat tallennuspaikat tietokoneella numeroidaan (varustetaan osoitteella). Osoitteiden avulla jokainen tallennuspaikka voidaan käyttää. Jotkut osoitteet varataan tietyn laitteistokomponentin yksinomaiseen käyttöön. Jos kaksi komponenttia käyttää samaa osoitetta, sitä kutsutaan osoitteiden ristiriidaksi.

Laskostuminen: Kuvan epätäsmällinen näyttö, joka johtuu näyttö-/tulostuslaitteen rajoituksista. Laskostumista esiintyy tyypillisesti rosoisina reunoina kaarevissa ja kulmikkaissa muodoissa.

Laskostumisen estäminen: Kulmikkaiden reunojen tasoittamistapa bittikarttakuvissa. Tasoittaminen tehdään tavallisesti varjostamalla reunoja pikseleillä, joiden väri on reunan ja taustan välillä, mikä tekee siirtymässä vähemmän näkyvän. Toinen tapaa estää laskostuminen on käyttää korkeamman tarkkuuden näyttö-/tulostuslaitteita.

Kuvasuhde: Leveyden suhde korkeuteen kuvassa tai grafiikassa. Kuvasuhteen säilyttäminen kiinteänä tarkoittaa, että yhden arvon muutos vaikuttaa heti toiseen.

AVI: Audio Video Interleaved, digitaalivideon vakio muoto (ja  *Video for Windows*).

Eräkaappaus: Automatisoitu prosessi, joka käyttää  *editointilistaa* paikantamaan ja kaappaamaan uudelleen tiettyjä leikkeitä videonauhasta, tavallisesti korkeammalla siirtonopeudella kuin leike alunperin kaapattiin.

BIOS: Lyhenne sanoista Basic Input Output System, joka viittaa perusinput- ja output-komentoihin, jotka tallennetaan  *ROM*-, PROM- tai  *EPROM*-muisteihin. BIOSin keskeinen tehtävä on input- ja output-toimintojen hallinta. Kun järjestelmä käynnistetään, ROM-BIOS suorittaa joitakin testejä.  *Rinnakkaisportti, IRQ, I/O*

Bitti: Lyhenne sanasta BInary digiT, joka on tietokoneen muistin pienin elementti. Bittejä käytetään muun muassa tallentamaan pikselien väriarvoja kuvassa. Mitä enemmän bittejä käytetään jokaiselle  *pikselille*, sitä suurempi valikoima värejä. Alla joitakin esimerkkejä koodekin suomista eduista.

1-bittinen: jokainen pikseli on joko musta tai valkoinen.

4-bittinen: mahdollistaa 16 väriä tai harmaasävyä.

8-bittinen: mahdollistaa 256 väriä tai harmaasävyä.

16-bittinen: mahdollistaa 65 536 väriä.

24-bittinen: mahdollistaa noin 16,7 miljoonaa väriä.

Bittikartta: Kuvamuoto, joka koostuu riviin järjestetyistä kokoelmasta pisteitä tai "pikseleitä".  *Pikseli*

Blacking: Videonauhan valmistaminen muokkausta varten tallentamalla videolle mustaa ja jatkuva seurantanauha koko

nauhalle. Jos tallentava nauhuri tukee aikakoodausta, jatkuva aikakoodaus tallennetaan samanaikaisesti (kutsutaan myös nimellä striping eli raidoitus).

Kirkkaus: Myös luminanssi. Ilmoittaa videon kirkkauden.

Tavu: Yksi tavu vastaa kahdeksaa  *bittiä*. Yhdellä tavulla voidaan näyttää yksi aakkosnumeerinen merkki (esim. kirjain, numero).

CD-ROM: Massamuistilaite digitaaliselle datalle, kuten digitaalivideoille. CD-ROM-levyjä voidaan lukea, mutta niille ei voi kirjoittaa (tallentaa):  *ROM* on lyhenne sanoista Read-Only Memory.

Kanava: Tiedon luokittelu tiedostossa, jotta voidaan erottaa tiedoston erityisiä ominaisuuksia. Esimerkiksi värikuvat käyttävät eri kanavia kuvan värikomponenttien luokitteluun. Stereoäänitiedostot käyttävät kanavia tunnistamaan ääniä, jotka on tarkoitettu vasemman- ja oikeanpuoleisiin kaiuttimiin. Videotiedostot käyttävät kanavayhdistelmiä, joita käytetään kuva- ja äänitiedostoille.

Leike: Pinnacle Studiossa mikä tahansa mediaelementti, jota on käytetty elokuva- tai levyprojektin aikajanalla. Leikemedioita ovat videot, äänitiedostot, valokuvat, otsikot ja leikkaus.

Leikepöytä: Kaikkien Windows-ohjelmien jakama tilapäinen tallennusalue, joka käytetään säilyttämään tietoja leikkaa-, kopioi- ja liitä-toimintojen aikana. Leikepöydälle lisätyt tiedot korvaavat välittömästi aikaisemmat tiedot.

Suljettu GOP:  *GOP*

Koodekki: Kompressorin/dekompressorin kavennus – algoritmi, joka pakkaa ja purkaa kuvatietoja. Koodekkeja voidaan käyttää joko ohjelmistossa tai laitteistossa.

Väripsyvyys: Väritietojen välittävien bittien määrä jokaiselle pikselille. 1-bittinen väripsyvyys mahdollistaa $2^1=2$ väriä, 8-bittinen syvyys mahdollistaa $2^8=256$ väriä ja 24-bittinen syvyys mahdollistaa $2^{24}=16\,777\,216$ väriä.

Värimalli: Matemaattinen tapa kuvata ja määrittää värejä ja tapaa, jolla ne ovat suhteessa toisiinsa. Jokaisella värimallilla on omat vahvuutensa. Kaksi tavallisinta värimallia ovat  RGB ja  YUV.

Värikylläisyys: Värin intensiteetti.

Vastaväri: Vastavärit ovat arvoltaan vastakkaisia pääväriihin nähden. Jos yhdistäisit värin sen vastavärin kanssa, tuloksena on valkoinen. Esimerkiksi punaisen, keltaisen ja sinisen vastavärit ovat vihreä, violetti ja oranssi.

COM-portti: Tietokoneesi takana sijaitseva sarjaportti modeemin, piirturin, tulostimen tai hiiren järjestelmään liittämistä varten.

Komposiittivideo: Komposiittivideo koodaa luminanssin ja krominanssin tiedot yhteen signaaliin.  VHS ja 8 mm ovat formaatteja, jotka tallentavat ja toistavat komposiittivideota.

Pakkaus: Tapa pienentää tiedostokokoa. Pakkaus voidaan tehdä kahdella tavalla: *häviötön* ja *häviöllinen*. Häviöttömällä tavalla pakatut tiedostot voidaan palauttaa alkuperäisestä tilastaan muuttumattomina. Häviöllisellä tavalla menetetään tietoja pakkauksen aikana, joten kuvanlaatu heikkenee jonkin verran. Laadun menetys voi olla vähäistä tai vakavaa pakkauksen määrästä riippuen.

Rajaus: Näytettävän alueen valitseminen.

Siirtonopeus: Siirrettävän tiedon määrä yksikköä kohti. Esimerkiksi kovalevyltä luettujen tavujen määrä sekunnissa tai levyille kirjoitettujen tavujen määrä sekunnissa tai käsiteltyjen videotietojen määrä sekunnissa.

Tietojen siirtonopeus: Nopeus, jolla tiedot kulkevat tallennuslaitteen (esim.  CD-ROM tai kovalevy) ja näyttölaitteen välillä (esim. näyttö tai  MCI-laite). Käytetystä laitteesta riippuen jotkut siirtonopeudet tarjoavat paremman suorituskyvyn kuin toiset.

DCT: Discrete Cosine Transformation – osa  JPEG-kuvatietojen pakkausta ja siihen liittyviä algoritmeja. Kirkkaus ja kuvatiedot tallennetaan taajuuskertoimena.

DirectShow: Microsoftin järjestelmäajennus multimediasovelluksille Windowsissa.  *ActiveMovie*

DirectMedia: Microsoftin järjestelmäajennus multimediasovelluksille Windowsissa.  *ActiveMovie*

DirectX: Joukko Microsoftin Windows 95:lle ja sen seuraajille kehittämää järjestelmäajennuksia, jotka mahdollistavat video- ja pelikiihdytyksen.

Häivytyks: Siirtotehoste, jossa video häivytetään yhdestä kohtauksesta toiseen.

Sekoitusvävytyks: Kuvassa näkyvien värien määrän lisääminen käyttämällä värikuvioita.

Desibeli (dB): Äänen voimakkuuden mittayksikkö. 3 dB:n lisäys kaksinkertaistaa voimakkuuden.

Digital8: Digitaalisen videonauhan muoto, joka tallentaa  *DV*-koodattua ääni- ja videotietoa  *Hi8*-nauhoille. Tällä hetkellä ainoa myyjä on Sony, Digital8-kamerat ja videonauhuri voivat toistaa sekä Hi8- että 8 mm:n kasetteja.

Digitaalinen video: Digitaalinen video tallentaa tietoa  *bitti* bitiltä tiedostoon (toisin kuin analogiset tallennuslaitteet).

DMA: Direct Memory Access.

Ajuri: Tiedosto, joka sisältää tietoja oheislaitteiden käyttämiseen. Esimerkiksi videonkaappausajuri käyttää videonkaappauksen piirilevyä.

DV: Digitaalinen videonauhamuoto digitaalisen äänen ja videon tallentamiseen ¼”-leveällä ME-nauhalle. Mini-DV-nauhoihin voi tallentaa 60 minuuttia sisältöä ja tavallisiin DV-nauhoihin mahtuu enintään 270 minuuttia.

ECP: “Enhanced Compatible Port”. Mahdollistaa kiihdytetyn kaksisuuntaisen tietojen siirron  *rinnakkaisportin* kautta.  *EPP*

Edit decision list eli editointilista (EDL): Luettelo leikkeistä ja tehosteista määrätystä järjestyksessä ja ne tallennetaan levyille tai

tiedostoon. Studion avulla voit luoda ja muokata omia editointilistojasi lisäämällä, poistamalla ja järjestämällä leikkeleitä ja tehosteita uudelleen elokuvan muokkaajassa ja levyn muokkaajassa.

EPP: “Enhanced Parallel Port”. Mahdollistaa kiihdytetyn kaksisuuntaisen tietojen siirron 📖 *rinnakkaisportin* kautta. 📖 *ECP*

EPROM: Erasable Programmable Read-Only Memory. Muistikortti, joka ohjelmoinnin jälkeen tallentaa tiedot ilman tehonsyöttöä. Muistin sisältö voidaan poistaa ultraviolettivalolla ja kirjoittaa uudelleen.

Himmennys mustaan/mustasta: Digitaalinen tehoste, joka himmentää mustasta leikkeen alussa tai himmentää mustaan leikkeen lopussa.

Kenttä: Videon 📖 *ruutu* muodostuu vaakasuorista juovista ja se on jaettu kahteen kenttään. Parittomat juovat ruudussa ovat kenttä 1 ja parillisilla numeroilla varustetut juovat ovat kenttä 2.

Tiedostoformaatti: Tietojen järjestäminen tietokoneen tiedostossa kuten kuva tai tekstinkäsittelyn asiakirja. Tiedoston formaatti ilmoitetaan tavallisesti tiedostopäätteellä (esim. **doc**, **avi** tai **wmf**).

Suodattimet: Työkalut, jotka muuttavat tietoja ja tuottavat erikoistehosteita.

FireWire: Apple Computerin tavaramerkillä varustettu nimi 📖 *IEEE-1394*-sarjan tietoprotokollalle.

Kenttä: Videon 📖 *ruutu* 📖 *lomitetussa* videossa muodostuu vaakasuorista juovista ja se on jaettu kahteen kenttään. Parittomat juovat ruudussa ovat kenttä 1 ja parillisilla numeroilla varustetut juovat ovat kenttä 2.

Siirtonopeus: Siirtonopeus määrittää kuinka monta videojakson ruutua toistetaan yhdessä sekunnissa. Siirtonopeus 📖 *NTSC*-videolle on 30 ruutua sekunnissa. Siirtonopeus 📖 *PAL*-videolle on 25 ruutua sekunnissa.

Ruutukoko: Enimmäiskoko kuvatietojen näyttämiseen videossa tai animaatioissa. Jos jaksoon tarkoitettu kuva on suurempi kuin ruutukoko, sitä täytyy rajata tai skaalata.

Taajuus: Toistojen määrä jaksollisessa prosessissa (kuten ääniaalto tai vaihtojännite) ajan yksikköä kohti. Mitataan tavallisesti toistoina sekunnissa tai Hertzeinä (Hz).

GOP:  MPEG-pakkauksessa datavirta jaetaan ensin Groups Of Pictures -kuvaryhmiin, joissa jokaisessa on useita ruutuja. Jokainen GOP sisältää kolmentyyppisiä ruutuja: I-ruutuja, P-ruutuja (kuvia) ja B-ruutuja.

GOP-koko: GOP-koko määrittää, kuinka monta I-ruutua, B-ruutua ja P-ruutua sisältyy yhteen  GOP:hen. Esimerkiksi tämänhetkiset GOP-koot ovat 9 tai 12.

Laitteistokoodekki: Pakkaustapa, joka käyttää erityistä laitteistoa pakattujen digitaalivideojaksojen luomiseen ja toistamiseen. Laitteistokoodekki voi tarjota paremman koodausnopeuden ja kuvanlaadun kuin täysin ohjelmistolla toteutettu koodekki.  *Koodekki, Ohjelmistokoodekki*

HD: High Definition -video. Useimpien käytössä olevien HD-formaattien tarkkuus on joko 1 920 x 1 080 tai 1 280 x 720. 1080- ja 720-standardien välillä on huomattava ero: suurempi formaatti käyttää 2,25 kertaa enemmän pikseleitä ruutua kohti. Ero lisää huomattavasti vaatimuksia 1080-sisällön käsittelylle koodausajan, koodauksen purkunopeuden ja tallennuksen suhteen. 720-formaatit ovat kaikki progressiivisia. 1080-formaatissa on progressiivisten ja lomitettujen ruututyypin yhdistelmä. Tietokoneet ja niiden näytöt ovat progressiivisia. Televisiolähetykset perustuvat lomitettuihin tekniikoihin ja standardeihin. HD-terminologiassa progressiivisuus osoitetaan p-kirjaimella ja lomitut i-kirjaimella.

HDV: Formaatti high definition -videoiden tallennukseen ja toistoon DV-kaseteille, tunnetaan nimellä HDV-formaatti. DV.-koodekin sijasta HDV käyttää MPEG-2-variaatiota. HDV:tä on kahta eri tyyppiä: HDV1 ja HDV2. HDV1 on 1 280 x 720 -tarkkuus, jossa on progressiiviset ruudut (720p). MPEG:in tietojensiirron virta on 19,7 Mbps/s. HDV2 on 1 440 x 1 080 -tarkkuus, jossa on lomitettut ruudut (1080i). MPEG:in tietojensiirron virta on 25 Mbps/s.

Hi8: Parannettu versio  *Video8:sta*, joka käyttää  *S-Video:ta* tallennukseen MP- tai ME-nauhoille. Korkeamman luminanssin

tarkkuuden ja leveämmän kaistanleveyden ansiosta tuloksena on terävämmät kuivat kuin Video8:lla.

HiColor: Kuville tämä tarkoittaa tavallisesti 16-bittistä (5-6-5) datatyyppeä, joka voi sisältää enintään 65 536 väriä. TGA-tiedostoformaattit tukevat tämän tyyppisiä kuvia. Muut tiedostoformaattit vaativat HiColor-kuvan aikaisemman muunnon  TrueColor-muotoon. Näytöissä HiColor viittaa tavallisesti 15-bittisiin (5-5-5) näytönohjaimiin, jotka voivat näyttää enintään 32 768 väriä.  *Bitti*

Huffman-koodaus: Tekniikkaa, jota käytetään  JPEG-pakkauksessa ja muissa tietojen pakkaustavoissa, joissa harvoin esiintyvät arvot saavat pitkän koodin ja usein esiintyvät arvot saavat lyhyen koodin.

IDE: Integrated Device Electronics – kovalevyliittymä, joka yhdistää kaikki levyn ohjauselektronikat itse levyille sovittimen sijasta, joka yhdistää levyn laajennusväylään.

IEEE-1394: Apple Computersin kehittämä ja FireWireksi nimeämä tiedonsiirron protokolla, jonka nopeus on 400 Mb/sek. Sony tarjoaa hieman muokatun version DV-signaalien siirrolle nimeltä i.LINK, joka tarjoaa siirtonopeuden 100 Mb/sek.

Kuva: Kuva on toisto tai jäljennös jostakin. Termiä käytetään usein viittaamaan pikseleistä koostuviin digitoituihin kuviin, jotka voidaan käyttää tietokoneen näytöllä ja joita voidaan käsitellä ohjelman avulla.

Kuvan pakkaus: Tapa pienentää digitaalisten kuva- ja videotiedostojen tallentamiseen tarvittavan tiedon määrää.

Lomitettu: Televisiojärjestelmien käyttämä näytön virkistystapa.  PAL TV -kuva koostuu kahdesta lomitetusta kuvapuolikkaasta ( kentästä), joiden kummankin koko on 312½ juovaa.  NTSC TV -kuva koostuu kahdesta lomitetusta kuvapuolikkaasta, joiden kummankin koko on 242½ juovaa. Kentät näytetään vuorotellen, jotta saadaan aikaan sekoitettu kuva.

Lomitus: Äänen ja videon järjestely, joka edistää tasaisempaa toistoa ja pakkauksen synkronointia. Vakio  AVI-muoto jakaa tasan äänen ja videon.

I/O: Syöttö ja tulostus:

IRQ: Interrupt Request. “Keskeytys” on tilapäinen tauko tietokoneen pääprosessointivirrassa, jolloin voidaan suorittaa apu- tai taustatoimia. Joko laitteisto (esim. näppäimistö, hiiri) tai ohjelmisto voi pyytää keskeytyksiä.

JPEG: Joint Photographic Experts Group ja ryhmän kehittämä standardi digitaalisten ruutujen pakkaamiseen  DCT:hen perustuen.

Ktavu (myös Kt): Yksi Ktavu (kilotavu) sisältää 1024  tavua. Kirjain “K” tarkoittaa numeroa 1024 (2^{10}) eikä tuhatta (1 000) kuten metrijärjestelmän etuliitteenä.

Avainväri: Väri, joka näyttäminen estetään, jotta taustakuva näkyy läpi. Käytetään tavallisimmin, kun käytetään yhtä videopaksoa peittokuvana toisen päällä ja annetaan alla olevan video näkyä, kun avainväri näkyy.

Avainruutu: Videoruutu, jolle on määritetty tietyn video- tai äänitehosteen parametrin arvo. Toiston aikana tehosteiden animointi saadaan aikaan säätämällä parametreja tasaisesti yhdestä avainruudun arvosta toiseen. Tehosteiden animointia avainruutujen avulla kutsutaan usein avainruudutukseksi tai avainkehystykseksi.

LPT:  Rinnakkaisportti

Luminanssi:  Kirkkaus

M1V: (Tiedostopäätte) MPEG-tiedostolle, joka sisältää vain videodataa.  MPA, MPEG, MPG

Megatavu (myös Mt): Yksi Mtavu (megatavu) vastaa 1 024  Ktavua – 1 024 x 1 024 tavua.

Merkki sisään / Merkki ulos: Videomuokkauksessa Merkki sisään- ja Merkki ulos -ajat viittaavat aloitus- ja lopetusajakoodeihin, jotka määrittävät projektiin sisällytettävät leikkeiden osat.

MCI: Media Control Interface. Microsoftin kehittämä ohjelmointiliittymä ääni- ja videodatan tallennukseen ja toistoon. Sitä käytetään myös liittämään tietokone ulkoiseen videolähteeseen kuten videonauhuriin tai laserlevyyn.

Modulaatio: Tiedon koodaus tyhjään kantosignaaliin.

Motion-JPEG (M-JPEG):  *Video for Windows* -muoto, Microsoftin määrittämä, videojaksojen koodausta varten.  *JPEG*-pakkausta käytetään pakkaamaan jokainen ruutu yksitellen.

MPA: (Tiedostopäätte) MPEG-tiedostolle, joka sisältää vain äänidataa.  *M1V, MPEG, MPG*

MPEG: Motion Picture Experts Group ja ryhmän kehittämä standardi liikkuvien kuvien pakkaamiseen. M-JPEG-pakkaukseen verrattuna se tarjoaa 75 - 80 %:n tietojen pakkauksen samalla visuaalisella laadulla.

MPG: (Tiedostopäätte) MPEG-tiedostolle, joka sisältää sekä video-että äänidataa.  *M1V, MPEG, MPA*

MPV: (Tiedostopäätte) MPEG-tiedostolle, joka sisältää vain videodataa.  *MPA, MPEG, MPG*

Lomittamaton: Kuvaa kuvan virkistystapaa, jossa koko kuva luodaan yhtenä kenttänä ohittamatta juovia. Lomittamaton kuva (useimmat tietokonenäytöt) vilkkuu paljon vähemmän kuin lomitettu kuva (useimmat TV:t).

NTSC: National Television Standards Committee ja sen vuonna 1953 luoma väritelevisiostandardi. NTSC-videossa on 525 juovaa ruutua kohti ja 60 kuvakenttää sekunnissa. Sitä käytetään Pohjois- ja Keski-Amerikassa, Japanissa ja muissa maissa.  *PAL, SECAM*

PAL: Phase Alternation Line, väritelevisiostandardi, joka kehitettiin Saksassa ja jota käytetään suurimmassa osassa Eurooppaa. PAL -videossa on 625 juovaa ruutua kohti ja 50 kuvakenttää sekunnissa.  *NTSC, SECAM*

Rinnakkaisportti: Rinnakkaisportin tiedot välitetään 8-bittisen tiedonsiirtoyhteyden kautta. Se tarkoittaa, että kahdeksan  *bittiä*

(yksi 📖 *tavu*) voidaan siirtää kerrallaan. Tämän kaltainen siirto on paljon nopeampi kuin peräkkäissiirto, mutta se ei sovi kaukoyhteyksiin. Rinnakkaisportit nimetään usein LPT n , missä n on numero (esim. LPT1). 📖 *Sarjaportti*

Pikseli: Monitorin kuvan pienin elementti. Sana lyhennys sanoista picture element.

Portti: Elektroninen siirtokohta ääni-, video-, ohjaus- tai muiden tietojen siirtoon kahden laitteen välillä. 📖 *Sarjaportti, Rinnakkaisportti*

Päävärit: Värit, jotka ovat RGB-värimallin perusta: punainen, vihreä ja sininen. On mahdollista luoda useimmat muut värit tietokoneen näytölle muuntelemalla päävärien sekoitusta.

QSIF: Quarter Standard Image Format. MPEG-1-formaatti, joka määrittää tarkkuuden 176 x 144 PAL-järjestelmässä ja 176 x 120 NTSC-järjestelmässä. 📖 *MPEG, SIF*

Kvantisointi: Yksi osa 📖 *JPEG*-kuvadatan pakkausjärjestelmää. Tärkeät tiedot esitetään täsmällisesti, kun taas ihmissilmälle vähemmän tärkeät tiedot esitetään vähemmän täsmällisesti.

Rasteri: Videonäytön alue, joka peitetään pyyhkimällä näyttöön elektronisädetä vaakasuuntaisten linjojen ryhmässä ylhäältä vasemmalta alas oikealle (katsojan näkökulmasta).

Redundanssi: Pakkausalgoritmit hyödyntävät kuvien tätä ominaisuutta. Tarpeettomat tiedot voidaan eliminoida pakkauksen aikana ja palauttaa ilman häviötä pakkauksen purun aikana.

Resoluutio, tarkkuus: Pikseleiden määrä, joka voidaan näyttää monitorissa vaaka- ja pystysuunnassa. Mitä suurempi tarkkuus, sitä enemmän yksityiskohtia voidaan näyttää. 📖 *Pikseli*

RGB: Punainen, vihreä ja sininen: päävärit additiivisessa värisekoituksessa. RGB määrittää tavan, jota käytetään koodattaessa tietokonetekniikassa kuvatietoja pikseleihin, jokainen sisältää jonkin kolmen päävärin yhdistelmän.

ROM: Read Only Memory: Tallennusmuisti, joka säilyttää siihen kerran ohjelmoidut tiedot vaatimatta sähkövirtaa. 📖 *EPROM*

Run Length Encoding (RLE): Tekniikka, jota käytetään monissa kuvapakkaustavoissa, mukaan lukien 📖 *JPEG*. Toistuvia arvoja ei tallenneta erikseen vaan laskurilla, joka osoittaa kuinka montaa kertaa arvo esiintyy peräkkäin – “ajon” kuluessa.

Skaalaus: Kuvan mukauttaminen haluttuun kokoon.

SCSI: Small Computers System Interface. SCSI oli pitkään suosittu kovalevyliittymä joillekin suorituskykyisille tietokoneille sen korkean tiedonsiirtonopeuden vuoksi. Jopa kahdeksan SCSI-laitetta voidaan liittää tietokoneeseen samaan aikaan.

SECAM: Séquentiel Couleur à Mémoire, Ranskassa ja Itä-Euroopassa käytetty väritelevisiojärjestelmä. Kuten PAL-järjestelmässä SECAM-videossa on 625 juovaa ruutua kohti ja 50 kuvakenttää sekunnissa. 📖 *NTSC, PAL*

Sarjaportti: Sarjaportin kautta siirretyt tiedot käsitellään yksi 📖 *bitti* kerrallaan eli “sarjassa” – yksi toisen jälkeen. Siirtonopeus on paljon alhaisempi kuin rinnakkaisportissa, jossa rinnakkaiset tiedonsiirtoyhteyden mahdollistavat useiden bittien lähetyksen samanaikaisesti. Sarjaportit nimetään usein *COM n* , missä *n* on numero (esim. *COM2*). 📖 *Rinnakkaisportti*

SIF: Standard Image Format. MPEG-1-formaatti, joka määrittää tarkkuuden 352 x 288 PAL-järjestelmässä ja 352 x 240 NTSC-järjestelmässä. 📖 *MPEG, QSIF*

Yksi ruutu: Yksi 📖 *ruutu* on osa sarjaa tai jaksoa. Kun tätä sarjaa katsotaan riittävällä nopeudella, syntyy illuusio “liikkuvasta kuvasta”.

Ohjelmistokoodekki: Pakkaustapa, joka voi luoda ja toistaa pakattuja digitaalivideojaksoja ilman erityistä laitteistoa. Jaksojen laatu riippuu koko järjestelmän suorituskyvystä. 📖 *Koodekki, Laitteistokoodekki*

Kiintokuvavideo: Videosta otetut pysäytyskuvat.

S-VHS: VHS:n parannettu versio, joka käyttää S-Videota ja MP-nauhaa tuottaakseen korkeamman luminanssin tarkkuuden. Tuloksena on tarkemmat kuvat kuin VHS:ssä. 📖 *VHS, S-Video*

S-Video: S-Video-signaaleissa (Y/C) kirkkauden (luminanssi tai "Y") ja värin (krominanssi tai "C") tiedot siirretään erikseen käyttämällä useita johtoja. Näin vältetään videon modulaatio ja demodulaatio ja niistä aiheutuva kuvalaadun heikkeneminen.

Aikakoodi: Aikakoodi tunnistaa jokaisen ruudun sijainnin suhteessa aloituskohtaan (tavallisesti otoksen alku). Tavallinen formaatti on H:M:S:F (tuntia, minuuttia, sekuntia, ruutua), esim. "01:22:13:21". Toisin kuin nauhalaskuri (joka voidaan nollaa milloin tahansa nauhalla), aikakoodi on videonauhalla kirjoitettu elektroninen signaali ja se on pysyvä, kun se on määritetty.

Siirtymä: Yhdistävä tehoste viereisten video- tai äänileikkeiden välissä. Tehosteet voivat vaihdella yksinkertaisesta leikkauksesta näyttävään animoituun tehosteeseen. Tavalliset siirtymät kuten leikkaukset, himmennykset, häivytykset, pyyhkäisy, liukumot ja äänen ristihäivytykset ovat osa elokuvan ja videon kieltä. Ne voivat välittää aikajaksoja ja muutoksia näkökulmassa ytimekkäästi ja usein piilotajuisesti.

TrueColor: Nimi viittaa riittävästi väritarkkuutta sisältävään kuvaan, jotta se vaikuttaa "todenmukaiselta". Käytännössä TrueColor viittaa tavallisesti 24-bittiseen RGB-väriin, joka mahdollistaa noin 16,7 miljoonaa punaisen, vihreän ja sinisen päävärin yhdistelmää. 📖 *Bitti, HiColor*

TWAIN-ajuri: TWAIN on standardisoitu ohjelmistoliittymä, joka mahdollistaa grafiikka- ja kaappausohjelmien kommunikoinnin laitteiden kanssa, jotka välittävät graafisia tietoja. Jos TWAIN-ajuri on asennettu, grafiikkasovelluksen kaappaus toimintaa voidaan käyttää lataamaan kuvia suoraan videolähteestä ohjelmaan. Ajuri tukee vain 32-bittisiä ohjelmia ja kaappaa kuvia 24-bittisessä tilassa.

VCR: Video cassette recorder eli kuvanauhuri.

VHS: Video Home System – Suosittu videostandardi koti-VCR-laitteille. Puolen tuuman nauhaa käytetään tallentamaan komposiittisignaaleita, jotka sisältävät sekä kirkkaus- että väritiedot.

VISCA: Protokolla, jota käytetään tietyissä laitteissa ohjaamaan ulkoisia videolähteitä tietokoneilta.

Video8: Analoginen videojärjestelmä, joka käyttää 8 mm:n nauhaa. Video8-nauhurit luovat komposiittisignaaleja.

Video CD: CD-ROM-standardi, joka käyttää  MPEG-pakattuja videoita.

Videodekooderi: Muuntaa digitaalisen tiedon analogiseksi videosignaaleiksi.

Videoenkooderi: Muuntaa analogien tiedon digitaalseksi tiedoksi.

Video for Windows: Microsoft Windows -järjestelmäajennus, joka voi tallentaa digitaalisia videojaksoja tiedostoihin kovalevylle ja toistaa se sitten takaisin.

Videon skannausnopeus: Taajuus, jolla videosignaali skannataan kuvanäytölle . Mitä korkeampi videoskannausnopeus, sitä korkeampi kuvanlaatu ja vähemmän havaittava välkkyminen.

WAV: (Tiedostopääte) digitoitujen äänisignaalien suositulle tiedostomuodolle.

Valkotasapaino: Elektronisessa kamerassa valkotasapaino tarkoittaa vahvistimien säätöä kolmelle värikanavalle (punainen, vihreä ja sininen), jotta valkoiset alueet näkymässä eivät näytä värivirheitä.

Y/C: Y/C on värisignaali, jossa on kaksi komponenttia: kirkkaustiedot (Y) ja väritiedot (C).

YUV: Videosignaalin värimalli, jossa Y tuottaa kirkkaustiedot ja U ja V väritiedot.

Näppäimistön pikanäppäimet

Alla olevissa taulukoissa näytetään pikavalintojen oletusasetukset Pinnacle Studiossa. Näppäimet voi määrittää uudelleen Asetuksissa. Oletukset voi myös palauttaa samassa kohdassa joko yksitellen tai kaikki pikanäppäimet kerrallaan. Katso lisätietoja kohdasta Näppäimistö sivulla 317.

Käsitteet *Vasen*, *Oikea*, *Ylös* ja *Alas* taulukoissa viittaavat nuolinäppäimiin.

Yleiset pikanäppäimet

Ctrl+1	Avaa Pääkirjasto-välilehti
Ctrl+2	Avaa Elokuva-välilehti
Ctrl+3	Avaa Levy-välilehti
Ctrl+4	Sulje kohdistettu ikkuna
Ctrl+5	Avaa Otsikon muokkaaja (Elokuvan muokkaajasta)
Ctrl+6	Avaa Exporter
Ctrl+I	Avaa Tuoja
Ctrl+S	Tallenna projekti, otsikko tai valikko
Alt+F4	Sulje sovellus
Shift+F10	Käytä kontekstivalikkoo
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
Loppu	Mene loppuun
Home	Mene alkuun
Alt+Enter	Toista käyttäen koko näyttöä
Esc	Poistu koko näytön katselusta tai sulje paneeli
Poista	Poista kopioimatta leikepöydälle
Kaksoisnapsauta	Avaa asianmukainen muokkaaja (Media, Otsikon tekijä, Projekti, Leikkaus, jne.)
F1	Avaa kontekstista riippuvainen ohje

Kirjasto

Ctrl+N	Uusi kokoelma
Alt+Napsauta	Toista esikatselukuvassa
Numerot 1-5	Arvostele valittu leike (leikkeet)
Numero 0	Poista valitun leikkeen (leikkeiden) arvostelu
Page Up	Vierittää sivua ylös
Page Down	Vierittää sivua alas
Oikea	Laajentaa kansion puussa
Vasen	Kaataa kansion puussa
Nuoli-näppäimet	Navigoi ylös, alas, vasemmalle, oikealle
Poista	Poista valittu leike ja / tai media
F7	Näytä / piilota tagien lisäys-liittymä

Toisto ja siirtymä

Välilyönti	Toisto ja tauko
Shift+Välilyönti	Silmukkatoisto
Alt+Enter	Toista käyttäen koko näyttöä
Esc	Poistu kokon näytön katselusta
Alt+Napsauta	Toista esikatselukuvassa
J	Pikakelaus taaksepäin (näpäytä useita kertoja nopeamman toiston saavuttamiseksi)

K (tai Shift K)	Tauottaa toiston
L	Pikakelaus eteenpäin (näpäytä useita kertoja nopeamman toiston saavuttamiseksi)
Shift+L	Hidastus eteenpäin (näpäytä useita kertoja hitaamman toiston saavuttamiseksi)
Shift+J	Hidastus taaksepäin (näpäytä useita kertoja hitaamman toiston saavuttamiseksi)
Oikea (tai X)	1 ruutu eteenpäin
Vasen (tai Z)	1 ruutu taaksepäin
Shift+Oikea (tai Shift+X)	10 ruutua eteenpäin
Shift+Vasen (tai Shift+Z)	10 ruutua taaksepäin
D (tai Page up) (tai Ctrl+vasen)	Hyppää taaksepäin leikataksesi
F (tai Page down) (tai Ctrl+oikea)	Hyppää eteenpäin leikataksesi
Ctrl+I	Hyppää merkki sisään -kohtaan
Ctrl+O	Hyppää merkki ulos -kohtaan
. (piste)	Hyppää seuraavaan merkkiin
, (pilkku)	Hyppää edelliseen merkkiin

Tuonti

Enter	Pysäytä liike: Kaappaa kehys (kun kaappausruutu on avoin)
Oikea	Laajentaa kansion puussa
Vasen	Kaataa kansion puussa
Nuoli-näppäimet	Navigoi ylös, alas, vasemmalle, oikealle
Ctrl+A	Valitse kaikki
Ctrl+Shift+A	Poista valinta kaikista
F4	Aloita tuonti

Elokuva-liittymä

A (tai I)	Sisään-merkki
S (tai O)	Ulos-merkki
Shift+I	Tyhjennä sisään-merkki
Shift+O	Tyhjennä ulos-merkki
Shift+U	Tyhjennä sisään- ja ulos-merkki
Vierityslukko	Äänen ryömitys käytössä / ei käytössä
E (tai Home)	Mene alkuun
R (tai End)	Mene loppuun
P	Vaihtelee magneettista katkaisua
; (puolipiste)	Halkaise leike (leikkeet) ryömintäkohdasta
M	Lisää/Poista merkki:
. (piste)	Hyppää seuraavaan merkkiin
, (pilkku)	Hyppää edelliseen merkkiin
Ctrl+. (piste)	Avaa Merkkilistan paneelin
Poista	Poista valittu leike (leikkeet) aikajanalta
Kaksoisnapsauta leikettä aikajanalta	Avaa leikkeelle mediamuokkaaaja
B	Lähetä esikatseluleike aiempaan aikajanan raitaan (ryömintäsijainnissa)
H	Vaihda esikatselua aikajanan ja lähteen välillä
Ctrl+5	Avaa Otsikon muokkaaaja
F5	Näytä/piilota Audiomikseri
F7	Luo Kappale
Numeronäppäimistö +	Lähennä aikajanaa
Numeronäppäimistö -	Loitonna aikajanaa
[(vasen hakasulku)	Loitonna aikajanalla
] (oikea hakasulku)	Lähennä aikajanalla
Ctrl+[	Sovita aikajana ikkunaan
Ctrl+]	Näytä jokainen ruutu (lähennä)
Alt	Tarjoaa vaihtoehtoisen toiminnon muokattaessa aikajanalla (lisää/korvaa)
T	Trimmaustila käytössä / ei käytössä
Oikea	Trimmaa 1 ruutu oikealla (trimmaus auki)

Vasen	Trimmaa 1 ruutu vasemmalla (trimmaus auki)
Shift+ oikea	Trimmaa 10 ruutua oikealla (trimmaus auki)
Shift+ vasen	Trimmaa 10 ruutua vasemmalla (trimmaus auki)
Ctrl+Napsauta trimmaus	Lisää toinen trimmauskohta samalle raidalle
Shift+Napsauta trimmaus	Avaa samanlainen trimmauskohta kaikilla raidoilla
Välilehti	Kierrätä tarkennusta avoimissa trimmauskohdissa

Mediaeditorit

Numerot 1-8	Valitse korjaus- tai tehosteluokka
Kaksoisnapsauta liukusäädintä	Palauta liukusäädin oletukseen
Ctrl+L	Kierrä valokuvaa vasemmalle
Ctrl+R	Kierrä valokuvaa oikealle
Alt+Enter	Toista käyttäen koko näyttöä
Esc	Poistu kokon näytön katselusta

Otsikkoeditori

Shift+vasen	Laajenna merkkivalikoimaa vasemmalle
Shift+Oikea	Laajenna merkkivalikoimaa oikealle
Shift+Ctrl+Vasen	Sama kuin Shift+Vasen (laajenna sanan mukaan)
Shift+Ctrl+Oikea	Sama kuin Shift+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

Installation Manager

Pinnacle Studion Installation Manager huolehtii Pinnacle Studion asennuksesta ja muusta mahdollisesta sisällöstä, joka sisältyi ostamaasi sovellukseen.

Jos haluat yleisiä tietoja tuotteesta, katso toimitettua pika-aloitusopasta tai laita DVD asemaan ja napsauta Studion tervetulonäytöllä *Lue Studion käyttöopas*. Lisäksi saatavana on useita maksuttomia opastusvideoita Studion käytöstä osoitteessa:

go.pinnaclesys.com/Tutorials

Ennen kuin aloitat

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. Katso lisätietoja kohdasta Laitevaatimukset sivulta 376.

Varmista seuraavaksi, että Studion sarjanumero on käsillä. Jos sinulla on sovelluksen ladattu kopio, löydät sarjanumerotiedot tilauksen vahvistusviestistä. Voit myös hakea sen asiakastililtäsi. Jos hankit Pinnacle Studion kopion levyllä, sarjanumero on DVD:n taskussa. Suosittelemme, että säilytät sarjanumeron turallisessa paikassa.

Joissakin järjestelmissä voi olla suositeltavaa ottaa virustentorjuntaohjelma pois päältä ennen Pinnacle Studio asennusta.

Pinnacle Studio voidaan asentaa järjestelmään, jossa on aikaisempi Studio asennus: molemmat versiot voivat olla koneella samanaikaisesti.

Päivityksen asennus

Jos tietokoneella on päivitykseen oikeuttava ohjelman aikaisempi versio, Installation Manager tunnistaa sen olemassaolon automaattisesti ja sallii päivityksen.

Päivitykseen oikeuttavia versioita ovat:

- Pinnacle Studio 9 - 15
- Avid Studio
- Avid Liquid 6 - 7

Jos mitään näistä ei ole asennettuna koneellesi, sinua kehoitetaan antamaan aikaisemman tuotteen sarjanumero.

Installation Managerin käynnistys

Jos ostit Studio Internet-kaupasta ladattavana tiedostona, Installation Manager käynnistyy, kun suoritat lataamasi suoritettavan ohjelma. (Ennen kuin teet niin, harkitse kopion tekemistä ladattavista tiedostoista varmuuskopiopaikkaan kuten DVD tai ulkoinen kovalevy.)

Jos ostit Studio DVD-levyllä, Installation Manager käynnistyy automaattisesti useimmissa järjestelmissä, kun levy laitetaan asemaan. Jos se ei käynnisty automaattisesti tietokoneellasi, suorita tiedosto Welcome.exe DVD-levyn juurihakemistossa.

Rekisteröinti

Kun Installation Manager käynnistetään, näkyviin tulee lomake, jolla tuote aktivoidaan ja rekisteröidään. Vaikka voit aktivoida Pinnacle Studio (validoida käyttäjälisenssi) rekisteröimättä tuotetta, suosittelemme rekisteröintiä. Rekisteröinti mahdollistaa

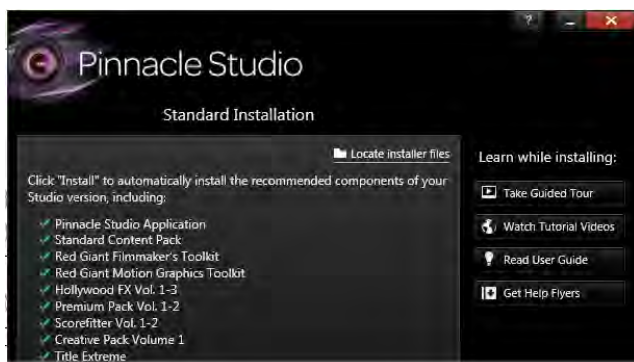
virtaviivaistetun tuotetuen erilaisille ongelmille, kuten sarjanumeron kadottaminen, ja oikeuttaa erityisiin etuihin, kuten 25 Gt lisätallennustilaa Boxissa.

Tukiasennukset

Sovellus vaatii erilaisten Windows-ohjelmistokomponenttien, kuten .NET Framework, läsnäolon järjestelmässäsi. Installation Manager määrittää automaattisesti ovatko komponentit käytettävissä ja asentaa ne tarpeen mukaan. Kyseiset tukisovellukset vaativat lisää aikaa, mutta Pinnacle Studio varsinainen asennus jatkuu heti, kun tukisovellukset on asennettu, vaikka järjestelmä olisi käynnistetty uudelleen prosessin aikana.

Tervetulonäyttö

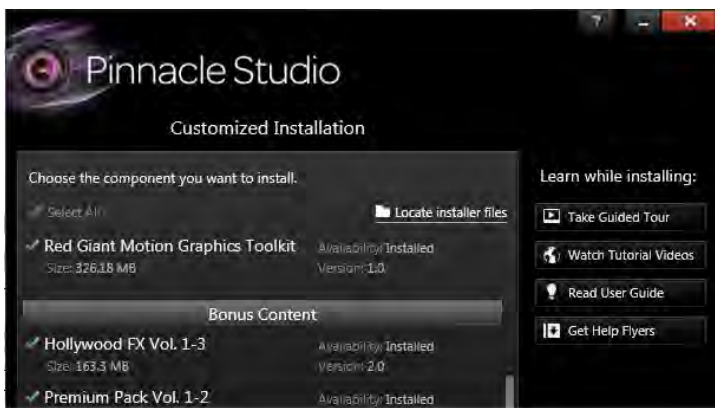
Tervetulonäytössä voit valita kahden asennustyylin välillä:



Installation Managerin vakioasennusnäytöllä näytetään, mitkä lisäohjelmat asennetaan. Vaihda mukautettuun asennukseen, jos haluat muuttaa valintaa. Vihreällä valintamerkillä merkityt kohteet on jo asennettu.

vakioasennus asentaa sovelluksen ja kaikki käytettävissä olevat lisäohjelmat. Suosittelemme sitä useimmille käyttäjille.

The *Mukautettu asennus* -valinnan avulla voit valita vain osan lisäohjelmista.



Mukautettu asennus -näytöllä voit valita asennettavat lisäosat. Vihreät valintamerkit osoittavat jo asennetut kohteet. Oranssit valintamerkit merkitsevät käytettävissä olevia kohteita.

Tavalliset säätimet

Jotkut säätimet ovat käytettävissä jommassakummassa asennustavassa:

- 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 kansioselain, jonka avulla voit osoittaa Installation Managerille uuden sijainnin.
- Lue lisää -kohdassa annetut linkit tarjoavat lisätietoa kaikista Studioon liittyvistä aiheista.

Laajennukset ja bonussisältö

Kuten yllä on kuvattu Installation Manager voi vaihtoehtoisesti asentaa laajan valikoiman sisältöä itse Pinnacle Studio -sovelluksen lisäksi. Vakioasennuksessa kaikki mahdolliset lisäosat ja laajennukset asennetaan. Mukautetussa asennuksessa voit valita, mitkä kohdat asennetaan.

Vaikka valitsit jättää asentamatta tiettyä osia sovelluksen alkuasennuksen aikana, voit palata Installation Manageriin Pinnacle Studio -ryhmästä Windowsin *Käynnistä*-valikosta milloin tahansa ja päivittää asennuksen.

Kun haluat tietoja Studion laajennuksista yleensä, käy osoitteessa:

go.pinnaclesys.com/ContentPlugins

Red Giant -tehosteet

Osana vakiota asennusta sinua kehoitetaan asentamaan uudet ja yksinoikeudella toimitettavat Red Giant -laajennukset. Laajennuksista on saatavissa maksuttomia opastusvideoita osoitteessa:

go.pinnaclesys.com/Tutorials

Lisää bonussisältöä

Vakioasennus asentaa myös automaattisesti erilaisia maksuttomia otsikoita, siirtymiä ja muuta bonussisältöä Pinnacle Studiolle järjestelmässäsi:

- Premium Pack 1-2
- Hollywood FX 1-3
- RTFX 1 ja 2
- Otsikko Extreme

Kaikki yllä luetellut sisältöpakettit kuuluvat Pinnacle Studioon. Ne ovat samanlaisia kuin samalla tavalla nimetyt sisältöpakettit, joka on julkaistu aikaisemmin.

Laitevaatimukset

Pinnacle Studio-ohjelmistosi lisäksi tehokas editointijärjestelmä vaatii laitteistolta tietyntäsoista suorituskyyä, joka määritellään tässä alhaalla.

Muista kuitenkin, että vaikka ohjeavot ovat tärkeitä, ne eivät ole koko totuus. Laitteistojen oikeanlainen toiminta saattaa riippua myös valmistajan toimittamasta ajuriohjelmistosta. Ajuripäivitysten ja ohjeiden tarkistaminen valmistajan verkkosivulta auttaa usein ratkaisemaan grafiikka- ja äänikortteihin sekä muihin laitteisiin liittyviä ongelmia.

Käyttöjärjestelmä

64-bittinen käyttöjärjestelmä on suositeltava, jos aiot muokata HD-materiaalia.

RAM

Mitä enemmän koneessasi on RAM-muistia, sitä helpompaa Pinnacle Studioissa työskentely on. Tarvitset vähintään 1 Gt RAM -muistia, mutta suosittelemme vahvasti 2 Gt muistia (tai enemmän). Jos työskentelet HD tai AVCHD-videon kanssa, suositus on 4 Gt.

Emolevy

Intel Pentium tai AMD Athlon 2,4 GHz tai nopeampi – sitä parempi, mitä nopeampi. AVCHD-editointi edellyttää tehokkaampaa keskusyksikköä. Suurin vähimmäisvaatimus on 1920-pikselisen AVCHD-videon editointiin suositeltu 2,66 GHz. Multi-core-järjestelmä, kuten Core i7 Core i5 tai Core i3 on suositeltavaa.

Näytönohjain

Studio käyttäminen vaatii DirectX-yhteensopivalta grafiikkakortilta seuraavaa:

- Tavallisessa käytössä vähintään 128 Mt muistia (suositus 256 Mt).
- HD- ja AVCHD-editointia varten vähintään 256 Mt (suositus 512 Mt).

Kovalevy

Kovalevyysi on kyettävä ylläpitämään jatkuvaa 4 Mt/s luku- ja kirjoitusnopeutta. Useimmat asemat pystyvät tähän. Kun siirrät materiaalia ensimmäistä kertaa, Studio testaa kovalevyysi varmistaakseen, että se on riittävän nopea.

Videotiedostot ovat usein varsin suuria, joten tarvitset myös hyvän määrän vapaata kiintolevytilaa. Esimerkiksi video DV-muodossa täyttää 3,6 Mt kovalevytilaa sekunnissa: gigatavun neljän ja puolen minuutin välein.

Suosittelemme erillisen kovalevyn käyttöä videonauhalla kaappaamiseen välttääksesi, etteivät Pinnacle Studio ja muut ohjelmat, mukaan luettuna Windows, joudu kilpailemaan keskenään kovalevyn käytöstä.

Videon siirtämiseen käytettävät laitteet

Studio voi kaapata videota erilaisista sähköisistä ja analogisista lähteistä:

- Kaiken tyyppisille tiedostopohjaisille lisälaitteille kuten kovalevyille, muistikorteille ja USB-tikuille tallennettu media.
- Tiedostot tietokoneeseen liitetyiltä asemilta.
- DV- ja HDV-videokamerat, jotka käyttävät IEEE-1394-liitäntää.
- Analogiset videokamerat ja -tallentimet.
- DVD- ja Blu-ray-levyt.
- Digitaaliset kamerat.

Hakemisto

5

5.1. See

A

Aaltomuotograafi (Äänieditorissa),
214

Ä

Äänen luontityökalut, 233

Äänen ryömittäminen, 71

Äänenvoimakkuuden

avainkehityksen muokkaus, 70

Äänenvoimakkuuden avainruudut,
227

Äänenvoimakkuus

miksaus, 224

selostustasot, 237

Äänet

Korjaaminen, 133

Ääni

5.1 surround -ääni, 224

äänenvoimakkuuden avainruudut,
227

äänenvoimakkuus ja miksaus, 224

aikajanan toiminnot, 225

analogisen tuonnin vaihtoehdot,
264

käyttötavat, 209, 211

Master-toistotaso (aikajana), 225

mikseri (aikajana), 226

ominaisuudet, 209

Panner, 224, 230

Panner-avainruudut, 232

Surround-ääni, 224

tasapaino, 224, 230

toistotasot, 226

Ääni ja musiikki, 209

Ääni- ja videoseuranta, 74

Äänieditori, 8, 211

kanavamikseri, 213

Korjaaminen, 133

korjaukset, 212

tehosteet, 212

visualisointi, 214

yhtäaikainen video, 216

Äänikorjaukset, 217

Äänilaite, 325

Äänimikseri, 70, 224

Äänitasot

analogisessa tuonnissa, 264

Äänitehosteet, 209, 222

käytetään montaaileikkeisiin, 166

A

Aikajana, 55

äänien ryömitystila, 71

äänenvoimakkuuden

avainkehityksen muokkaus, 70

äänimikseri, 226

äänitoiminnot, 225
 asetukset, 66
 koon muuttaminen, 65
 kuvakaappaus, 69
 kuvakäsikirjoitus, 62
 kuvakäsikirjoitus-linkki, 74
 lähettäminen, 80
 leikepöydän käyttäminen, 96
 leiketehosteet, 107
 leiketoiminnot, 83
 leikkaa, kopioi, liitä, 96
 leikkeen kontekstivalikko, 107
 leikkeiden lisääminen, 77, 79
 leikkeiden poistaminen, 82
 leikkeiden säätäminen, 84
 Leikkeiden tehosteet, 140
 leikkeiden trimmaaminen, 84
 leikkeiden vaihtaminen, 80
 leikkeiden valitseminen, 83
 Levyeditori, 247
 Levyn authorointityökalut, 248
 live-muokkauksen esikatselu, 78
 luku- ja paluumerkit, 251
 magneetti-tila, 70, 78
 Master-toistotaso, 225
 merkit, 69
 muokkaustilat, 71
 navigaattori, 61
 nykyinen sijainti, 61
 oletusraita, 60
 Oletusraita, 73
 perusasiat, 60
 projekti, 59
 raidan kontekstivalikko, 74
 raidan lukitseminen, 74
 raidan nimi, 74
 raidan ylätunniste, 60, 73
 raidat, 60
 raitojen synkronointi, 86
 raon täyttäminen, 79
 ryömiä, 61
 siirtymät, 100
 sisällön luominen, 82
 trimmauskohtien avaaminen, 86
 työkalupalkki, 61, 65
 vaihtoehtoinen muokkaustila, 72
 valikkomerkit, 247

vedä-ja-pudota, 77, 79
 video- ja ääniseuranta, 74
 Aikajanan asetukset, 76
 Aikajanan leikkeet
 korjaaminen, 112
 Aikajanan työkalupalkki
 mukauttaminen, 65
 Ajurit. *See* \\\"KatsoLaiteajurit"
 Ala-elokuvat, 99
 Albumi
 esikatselu, 9
 Alileikkeet
 järjestäminen pudotusalueelle, 171
 mykistäminen, 171
 tehosteiden lisääminen, 171
 Alkuperäiset äänet
 Säilyttäminen (videokuvauksen
 vinkki), 360

Ä

Älykäs-tila, 71, 79, 90

A

Analoginen, ix
 tasot tuonnin aikana, 264
 Analoginen video ja ääni
 (Importer), 290
 Animaatio. *See*
 Montaasi-mallit, 159
 Pysäytä liike, 264
 Animaatio, Pysäytä liike, 293
 Animoitus panerointi ja zoomaus,
 156
 Apple-laitteille, Tulostus, 320
 Arkistoitujen projektien palautus,
 9
 Arvostelut
 tehtävä ominaisuuksien
 suodatuksessa, 39
 Asennus
 Mukautettu, 384
 Vakio, 384

Asetukset, 324, *See*

- äänilaite, 325
- aikajana, 76
- aikajanan video, 66
- esikatselu, 328
- Haku-kansiot, 325
- Kohtauksen paikannus, 273
- näppäimistön pikanäppäimet, 327
- pakkaus (Importer), 272
- panorointi ja zoomaus, 157
- projektiasetukset, 76
- tapahtumaloki, 325
- Tehosteet, 142
- tuonti, 325

Authorointityökalut

- Levyeditorissa, 248

Avainkehukset

- panorointi ja zoomaus, 156

Avainkehystys

- Tehosteet, 145

Avainruudut

- Äänen panorointi, 232
- äänenvoimakkuus, 227

AVCHD, viii

- Järjestelmävaatimukset, 387
- tallenna elokuva kohteeseen, 302

AVCHD2

- Tulosta elokuva kohteeseen, 303

B

Blu-ray

- tallenna elokuva kohteeseen, 302

Blu-ray (Importer), 292

Blu-ray-levy (Importer), 292

Bonussisältö, 386

Box (henkilökohtainen

- pilvitallennuspaikka), 316

C

Capture

- Kohtauksen paikannus, 273

D

Diaesitykset

- elokuvaeditorissa, 59

Digitaalikamerat (Importer), 293

DV, viii, ix

DV/HDV-kamera (Importer), 286

DVD

- kiintolevykuva, 302
- tallenna elokuva kohteeseen, 302

DVD (Importer), 292

E

Editointi, 355

Editorit

- ääni, 211
- Ääni, 133
- elokuva, 55
- Media. *See* , *See*
- otsikko, 173
- projekti, 6
- valokuva, 119
- Video, 126

Editorit, media, 8

Elokuva

- esikatselu, 9

Elokuvaeditori, 6

- aikajanan raidat, 60
- diaesitykset, 59
- kirjasto, 55
- suhteessa levyprojekteihin, 59
- työkalupalkki (aikajanan
yläpuolella), 61, 65
- yleiskatsaus, 55
- yleistä, 75

Elokuvan tekotila, 299

Elokuvat

- elokuvien sisällä, 99

Elokuva-välilehti, 6

Elokuvien muokkaus, 75

Elokuvien tekeminen, 299

Emolevy, 387

Ennen ja jälkeen, 119

Esiasetukset

Valikkoeditorissa, 256
Esikatselu
asetukset, 328
Kirjastomedia, 33
Reaaliaikainen verrattuna
renderöityyn, 142
Esikatseluikkuna, 9
Esikatselukuvat, selain
osoittimet ja säätimet, 30
Esikatselukuvat-näkymä (selain),
27
Exporter
yleiskatsaus, 299

F

Facebook, 316
Firewire, ix
Formaatti
video, 66

G

GOP
Koko, 369
Suljettu, 365
Grafiikkakortti, 388

H

Haku
tehtävä ominaisuuksien
suodatuksessa, 40
Haku-kansiot, 325
HD, 369
Järjestelmävaatimukset, 387
HDV, viii, 369
HDV-kamera (Importer), 286
Hidastus, 97

I

i.LINK, ix
IEEE 1394 (FireWire)

laitteet (Importer), 286
IEEE-1394, ix
Ilmaisut, viii
Importer
ääni- ja videotasot, 264
Analoginen video ja ääni, 290
Blu-ray-levy, 292
Digitaalikamerat, 293
DV- tai HDV-kamerasta, 286
DVD, 292
IEEE 1394:stä (FireWire), 286
käyttäminen, 261
Kohtauksen paikannusasetukset,
273
kohteiden valitseminen, 277
Manuaalisesti ohjattava tallennus,
288
merkki sisään, merkki ulos, 288
Metatiedot-paneeli, 275
Pakkausasetukset, 272
paneelit, 263
pilvipohjaiset kohteet, 284
Pysäytä liike animaatio, 293
tallentaminen merkki sisään/ulos -
ominaisuutta käyttämällä, 288
tekijänoikeussuoja (DVD, Blu-
ray), 292
Tiedostonimi-paneeli, 275
Tiedostopohjaiset kohteet, 277
Tilannekuva, 295
Tila-paneeli, 270
Tuo kohteeseen -paneeli, 266
Tuo kohteesta -paneeli, 263
vaihtoehdot, 263
valokuvat, 293
videon/äänen tallentaminen, 288
yksittäinen ruutu, 264
yleiskatsaus, 260
Interaktiivisuus (levyvalikkojen
suunnittelu), 240

J

Jatkuvuus (videokuvauksen
vinkki), 358

K

Kaappaus. *See*

ääni- ja videotasot, 264

yleiskatsaus, 260

Kakkospainikkeella avattavat
valikot. *See*

Kamerat

Analoginen (Importer), 290

DV, HDV (Importer), 286

Kanavamikseri, 213

Käyttöjärjestelmä, 387

Keskusyksikkö, 387

Kirasto

kopioiminen aikajanaan, 96

Kirjasto

esikatselu, 33

haarat, 14

haku, 40

käsitteet, 14

kohtausten näyttäminen, 46

kohtausten poistaminen, 47

kohteiden poistaminen, 25

Kokoelma, 20

Kompakti (Levyeditorissa), 243

kompaktinäkömä:, 55

Levyvalikot, 243

lisää työkaluja, 38

Median lisääminen otsikkoon, 178

mediatiedostojen korjaaminen, 13,
45

Montaasi-osa, 161, 162

Nopea tuonti, 23

ominaisuudet, 14

Ominaisuudet, 17

ominaisuuksien hallinta, 22

ominaisuuksien hallinta

kokoelmissa, 21

ominaisuuksien lisääminen
projektiin, 12

ominaisuuksien näyttö, 27

ominaisuuksien tiedot, 27

ominaisuuksien tuonti, 23

ominaisuuksien vetäminen

aikajanaan, 79

ominaisuuksien vienti, 23

Otsikkoeditori, 177

otsikot, 176

päänäkömä vs. kompaktinäkömä,
12

puuttuvat mediat, 15

Ryhmittelyperuste-valikko, 18

selain, 25

Sijaintivälilehdet, 16

SmartMovie, 48, 51

SmartSlide, 48

soitin. *See*

Suodata arvostelun mukaan, 39

suodata stereoskooppisen 3D:n
mukaan, 39

suodata tagien mukaan, 40

suodatus, 38

Suora tuonti, 23

tagien hallinta ja suodatus, 41

tagit, 41

tallennus, 15

Tarkkailukansiot, 22

tietokanta, 15

videokohtausten luominen

manuaalisesti, 47

videokohtausten paikannus, 45

yleiskatsaus, 11

Kirjaston kohteet

valitseminen tuontia varten, 277

Kirjaston ominaisuusluetteloiden

suodatus. *See*

Kirjaston soitin

Avaa korjauseditorissa -painike,
35

Info-painike, 35

Kohtausnäkömä-painike, 35

koko näyttö -painike, 35

näkymät, 35

säätimet, 33

siirtymispainikkeet, 34

soitin, 33

toimintopainikkeet, 35

Kirjasto-ominaisuudet

korjaaminen, 111

Kirjasto-välilehti, 4

Kohtauksen paikannus, 273

Kohtaukset

- luominen manuaalisesti, 47
- näyttäminen, 46
- paikannus, 45
- poistaminen, 47
- Kohtaukset (videokuvauksen vinkki), 358
- Kohtausnäkyvä (selain-näkymä), 27
- Kohtausten paikannus (video), 45
- Kohteet
 - etsintä, 285
- Kohteiden etsiminen, 285
- Kokoelmat
 - Kirjasto-haara, 20
 - ominaisuudet, 21
 - toiminnot**, 21
- Kompakti kirjasto
 - elokuvaeditorissa, 55
- Kontekstivalikot, ix
 - aikajanan leike, 107
 - raita, 74
- Korjaukset
 - Ääni, 133
 - ääni (kuvattu), 217
 - Äänieditorissa, 212
 - aikajanan leikkeet, 112
 - kirjasto-ominaisuudet, 111
 - parantele valokuvia, 120
 - valokuva, 119
 - valokuva (luetellut), 120
 - Verrattuina tehosteisiin, 135
 - Verrattuna tehosteisiin, 135
 - Video, 126
 - Video (luetteloitu), 130
 - yleiskatsaus, 110
- Kortti, muisti. *See*
- Korvaus-tila, 71, 90
- Kovalevyn vaatimukset, 388
- Kuvakaappaus, 264
- Kuvakaappaustyökalu, 131
- Kuvakäsikirjoitus, 62
 - editointi, 64
 - navigointi, 63
- Kuvakäsikirjoitus-linkki-painike, 74

- Kuvat
 - korjaaminen, 119
 - Korjaaminen, 126

L

- Laajennukset, 386
- Lähtettäminen aikajanalalle, 80
- Lähikuvat, 356
- Laiteajurit, 387
- Laitevaatimukset, 387
- Laitteisto
 - Ajurit, 387
- Leikepöytä
 - käyttäminen (aikajana), 96
- Leikkaa, kopioi, liitä (leikkeet), 96
- Leikkaa, kopioi, liitä (siirtymät), 97
- Leikkaa, kopioi, liitä (tehosteet), 97
- Leikkauksen
 - Rytmi (videokuvauksen vinkki), 358
- Leikkaukset
 - Assosiaatio, 359
 - Kontrasti, 359
 - Korvaava, 359
 - Muotoon perustuva, 360
 - Rinnakkainen, 359
 - Syy ja seuraus, 360
- Leikkeet
 - kontekstivalikko, 107
 - leikkaa, kopioi, liitä, 96
 - lisääminen, 79
 - lisääminen aikajanaan, 77
 - montaasi, 159, 163
 - Montaasi, 164
 - nopeuden muuttaminen, 97
 - poistaminen, 82
 - säättäminen, 84
 - siirtäminen ja kopioiminen, 95
 - siirtymät, 100
 - tehosteet, 107
 - toiminnot, 83
 - trimmaaminen, 84

- trimmaus, 85, 90, 91
- vaihtaminen, 80
- valitseminen, 83
- ylitrimmaus, 84
- Leikkeiden kopioiminen ja siirtäminen, 95
- Leikkeiden lisääminen, 79
- Leikkeiden poistaminen, 82
- Leikkeiden säätäminen (aikajana), 84
- Leikkeiden siirtäminen ja kopioiminen, 95
- Leikkeiden trimmaaminen (aikajana), 84
- Leikkeiden vaihtaminen, 80
- Leikkeiden valitseminen (aikajana), 83
- Levy
 - authorointi, 238
 - Elokuvan tallennus kohteeseen, 302
 - kiintolevykuva, 302
- Levyeditori, 6
 - aikajanan muokkaaminen, 247
 - Authorointityökalut, 248
 - Levysimulaattori, 257
 - Luku Wizard, 251
- Levyjen authorointi, 238
 - Surround-ääni, 224
- Levyjen editointi
 - Painikkeet valikot, authoring, 255
- Levyn authorointi
 - interaktiivisuus, 240
- Levyprojektien simuloitu tarkastelu, 257
- Levyprojektit, 238
 - ja elokuvaeditori, 59
 - valikkojen lisääminen, 243
- Levysimulaattori, 257
- Levyt
 - authorointi, 224
- Levyvalikko-painikkeet. *See*
- Levyvalikot
 - editointi, 247
 - esikatselu, 245
 - Kirjastossa, 243
 - kuvaus, 239
 - linkittämättömät, 244
 - luvut, 239
 - monisivuinen, 251
 - monisivuiset toiminnot, 242
 - päävalikko vs. monisivuinen, 243
 - painikkeet, 240
 - projektissa, 240
 - ulkonäön editoiminen, 254
- Levy-välilehti, 6
- Liikkeet
 - esikatselu, 182
 - lisääminen, 182
- Liikkeet (Otsikkoeditori), 178
- Liikkeiden esiasetukset, 180
- Lisää kokoelma -painike (Kirjasto), 20
- Lisäys-tila, 71, 90
- Liukutrimmaus, 94
- Live-muokkauksen esikatselu (aikajana), 78
- Luistotrimmaus, 93
- Luku Wizard
 - avaaminen, 251
 - käyttäminen, 252
 - tarkoitus, 251
- Lukumerkit
 - editointi aikajanalla, 251
- Luo rajausmerkkejä, 301
- Luvut
 - luominen Luku Wizardin avulla, 251
- Luvut (levyvalikoissa), 239
- Lyhenteet, viii

M

- Määritykset
 - Projektiasetukset, 330
 - Tallennuspaikat, 331
- Magneetti-tila, 70, 78
- Mallit. *See*
 - esittely, 159
 - mukauttaminen, 161

pudotusalueet, 171
Media
 esikatseleminen kirjastossa, 33
 tagit, 41
 tuotavien kohteiden valitseminen,
 277
Media Player, 316
Mediaeditointi
 Panorointi ja zoomaus, 154
Mediaeditori
 Siirtymien käyttö, 152
Mediaeditorit, 8
 Äänieditori, 133
 Asetuspaneeli, 142
 esikatselu, 114
 käynnistäminen, 113
 korjaukset, 110
 Navigaattori, 115
 otsikkopalkin toiminnot, 114
 Tehosteet, 134, 136
 työkaluasetukset, 117
 valokuvaeditori, 119
 Videoeditori, 126
 Yksittäistila, 139
 yleiskatsaus, 113
Mediaeditorit
 näkymän asetukset, 115
Mediakirjasto, 11
Mediakorjaukset
 kirjastossa, 13
Median korjaaminen
 kirjastossa, 13, 45
Median korjaukset
 kirjastossa, 45
Mediat
 puuttuvat, 15
Menus
 Disc. *See*
Merkit
 aikajana, 69
 luo rajausmerkkejä, 301
 Videoeditorissa, 129
Merkki sisään, merkki ulos
 tallentaminen, 288
Merkki sisään, merkki ulos
 (Importer), 288

Metatiedot-paneeli (Importer), 275
Microsoft Xboxille, Tulostus, 320
Mikseri (ääni), 226
MMC. *See*
Moniraitamuokkaus
 välitön, montaasin avulla, 159
Monisivuisten valikkojen
 toiminnot, 242
Monivalinta
 Otsikkoeditorissa, 207
Montaasi. *See*
 leikkeet, 159
 mallit, 161, 162, 166, 169
 osa (kirjastossa), 162
 projektiin lisääminen, 162
 siirtymät ja tehosteet, 166
 taustat, 164
Montaasi-editori
 kirjasto, 164
Montaasileikkeet
 Lisää, korvaa tai vaihda, 164
 Setting an input, 164
 trimmaus ja editointi, 164
Montaasimallin rakenne, 166
Montaasimallit
 rakenne, 166
Montaasin editointi, 169
Montaasi-osa (kirjastossa), 161
MP2-tiedostot, 309
MP3-tiedostot, 309
MPEG
 renderöinti tallennusta varten, 301
Muistikortti, tuonti kohteesta. *See*
Muokkaa-ikkuna (Otsikkoeditori),
 190
Muokkaus
 älykäs-tila, 79
 leikkeiden lisääminen, 79
 leikkeiden poistaminen, 82
 leikkeiden trimmaus, 85
 leikkeiden vaihtaminen, 80
 live-esikatselu (aikajana), 78
 raon täyttäminen (aikajana), 79
 ylitrimmaus, 84
Muokkaustila, vaihtoehtoinen, 72

Muokkaustilat, 71, 90
Musiikki, 209
 Valinta (videokuvauksen vinkki),
 361

N

Näppäimistön pikanäppäimet, 377
 asetukset, 327
 Elokuva-liittymä, 380
 Importer, 379
 Mediaeditorit, 381
 Otsikkoeditori, 381
 Toisto ja siirtymä, 378
 Yleiset, 377
Näppäinten nimet, x
Navigaattori
 Aikajanaleikkeille, 138
 elokuvaeditorissa, 61
 zoomaus, 62
Nintendo Wiille, Tulostus, 320
Nopeus (hidas ja nopea liike), 97
Nopeutus, 97

O

Ohjauspaneeli. *See* \\"Katso
 Määrittäminen"
Ohjelman asetukset. *See*
Oletusraita, 73
Oletusraita (aikajana), 60
Ominaisuudet
 lisääminen projektiin, 12
 poistaminen kirjastosta, 25
 selainluettelojen suodatus, 38
 tagit, 41
Ominaisuudet (kirjasto), 11
Ominaisuudet (Kirjasto), 14
Ominaisuuksien suodatus
 arvostelut, 39
 haku, 33, 40
 poistaminen käytöstä, 40
 sijaintivälilehdet, 38
 stereoskooppinen 3D, 39
 tagit, 40

Ominaisuus
 arvostelut, 39
 stereoskooppinen 3D, 39
 tagit, 40
Ominaisuuspuu, 17
 Lisää kokoelma -painike, 20
 Ryhmittelyperuste-valikko, 18
Ongelmia ja ratkaisuja, 333
Optinen levy
 kiintolevykuva, 302
Optisen levyn yhteenvedo, 306
Otsikko
 Värit (videokuvauksen vinkki),
 361
Otsikko, nimi
 Valinta (videokuvauksen vinkki),
 361
Otsikkoeditori
 esiasetukset, 178
 ja Valikkoeditori, 254
 käynnistäminen, 175
 Kerroslista, 199, 200
 kerrosryhmät, 205
 Kirjasto, 177
 liikkeet, 178
 liikkeiden esiasetukset, 180
 Liikkeiden esikatselu, 182
 Liikkeiden lisääminen, 182
 monivalinta kohteessa, 207
 muokkaa-ikkuna, 190
 otsikkojen luominen ja editointi,
 183
 otsikoiden luominen, 82
 ryhmän ominaisuudet, 208
 ryhmän tasaaminen, 208
 ryhmätoiminnot, 207
 stereoskooppinen, 198
 taustan asetukset, 185
 tekstitoiminnot, 193
 ulkoasuasetukset, 186
 ulkoasujen esiasetukset, 179
 ulkoasut, 178
 yleiskatsaus, 173
Otsikkoeditorin
 Tiedosto-valikko, 176
Otsikkoeditorin sulkeminen, 176

Otsikot
avainsanojen käyttö nimissä, 176
koko näytön vs. peittävät, 176

P

Painikekierron säädin
Valikkoeditorissa, 255
Painikkeet
levyvalikoissa, 240, *See*
Painikkeet valikot,
Authorointityökalut, 255
Päivitys, 383
Pakkaus
asetukset (Importer), 272
Paluumerkit
editointi aikajanalla, 251
Panerointi ja zoomaus
Animoitu, 156
Staattinen, 155
Panner, 224, 230
avainruudut, 232
Panorointi ja zoomaus, 154
Asetukset-paneeli, 157
avainkehykset, 156
Esittelyt, 136
lisääminen, 154
Parantele (korjauksien ryhmä), 130
Perspektiivit
Vaihtelevat, 355
Pikanäppäimet, x, *See* \\\"Katso
Näppäimistön pikanäppäimet\"
Kirjasto, 378
Oletusten palauttaminen, 328
Pikaprojektit
diaesitykset, 48
elokuvat, 51
Pikavalinnat. *See* \\\"Katso
Näppäimistön pikanäppäimet\"
Pilvi
Elokuvan tallennus, 316
tuonti, 284
Projekti
editorit, 6
Projektiasetukset, 330

Projektien arkistointi, 9
Projektin aikajana, 59
Projektipaketit, 9
Projektit, 9
Levy. *See*
sisäkkäiset, 99
Pudotusalueet
alileikkeiden järjestäminen, 171
mykistäminen, 171
tehosteiden lisääminen, 171
tyhjentäminen, 171
Punasilmäisyyden korjaus, 126
Puuttuvat kirjastomediat, 15
Pysäytä liike, 264
Pysäytä liike animaatio, 293

Q

QuickTime Player
tiedostojen tarkastelu ohjelmalla,
308

R

Raidan lukitseminen, 74
Raidan nimi, 74
Raidan suojaaminen, 74
Raidan ylätunniste
aikajanan raidan, 60, 73
lukitseminen, 74
nimi, 74
oletusraita, 73
video- ja ääniseuranta, 74
Raidat
lisätoiminnot, 74
Synkronointi, 86
RAM, 387
Raot
täyttäminen (aikajana), 79
trimmaus, 91
Reaaliaikainen esikatselu, 142
Real Media
RealNetworks® RealPlayer®, 315
tiedostot, 315
Rekisteröinti, 383

Renderöinti, 142, 301
Riippulukko-painikkeet, 74
Ryhmittelyperuste-valikko
(Kirjasto), 18
Ryömiä
aikajana, 61
Ryömitys
ääni, 71

S

Säädöt
valokuvakorjaukset, 123
Videokorjaukset, 130
Sanasto, 363
Sarjanumero, 382
ScoreFitter, 234
musiikin luominen, 82
SD-kortti, tuonti kohteesta. *See*
Selain
esikatselukuvien osoittimet ja
säätimet, 30
hakeminen, 40
näkyvät (esikatselukuvat, tiedot),
27
ominaisuusluetteloiden suodatus, 38
Selain (kirjaston medioille), 25
Selostukset
äänenvoimakkuus, 237
äänittäminen, 236
Selostusten äänittäminen, 236
Selostus-työkalu, 236
Seuranta
trimmauskohdat, 94
Siirtymät
esittely, 100
käytetään montaasileikkeisiin, 166
leikkaa, kopioi, liitä, 97
Mediaeditorissa, 152
Videokuvauksen vinkki, 356
Sijainti aikajanalla, 61
Sijaintivälilehdet
Kirjastossa, 16
tehtävä ominaisuuksien
suodatuksessa, 38

SmartMovie, 13
asetukset, 53
esikatsele-, muokkaa- ja vie-
painikkeet, 52
median lisääminen, 51
tietoja, 51
varastoalue, 53
SmartSlide, 13
asetukset, 50
esikatsele-, muokkaa- ja vie-
painikkeet, 49
median lisääminen, 49
tietoja, 48
varastoalue, 50
Soitin
esittely, 9
levyeditorissa, 245
Soitin, kirjasto. *See*
Sony PS3
lle ja PSP:lle, Tulostus, 320
Soundstage (ScoreFitter), 234
Sovellus
Määrittäminen. *See*
Stereoskooppinen 3D
otsikot, 198
tehtävä ominaisuuksien
suodatuksessa, 39
Tulosta elokuva flash-
muistikortille, 303
Tulosta elokuva levyille, 303
Tulosta elokuva
sisäänrakennettuun mediaan, 303
Still-kamerat. *See*
Studio Importer, 261
Suorista korjaus, 125
Surround-ääni, 224
Synkronointi
raitojen välillä, 86

T

Taajuusspektri (Äänieditori), 214
Tagit
käyttäminen, 44
lajittelu, 43

- luominen, uudelleennimeäminen ja poistaminen, 42
- suodatuksen ottaminen pois käytöstä, 44
- suodatus, 43
- tehtävä ominaisuuksien suodatuksessa, 40
- yleiskatsaus, 41
- Tähän ikkunaan kirjataan tapahtumia koskevia, 325
- Tallenna flash-muistikortille, 302
- Tallenna pilveen, 316
- Tallenna tiedostomuotoon, 306
 - 3GP, 308
 - AVI, 310
 - DivX Plus HD, 311
 - Flash Video, 312
 - Kuva, 312
 - Kuvajärjestys, 313
 - MOV, 313
 - MPEG, 314
 - Real Media, 315
 - Windows Media, 316
- Tallenna tiedostoon
 - Ääniraita, 309
 - AVCHD/Blu-ray, 309
 - DivX, 311
 - Vain ääni, 309
- Tallennus
 - 3GP-tiedostoon, 308
 - AVI-tiedostoon, 310
 - DivX Plus HD -tiedosto, 311
 - Flash Video -tiedostoon, 312
 - Kuvajärjestyksenä, 313
 - kuvana, 312
 - mediatyyppi, 300
 - MOV-tiedostoon, 313
 - MPEG-tiedostoon, 314
 - Real Media -tiedostoon, 315
 - tiedostomuotoon, 306
 - Windows Mediaan, 316
- Tallennus levyille, 302
- Tallennus, manuaalisesti ohjattava (Importer), 288
- Tallennuspaikat, 331
- Tarkkailukansiot, 22
- Tasapaino (ääni), 230
- Tasot
 - leike (ääni), 226
 - raita (ääni), 226
 - toisto (master), 225
- Tasot, ääni ja video
 - analogisessa tuonnissa, 264
- Taustamusiikki
 - ScoreFitter, 234
 - työkalu, 234
- Taustan asetukset
 - Otsikkoeditorissa, 185
- Taustaselostustyökalu
 - taustaselostuksen luominen, 82
- Tee elokuva
 - osittainen, 301
- Tehosteet
 - ääni (kuvattu), 222
 - Äänieditorissa, 212
 - Aikajanalla, 140
 - Asetukset, 142
 - Avainkehystys, 145
 - leike, 107
 - leikkaa, kopioi, liitä, 97
 - Mediaeditoreissa, 136
 - Mukauttaminen, 138
 - Valokuva ja video, 147
 - verrattuina korjauksiin, 135
 - Verrattuna korjauksiin, 135
 - Yleiskatsaus, 134
- Tehostekokoelmat, 136
- Tekijänoikeussuoja DVD- ja Blu-ray-tuonnissa, 292
- Tekninen tuki
 - Kaappauslaitteiston yhteensopivuus, 338
 - Levyn toisto, 349
 - Ohjelman kaatumisten vianetsintä, 343
 - Resurssit, opastusohjelmat ja koulutus, 352
 - Sarjanumerotiedot, 339
 - Tavallisimmat ongelmat, 335
 - Tietokanta, 334
 - Vienti, 349
 - Virheet asennuksen aikana, 340

- Virheet käynnistyksen aikana, 342
- Yhteensopivuus aiemman sisällön kanssa, 335
- Yhteydenotto, 334
- Teksti**
 - Otsikkoeditorissa, 193
- Tiedosto**
 - elokuvan tallentaminen, 306
- Tiedostonimi-paneeli (Importer), 275**
- Tiedostot**
 - projekti, 9
 - tiedostopohjaisten kohteiden tuominen, 277
 - valitseminen tuontia varten, 278
- Tiedostotyyppi**
 - 3GP, 308
 - AVCHD/Blu-ray, 309
 - AVI, 310
 - DivX, 311
 - DivX Plus HD, 311
 - Flash Video, 312
 - kuva, 312
 - Kuvajärjestys, 313
 - MOV, 313
 - MP2, 309
 - MP3, 309
 - MPEG, 314
 - Real Media, 315
 - WAV, 309
 - Windows Media, 316
- Tiedot (selain-näkymä), 27**
- Tietokanta, 334**
- Tilannekuva (Importer), 295**
- Tila-paneeli (Importer), 270**
- Tilat**
 - äänen ryömittäminen, 71
 - äänenvoimakkuuden avainkehysten muokkaus, 70
 - älykäs, 79
 - elokuvan tekeminen, 299
 - magneetti, 70, 78
 - muokkaus, 90
 - muokkaus (älykäs, lisäys, korvaus), 71
 - vaihtoehtoinen, 72
- Vie, 299
- Toistosäätimet, 9**
- Toistotaso (master), 225**
- Trimmaa molemmat, 92**
- Trimmaus**
 - kaksoisesikatselutila, 88
 - leikkeen alussa, 90
 - leikkeen lopussa, 91
 - leikkeet aikajanalla, 85
 - liukutrimmaus, 94
 - luistotrimmaus, 93
 - raot, 91
 - trimmaa molemmat, 92
 - trimmauskohtien seuranta, 94
 - ylitrimmaus, 84
- Trimmauseditori, 88**
- Tuki. See**
- Tulosta**
 - AVCHD-/Blu-ray-tiedostoon, 309
 - DivX-tiedostoon, 311
 - Laitteelle, 320
 - Pilveen, 316
 - Vain ääni, 309
- Tulostaminen**
 - optiselle levyille, 302
- Tuo kohteeseen -paneeli (Importer), 266**
- Tuo kohteesta -paneeli (Importer), 263**
- Tuonti**
 - asetukset, 325
- Tuotenimet, viii**
- Työkalut**
 - selostukset, 236
 - taustamusiikki, 234

U

- Ulkoasuasetukset**
 - Otsikkoeditorissa, 186
- Ulkoasujen esiasetukset (Otsikkoeditori), 179**
- Ulkoasut (Otsikkoeditori), 178**
- USB-tikku, tuonti kohteesta. See**

V

- Vaatimukset, laite, 387
- Vaihtoehdot
 - Importer, 263
- Vaihtoehtoinen tila, 72
- Vakauta (videokorjaus), 132
- Valikkoeditori
 - avaaminen, 254
 - esiasetukset, 256
 - esittely, 254
 - Painikkeiden asetukset, 257
- Valikkokomennot, ix
- Valikkolista, 240
- Valikkoluettelo, 242
- Valikkopainikkeet, 244
 - asetustyyppi Valikkoeditorissa, 255
 - linkittämättömät, 244
 - linkkien osoittimet, 247
 - ominaisuuksien muokkaaminen, 257
 - Valikkoeditorin esiasetukset, 256
- Välilehdet, sijainti
 - Kirjastossa, 16
- Valokuva- ja videotehosteet, 147
- Valokuvaeditori, 8
 - editointityökalut, 119
 - ennen ja jälkeen, 119
 - korjaaminen, 119
 - korjausluettelo, 120
 - kuvan kiertäminen, 119
 - Panorointi ja zoomaus, 154
 - parantele valokuvia, 120
 - punasilmäisyyden korjaus, 126
 - rajauskorjaus, 124
 - säädöt, 123
 - suorista korjaus, 125
- Valokuvakamerat. *See*
- Valokuvan rajauskorjaus, 124
- Valokuvat, digitaaliset (Importer), 293
- Valokuvien kiertäminen, 119
- Vedä-ja-pudota, 77
 - lisäasetukset, 79

Verkko. *See*

Elokuvan tallennus, 316

Verkko, tuonti kohteesta. *See*

Vianmäärittäminen, 333

Video

analogisen tuonnin vaihtoehdot, 264

kohtausten luominen

manuaalisesti, 47

kohtausten näyttäminen, 46

kohtausten paikannus, 45

kohtausten poistaminen, 47

Video- ja ääniseuranta, 74

Video- ja valokuvatehosteet, 147

Videoeditori, 8

Editointityökalut, 127

Korjaaminen, 126

Kuvakaappaus, 131

Luettelo korjauksista, 130

Merkit, 129

Parantele korjauksia, 130

Säädöt, 130

Siirtymispainikkeet, 127

Trimmaus, 127

Vakauta korjaus, 132

Videoformaatti, 66

Videokuvaus, 354

Videon ja äänen seuranta

(aikajana), 74

Videon/äänen tallentaminen

(Importer), 288

Videotasot

analogisessa tuonnissa, 264

Videotehosteet

käytetään montaaileikkeisiin, 166

Vienti

kirjastosta, 23

Vimeo, 316

W

WAV-tiedostot, 309

Windows Media

Player, 316

tiedostot, 316

Windows Media Player
tiedostojen tarkastelu ohjelmalla,
308

Y

Yhtäaikainen video
äänieditorissa, 216

Yksittäistila
Mediaeditoreissa, 139
Yleiskatsaus, 1
Yleiskuvat (Videokuvauksen
vinkki), 356
Ylitrimmaus (aikajana), 84
YouTube, 316