

# Pinnacle Studio

Version 17

*Inklusive Pinnacle Studio Plus  
och Pinnacle Studio Ultimate*

***Ditt liv i filmform***

Copyright © 2013 Corel Corporation. Alla rättigheter reserverade.  
Respektera upphovsrätten. Innehåll såsom musik, foton, videor och bilder på kändisar skyddas av lagstiftning i många länder. Du får inte använda dig av andra människors innehåll såvida du inte äger rättigheterna eller har ägarens tillåtelse.

Denna produkt eller delar av den är därför skyddade i USA av ett eller flera följande USA-patent: 5,495,291; 6,469,711; 6,532,043; 6,901,211; 7,124,366; 7,165,219; 7,286,132; 7,301,092 och 7,500,176; och i Europa av ett eller flera europeiska patent: 0695094 och 0916136. Ytterligare patent är förestående.

Mpegable DS 2.2 ©2004 Dica Digital Image Coding GmbH. Delar av denna produkt skapades med hjälp av LEADTOOLS ©1991-2006, LEAD Technologies, Inc. Alla rättigheter reserverade. ♦ Delar av denna produkt använder Windows Media Technologies ©1999-2005 Microsoft Corporation. ♦ MPEG Layer II Audio av QDesign Corp. ♦ Den här produkten grundas delvis på arbete utfört av Independent JPEG Group.

Ingen del av denna manual får kopieras eller distribueras, överföras, transkriberas, lagras i ett hämtningssystem eller översättas till något mänskligt språk eller dataspråk, i någon form på något sätt, elektroniskt, mekaniskt, magnetiskt, eller på annat sätt utan uttryckligt skriftlig tillåtelse från Corel Corporation.

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

# Innehållsförteckning

|                                               |               |
|-----------------------------------------------|---------------|
| <b>INNAN DU BÖRJAR</b>                        | <b>VIII</b>   |
| Förkortningar och konventioner                | viii          |
| Hjälp och onlinehjälp                         | x             |
| <br><b>KAPITEL 1: ANVÄNDA PINNACLE STUDIO</b> | <br><b>1</b>  |
| Biblioteket                                   | 3             |
| Film- och diskredigeraren                     | 6             |
| Mediaredigerare                               | 7             |
| Spelaren                                      | 8             |
| Pinnacle Studio-projekt                       | 9             |
| <br><b>KAPITEL 2: BIBLIOTEKET</b>             | <br><b>10</b> |
| <b>Förstå biblioteket</b>                     | <b>13</b>     |
| Platsflikar                                   | 15            |
| Tillgångsträdet                               | 16            |
| Samlingar                                     | 18            |
| Hantera tillgångar i biblioteket              | 20            |
| Bläddraren                                    | 23            |
| Miniatyrbilder och detaljer                   | 24            |
| Tillvalsindikatorer och -kontroller           | 28            |
| Bibliotekets förhandsvisning                  | 30            |
| <br><b>Använda biblioteket</b>                | <br><b>35</b> |
| Välja vad som ska visas                       | 35            |
| Etiketter                                     | 38            |
| Korrigeringsav media                          | 41            |
| Videoscenavkänning                            | 42            |
| <br><b>SmartSlide och SmartMovie</b>          | <br><b>44</b> |
| SmartSlide                                    | 45            |
| SmartMovie                                    | 48            |

|                                                  |            |
|--------------------------------------------------|------------|
| <b>KAPITEL 3: FILMREDIGERAREN</b>                | <b>51</b>  |
| <b>PROJEKTETS TIDSLINJE</b>                      | <b>55</b>  |
| Grunder för tidslinjen                           | 55         |
| Verktygslist för tidslinjen                      | 61         |
| Tidslinjens spårhuvud                            | 68         |
| Tidslinjens ljudfunktioner                       | 70         |
| <b>Redigera filmer</b>                           | <b>70</b>  |
| Lägga till klipp i tidslinjen                    | 72         |
| Titelredigerare, Scorefitter, berättarröst       | 76         |
| Radera klipp                                     | 77         |
| Klippåtgärder                                    | 77         |
| Använda urklipp                                  | 89         |
| Hastighet                                        | 91         |
| Filmer i filmer                                  | 93         |
| Övergångar                                       | 93         |
| Klippeffekter                                    | 99         |
| Kontextmenyer för klipp                          | 100        |
| <b>KAPITEL 4: MEDIEREDIGERING: KORRIGERINGAR</b> | <b>103</b> |
| Översikt över medieredigering                    | 105        |
| <b>Korrigerera foton</b>                         | <b>111</b> |
| Fotoredigeringsverktyg                           | 111        |
| Fotokorrigeringar                                | 112        |
| <b>Korrigerera video</b>                         | <b>118</b> |
| Videoverktyg                                     | 119        |
| Videokorrigeringar                               | 122        |
| <b>Korrigerera ljud</b>                          | <b>125</b> |
| <b>KAPITEL 5: MEDIEREDIGERING: EFFEKTER</b>      | <b>126</b> |
| Effekter i medieredigerarna                      | 128        |
| Effekter på tidslinjen                           | 132        |
| Inställningspanelen                              | 134        |
| Arbeta med nyckelrutor                           | 136        |
| Video- och fotoeffekter                          | 139        |
| Arbeta med övergångar                            | 143        |
| Panorera och zooma                               | 145        |
| <b>KAPITEL 6: MONTAGE</b>                        | <b>149</b> |
| Montagesektionen i biblioteket                   | 151        |

|                                        |                |
|----------------------------------------|----------------|
| <b>Använda montagemallar</b>           | <b>152</b>     |
| Montageklipp på tidslinjen             | 153            |
| Malluppbyggnad                         | 155            |
| <b>Montageredigering</b>               | <b>158</b>     |
| Använda montageredigeraren             | 159            |
| <br><b>KAPITEL 7: TITELREDIGERAREN</b> | <br><b>161</b> |
| Starta (och avsluta)titelredigeraren   | 163            |
| <b>Biblioteket</b>                     | <b>165</b>     |
| <b>Förinställningsväljaren</b>         | <b>166</b>     |
| Förinställda stilar                    | 167            |
| Förinställda rörelser                  | 168            |
| <b>Skapa och redigera titlar</b>       | <b>170</b>     |
| Bakgrundsinställningar                 | 172            |
| Stilinställningar                      | 174            |
| Redigeringsfönstret                    | 178            |
| Text and textinställningar             | 180            |
| Titlar och stereoskopisk 3D            | 185            |
| <b>Lagerlistan</b>                     | <b>186</b>     |
| Arbeta med lagerlistan                 | 187            |
| Arbeta med lagergrupper                | 191            |
| <br><b>KAPITEL 8: LJUD OCH MUSIK</b>   | <br><b>195</b> |
| <b>Ljudredigeraren</b>                 | <b>197</b>     |
| Ljudkorrigeringar                      | 201            |
| Ljudeffekter                           | 206            |
| <b>LJUDSPÅR PÅ TIDSLINJEN</b>          | <b>208</b>     |
| Tidslinjens ljudfunktioner             | 208            |
| <b>LJUDKREATIONSVERKTYG</b>            | <b>216</b>     |
| ScoreFitter                            | 217            |
| Berättarröstverktyget                  | 219            |
| <br><b>KAPITEL 9: DISKPROJEKT</b>      | <br><b>221</b> |
| Skivmenyer                             | 222            |
| Lägga till diskmenyer                  | 225            |
| Förhandsgranska diskmenyer             | 228            |

|                                               |            |
|-----------------------------------------------|------------|
| <b>Menyredigering på tidslinjen</b>           | <b>229</b> |
| Tidslinjens menymarkörer                      | 230        |
| Författa skivor                               | 231        |
| Kapitelguiden                                 | 234        |
| <b>Menyredigeraren</b>                        | <b>237</b> |
| Menyknappar                                   | 238        |
| <b>Disksimulatorn</b>                         | <b>240</b> |
| <br>                                          |            |
| <b>KAPITEL 10: IMPORTERAREN</b>               | <b>242</b> |
| Att använda Importeraren                      | 243        |
| <b>IMPORTPANELER</b>                          | <b>245</b> |
| Importerera från-panelen                      | 245        |
| Importerera till-panelen                      | 248        |
| Lägespanelen                                  | 251        |
| Fönstret för Komprimeringsinställningar       | 254        |
| Inställningsfönstret för Scenavkänning        | 255        |
| Metadatatpanelen                              | 256        |
| Filnamnspanelen                               | 257        |
| <b>Välja tillgångar som ska importeras</b>    | <b>258</b> |
| Importerera från fil                          | 259        |
| Markera filer för import                      | 259        |
| Importerera från Moln                         | 265        |
| Sök efter tillgångar                          | 265        |
| Importerera från DV- eller HDV-kamera         | 266        |
| Import från analoga källor                    | 270        |
| Import från DVD- eller Blu-rayskiva           | 272        |
| Import från digitalkameror                    | 273        |
| Stoppa rörelse                                | 273        |
| Bild                                          | 275        |
| <br>                                          |            |
| <b>KAPITEL 11: EXPORTERAREN</b>               | <b>278</b> |
| <b>Exportera till skiva eller minneskort.</b> | <b>281</b> |
| <b>Överför till fil</b>                       | <b>285</b> |
| <b>Överför till moln</b>                      | <b>295</b> |
| <b>Överför till en enhet</b>                  | <b>299</b> |

|                                                |            |
|------------------------------------------------|------------|
| <b>KAPITEL 12: INSTÄLLNINGAR</b>               | <b>302</b> |
| <b>APPENDIX A: FELSÖKNING</b>                  | <b>311</b> |
| <b>Kontakta support</b>                        | <b>312</b> |
| <b>Vanligaste supportfrågorna</b>              | <b>313</b> |
| Kompatibilitet med tidigare innehåll           | 313        |
| Kompatibilitet med inspelningshårdvara         | 316        |
| Information om serienummer                     | 317        |
| Fel eller krasch under installationen          | 318        |
| När datorn hänger sig eller kraschar vid start | 319        |
| Felsökning vid programkrascher                 | 321        |
| Exportproblem                                  | 326        |
| Problem med uppspelning av skiva               | 326        |
| Resurser, tutorials och träning                | 329        |
| <b>APPENDIX B: VIDEOGRAFI</b>                  | <b>330</b> |
| Skapa en inspelningsplan                       | 330        |
| Redigering                                     | 331        |
| Grundläggande regler för videoredigering       | 334        |
| Ljudspårsproduktion                            | 336        |
| Titel                                          | 337        |
| <b>APPENDIX C: ORDLISTA</b>                    | <b>338</b> |
| <b>APPENDIX D: KORTKOMMANDON</b>               | <b>352</b> |
| <b>APPENDIX E: INSTALLATIONSHANTERAREN</b>     | <b>357</b> |
| Välkomstkärmen                                 | 359        |
| Insticksprogram och bonusinnehåll              | 361        |
| Utrustningskrav                                | 362        |
| <b>INDEX</b>                                   | <b>364</b> |

# Innan du börjar

Tack för att du valde Pinnacle Studio. Vi hoppas att du blir nöjd med programvaran.

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

För att ditt filmskapande ska börja så bra som möjligt ber vi dig läsa igenom ämnena nedan innan du fortsätter till Kapitel 1: Använda Pinnacle Studio. Vi rekommenderar också att du går igenom utrustningskraven för produkten som du hittar på sidan 362 i *Bilaga E: Installationshanteraren*.

---

## Förkortningar och konventioner

---

Följande konventioner används i den här guiden för organisering av informationen.

### Vanliga termer

**AVCHD:** Ett videodataformat som används i vissa HD-videokameror samt för att skapa DVD som kan läsas av Blu-rayspelare. Redigering av AVCHD kräver mer datorkraft än andra format som stöds av Pinnacle Studio för att uppnå ett bra resultat.

**DV:** Termen “DV” syftar på DV- och Digital8kameror, videobandspelare (VCR) och kassetter.

**HDV:** Ett “högdefinition-video”-format som gör det möjligt att spela in video i ramstorlekarna 1280x720 eller 1440x1080 i MPEG-2-format på DV-media.



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

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

## **Knappar, menyer, dialogrutor och fönster**

Namn på knappar, menyer och relaterade objekt skrivs med *kursiv stil* för att särskilja dem från omgivande text, medan namn på fönster och dialogrutor skrivs med stor begynnelsebokstav. Till exempel:

Klicka på knappen *Redigera meny* för att öppna menyn i Menyredigeraren.

## **Välja menykommandon**

Den högra pilspetsen (➤) visar sökvägen för hierarkiska menykommandon. Till exempel:

Välj *Fil ➤ Bränn skivbild*.

## **Kontextmenyer**

En kontextmeny är en popup-lista över kommandon som visas när du klickar med den högra musknappen på vissa områden i programgränssnittet. Beroende på var du klickar kan en kontextmeny tillhöra antingen ett redigerbart objekt (såsom ett klipp på en tidslinje du redigerar), ett fönster eller en zon, exempelvis en kontrollpanel. När de väl öppnats fungerar kontextmenyerna precis som övriga menyer i huvudmenyn.

Kontextmenyerna är tillgängliga i de flesta delarna av Pinnacles Studios gränssnitt. Vår dokumentation tar överlag för givet att du vet hur du öppnar och använder dem.

## **Musklickningar**

Den vanligaste är att klicka med vänster musknapp om inte annat anges, eller om en kontextmeny ska öppnas.

Högerklicka och välj *Titelredigerare*. (Eller Välj Titelredigeraren i kontextmenyn.)

## Tangenternas namn

Tangentnamn är understrukna och skrivs med begynnande versal. Ett plustecken indikerar en tangentkombination. Till exempel:

Tryck på Ctrl+A för att välja alla klipp på tidslinjen.

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

---

## Online manual och tipsen

---

Omedelbar hjälp finns tillgänglig när du arbetar i Pinnacle Studio, via användarhandboken och tipsen.

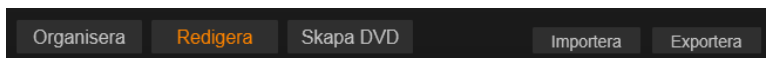
### Användarhandbok:

Klicka på Hjälp -> Användarhandbok

**Verktygstips:** Genom att hålla markören stilla över en knapp eller en annan Studiokontroll får du information om vad den gör.

# Använda Pinnacle Studio

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



*Pinnacle Studios huvudkontrollfält  
sammanställer filmskapandeprocessen.*

## Importeren

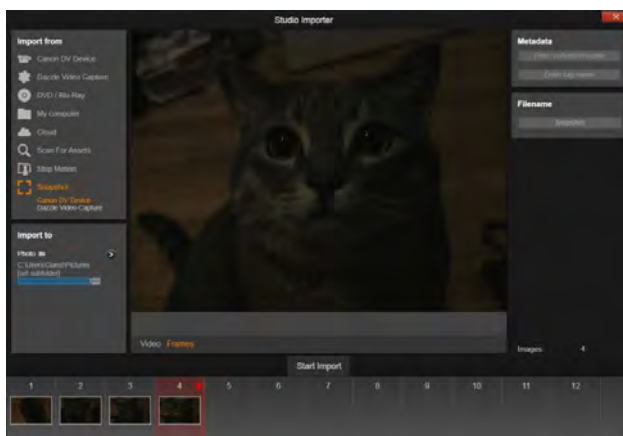
*Importera* till vänster är ett steg i förberedelsen. Det inkluderar procedurer som att samla in video från din analoga kamera eller DV-videokamera, överföra foton från en digital kamera eller kopiera mediefiler till din lokala hårddisk från en nätverksplats.

I Pinnacle Studios Importerare finns det verktyg för dessa uppgifter liksom en *Snapshot*-funktion för att fånga filmrutor från videofiler och ett *Stop motion*-verktyg för att skapa film ruta för ruta. Se Kapitel 10: *Detaljerad information om Importeraren*.

**Importkommandon för Fil-menyn:** När du väljer *Importera* i filmenyn har det samma effekt som att klicka på fliken *Importera*: Importeraren öppnas. Det finns även tre andra alternativ relaterade

till import i menyn. Det finns en Windows-dialogruta för vart och ett av dessa alternativ för import av filer från en hårddisk eller annan lokal lagringsenhet.

- Med *Importera tidigare Pinnacle Studio-projekt* kan du hämta filmprojekt som skapats i tidigare versioner av Studio.
- Med *Importera Studio för iPad-appprojekt* kan du hämta projekt som exporterats från Studios medföljande app för iPad.
- Med *Snabbimport* kan du direkt välja vanliga mediefiler – foto, video, ljud och projekt – att importera.



*Huvudkontroller i Importerarens stillbildsverktyg.*

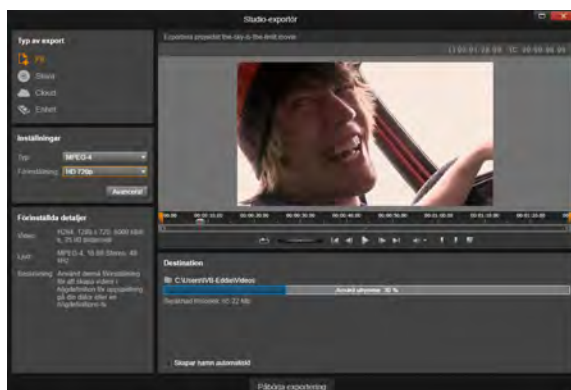
## Exporteren

När filmskapandeprocessen är klar ska projektet exporteras via funktionen *Export*. När du kommer till det här steget är du klar med den största och svåraste uppgiften. Den kreativa energi som använts för skapande av filmen har betalat sig i form av en produktion som nu bara saknar en ingrediens - en publik.

Exporteren i Pinnacle Studio innehåller de verktyg du behöver för att presentera din film för publiken, vilka de än är eller var de än befinner sig. Skapa en digital filmfil i ett format du själv väljer, bränn en DVD eller ladda upp den direkt till Molnet, exempelvis

YouTube och Vimeo, eller ditt eget molnbaserade lagringsutrymme i Box.

Importeraren och Exporteraren öppnas i separata fönster och återgår till huvudfönstret när arbetet har slutförts. Gå till kapitel 11: *Exporteraren* för mer information.



*Förberedelser för att skapa en videofil i Exporteraren.*

## Centrala flikar

Merparten av ditt arbete i Pinnacle Studio utförs i de tre centrala flikarna *Bibliotek*, *Film* och *Disk*. Den första av dessa öppnar huvudvyn i Biblioteket där du förvarar dina mediasamlingar.

De andra flikarna öppnar de två projektreducerarna. En för digital film och den andra för diskprojekt, vilket innebär digitala filmer med interaktiva element i form av DVD-menyer.

## Biblioteket

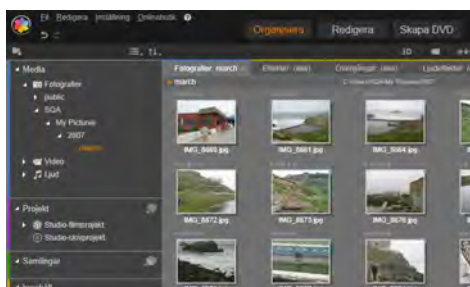
Biblioteket är ett katalogiserings- och sorteringsverktyg för alla filbaserade resurser, eller tillgångar, som du kan använda vid redigering. Nästan allt material i din film, videofilm, musik, ljudfiler och många specialresurser som överångar och effekter har sitt

ursprung som tillgångar i Biblioteket. I Pinnacle Studio ingår många bibliotekstillgångar som är tillgängliga för användning royaltysfritt. Dessa inkluderar professionellt designade titlar, DVD-menyer, och montage både i stereoskopisk 2D och 3D.

Biblioteket använder *granskningsmappar* för att automatiskt följa de ständigt skiftande mediefilerna i ditt system. På sidan granskningsmappar i Pinnacle Studios inställningspanel anger du namnen på dina mediekataloger, särskilt på desom du ofta uppdaterar. Därefter kommer Biblioteket att regelbundet söka igenom dessa kataloger efter ändringar och uppdatera dem när det behövs. Mer information finns i Granskningsmappar på sidan 303 .

**Primärvy:** När du klickar på fliken *Bibliotek* visas Biblioteket i huvudfönstret. I primärvyn får du omfattande tillgång till ett antal katalogiserings- och sökverktyg, inklusive verktyg för kategorisering av tillgångar genom betyg och etiketter och för att skapa egna tillgångssamlingar.

**Kompaktvy:** Kompaktvyn i Biblioteket trycker bokstavligen ihop hela funktionen av primärvyn till en panel inbäddad i vissa andra fönster som Filmredigeraren och Diskredigeraren. Det primära syftet med kompaktvyn är att tillåta överföring av tillgångar till ett film- eller diskprojekt från biblioteket med dra och släppfunktionen.



*Primärvyn för Biblioteket består av navigeringskontroller för att utforska katalogstrukturen (vänster) och en bläddringsfunktion för att granska och välja tillgångar (höger).*

**Spelare:** Bland de tillgängliga verktygen i Biblioteket finns Spelaren, en förhandsgranskare som spelar alla medietyper som hanteras i

programmet. När den används från Bibliotekets primärvy öppnas Spelaren i ett separat fönster. När Bibliotekets kompaktyvy används öppnas en inbäddad version av Spelaren i samma fönster. Mer information finns i Spelaren på sidan 8.



*Förhandsgranskning av en videotillgång i Biblioteket i ett spelarfönster som kan ändra storlek med fullständig överföringskontroll samt ett snabbspolningshjul. Du kan fortsätta arbeta i huvudfönstret medan popup-spelaren är öppen.*

Se kapitel 2 för fullständig information om Biblioteket och dess funktioner: *Biblioteket*

## Nästa steg

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

**Det vanliga sättet:** Om du vill ha en fullständig kontroll över det sätt medietillgångarna används i din produktion börjar du vanligtvis att bygga ditt film- eller diskprojekt från grunden i en av de två projektredigerarna. Dessa beskrivs här nedan.

**Det enkla sättet:** För mycket snabba resultat erbjuder Biblioteket en annan möjlighet. Klicka på verktyget SmartDia eller SmartFilm längst ned i Bibliotekets huvudvy för att öppna en extra uppsättning kontroller. Med var och en av dessa väljer du de visuella medietillgångar som ska utgöra basen i projektet, väljer musik till ett

ljudspår och gör andra specialanpassningar. Sedan tar programmet över och genererar automatiskt ett fullskaligt Pinnacle Studio-projekt som innehåller de media och alternativ som har begärts. Du kan exportera projektet med en gång eller fortsätta redigera för hand om du så önskar. Detaljerad information om SmartDia finns på sidan 45 och för SmartFilm på sidan 48.

---

## Film- och diskredigeraren

---

När du väl har samlat ditt material och organiserat det i Biblioteket är det dags att börja arbeta med en video eller ett bildspel. Om du arbetar specifikt med en diskproduktion kan du omedelbart börja arbeta i Diskredigeraren som liknar Filmredigeraren men har extra verktyg för att skapa och konfigurera DVD-menyer. Diskredigeraren beskrivs i kapitel 9: Diskprojekt.

Om du inte har för avsikt att skapa en skiva, eller är osäker, eller om skivan inte är det enda utdatamedia du vill ha är Filmredigeraren rätt ställe att börja på. När din film väl är klar kan du exportera den till Diskredigeraren och lägga till menyer.

Filmredigeraren och Diskredigeraren existerar sida vid sida, men bortsett från nämnda exportfunktion interagerar de inte med varandra. Om du önskar kan du ha ett vanligt filmprojekt och ett diskprojekt laddat samtidigt och skifta mellan dem som du vill.



*I den nedre delen av fönstret i både Film- och Diskredigeraren finns en tidslinje för flera spår. De flesta klippen på tidslinjen kommer från Biblioteket. Några av typerna, exempelvis automatisk bakgrundsmusik, genereras med speciella verktyg.*



I båda projektredigerarna ingår, förutom tidslinjen, inbäddade versioner av Biblioteket och Spelaren. Dra tillgångar från Kompaktbiblioteket till tidslinjespårn eller storyboardområdet i projektredigeraren, där de kallas ”klipp”, när du vill skapa ett projekt. Både film- och diskredigeraren kan användas för stereoskopiska 3D- och 2D-material.

I kontrollen för *förhandsgranskningstyp* ovanför Spelaren kan du växla mellan att visa aktuell Bibliotekstillgång (källa) och aktuellt klipp på tidslinjen. I Diskredigeraren finns ytterligare en typ av förhandsgranskning (meny) där du kan använda Spelaren för att koppla diskmenyer till punkter på projektets tidslinje.

Detaljera information om redigering av tidslinjen, den centrala delen när ett projekt skapas, finns i kapitel 3: *Filmredigeraren*

---

## Mediaredigerare

---

Ytterligare fönster behövs ofta när du arbetar med vissa typer av media. Generellt kan du öppna ett redigeringsfönster för varje tillgång eller klipp genom att dubbelklicka på objektet.

**Korrigeringar från biblioteket:** Redigerarna för standard medietyper av video, foto och ljud är särskilt viktiga. När de öppnas från Biblioteket (genom att dubbelklicka på en tillgång) tillhandahåller var och en av redigerarna en uppsättning *korrigeringsverktyg*, lämpliga för respektive medietyp. Dessa verktyg kan appliceras direkt på Bibliotekstillgångarna, för att ta bort kameraskakningar från video, beskära oönskat material från ett foto och dämpa missljud för att ge några exempel.

När korrigeringar appliceras på en Bibliotekstillgång modifieras inte mediafilen. Istället sparas korrigeringsparametrarna i Bibliotekets databas. De kan när som helst ändras eller tas bort efter dina önskemål. Korrigeringarna du gör i Biblioteket följer med tillgången när du lägger till den i projektets tidslinje som ett klipp.

**Korrigeringar från tidslinjen:** När du öppnar en av standardmedieredigerarna genom att dubbelklicka på ett

tidslinjeklipp, blir *korrigeringsverktygen* tillgängliga igen, men i det här sammanhanget tillämpas de endast på klippet i projektet, inte på de underliggande bibliotekstillgångarna.

**Övergångar och effekter** När mediaredigerarna öppnas från projektets tidslinje erbjuder de även ett flertal förbättringar av alla tre medietyperna i grupperna *övergång in*, *övergång ut* och *effekter*.

Med övergångar kan du markera passage för ett klipp till nästa med allt från knappt uppfattningsbar upplösning till ett riktigt ögonöppnande sken.

Effekter varierar från de praktiska (Ljusstyrka och kontrast) till det teatraliska (Fraktaleld). De kan animeras till olika grader av komplexitet med parametrar per nyckelruta, vilket ger oändligt många sätt att skapa kreativt intresse för dina produktioner. En del effekter är särskilt designade för 3D-material och det är även möjligt att ge 2D-filmen en 3D-effekt (med S3D-djupkontroll)

**Panorera och zooma:** I Fotoredigeraren finns ännu ett verktyg, *panorera och zooma*. Precis som de effekter som nämnts ovan, kan panorering och zoom animeras med hjälp av nyckelrutor för att skapa vilken önskad kombination av en kameras panorering och zoom-rörelse som helst inom ramen för ett enskilt foto.

Korrigeringsverktygen och medieredigerarna i allmänhet är ämnet i kapitel 4: *Medieredigering: Korrigeringar*. Effekterna och panorerings och zoomverktyget beskrivs i kapitel 5: *Medieredigering: Effekter*.

---

## Spelaren

---

Spelaren är ett förhandsgranskningsfönster där du kan undersöka Biblioteksmedia, spela upp ditt filmprojekt, arbeta med diskmenyer och mycket mer. I varje fönster eller sammanhang som det används visar spelaren något annorlunda kontroller.

En presentation av Spelaren och de grundläggande kontrollerna finns i Bibliotekets förhandsvisning på sidan 30. De olika stereoskopiska 3D-visningslägena diskuteras på sidan 33. Användning av Spelaren i

*trimläge* på tidslinjen finns i Åtgärder för klipp på sidan 77. Information om hur du använder Spelaren med Montage finns i Montageredigeraren på sidan 158. Användning av Spelaren vid redigering av diskmenyer finns i Förhandsvisning av diskmenyer på sidan 228.

---

## Pinnacle Studio-projekt

---

Filmer och diskar som du skapar i Pinnacle Studio extraheras från *projekten* som du skapar på tidslinjen i filmredigeraren eller diskredigeraren.

Studio måste spåra allt som hamnar på tidslinjen för att hantera projekten, samt alla redigeringsbeslut du tar med hänsyn till trimning, tillägg av effekter och mycket mer. Mycket av denna information lagras i projektfilen som har formatet **axp** (Studio Movie).

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

Projektfilen **axp** är standardfilformat för menykommandona Arkiv ➤ Öppna, Fil ➤ Spara och Fil ➤ Spara som. Det kan vara det enda format du behöver.

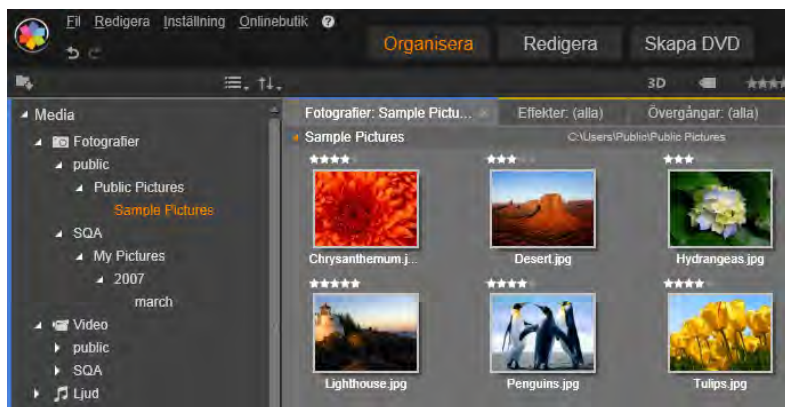
Men ibland kan det ändå vara bekvämt att ha alla resurser för ett projekt samlade på ett enda hanteringsbart ställe för enkel arkivering, filöverföring och uppladdning. Detta är syftet med det alternativa filformatet **axx** (Studio Project-paketet) där en enda fil innehåller allt material som ditt projekt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

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

## KAPITEL 2:

# Biblioteket

Biblioteket i Pinnacle Studio, eller helt enkelt Biblioteket, är ett verktyg för att katalogisera och hantera alla filbaserade resurser du kan använda dig av i dina projekt. Syftet är att låta dig välja och använda de videosekvenser, foton, ljudklipp, övergångseffekter, titlar och andra ‘tillgångar’ (som de ofta kallas) för dina filmer så enkelt, snabbt och intuitivt som möjligt.



*Pinnacle Studio mediebibliotek  
öppnat med en mapp som innehåller grafiska bilder.*

Bibliotekets klassificeringssystem påminner om vad du kan se i en filsystemvisare. Medan visaren grupperar filer under deras fysiska lagringsplatser, som hårddiskar, grupperar Biblioteket tillgångar efter typ – video, foto och så vidare. Till exempel konceptet med

trädvisning för att komma åt undergrupper av tillgångar är dock i det närmaste identiskt, och känns välbekant för användaren redan från början.

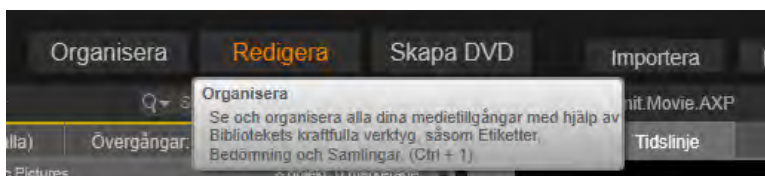
Förutom ljud-, foto- och videofiler i standardformat innehåller Biblioteket även specialiserade 'hjälpmedelsfiler' såsom titlar och diskmenyer. Dessa hittas, tillsammans med övergångar, filter och andra effekter, i huvudkategorin Kreativa element.

Biblioteket kan enkelt hantera de stora mediemängder som numera ofta lagras även i hemmasystem. Du kan bläddra igenom, organisera och förhandsgranska alla dussintals olika typer av mediefiler som kan användas i Pinnacle Studio i det integrerade gränssnittet.

Tillgångarna visas antingen som ikoner eller textposter inom komprimerbara *mappar* som visas i Bibliotekets bläddrare. Mapparna kan antingen motsvara verkliga kataloger i datorns filsystem, eller virtuella grupperingar baserade på bedömningar, filtyp, datum då filen skapades eller medlemskap i en användardefinierad *Samling*.

## Lägga till tillgångar i ett projekt

Två visningslägen som finns i biblioteket i Pinnacle Studio. Primärvyn tar över programfönstret när du klickar på biblioteksfliken. Det använder hela det tillgängliga utrymmet för att visa så mycket information som möjligt



*Klicka på fliken Biblioteket för att öppna huvudbiblioteksvyn högst upp i Pinnacle Studios applikationsfönster.*

Bibliotekets kompaktläge är en panel, antingen dockad (som i redigerarna för film- och diskprojekt) eller flytande (som i Titelredigeraren). Alla Bibliotekets funktioner bibehålls i

kompaktläget. Det huvudsakliga syftet är att kunna dra och släppa tillgångar från Biblioteket till ett film- eller diskprojekt.

Den aktuella uppsättningen av flikar i Biblioteket, liksom innehållet i Blåddraren, är gemensamma för alla Bibliotekets visningslägen. Om du till exempel blåddrar i en viss mapp med diskmenyer i huvudläget, kommer samma mapp att öppnas i kompaktläget om väljer att växla till Filmredigeraren.

### **Korrigerig av mediefiler**

Alla mediefiler ser inte likaadana ut avseende den tekniska kvaliteten. Det händer visserligen att man hittar ett foto, klipp eller en ljudeffekt som är helt perfekt. Det är dock betydligt vanligare att fotot behöver beskäras, att videoklipppet är skakigt, eller om ljudfilen inleds med ett störande väsande. Med Pinnacle Studios verktyg för mediekorrigerig kan du rätta till dessa problem och andra liknande problem genom att tillämpa *korrigeringsfilter* på ett problemklipp efter att du har placerat det på tidslinjen i ditt projekt.

Men en ännu bättre lösning är oftast att tillämpa korrigeringen på själva bibliotekstillgången, *innan* du lägger till den i ett projekt. På så sätt kommer varje produktion som använder sig av tillgången att redan från början innehålla den korrigerade versionen, istället för det defekta originalet. Sådana korrigeringar kan snabbt göras genom att öppna lämplig medieredigerare från Biblioteket. Filen som ligger till grund för den korrigerade tillgången förändras inte. Istället lagras korrigeringsparametrarna i bibliotekets databas, och tillämpas på nytt varje gång objektet visas eller används.

### **Direkt resultat: SmartSlide och SmartMovie**

Utöver de hittills nämnda kärnfunktionerna erbjuder biblioteket ett matchande verktygspär som automatiskt skapar ett komplett projekt utifrån de medieresurser du väljer. Det är bara att välja några foton eller videoklipp, ange ett par inställningar, och sätta igång. Du kan mata ut projektet som genererats av Studio som det är, eller förbättra det ytterligare med manuell redigering om du så önskar.



# FÖRSTÅ BIBLIOTEKET

I Studio-biblioteket kan du organisera och effektivt använda hela samlingen av media och andra tillgångar som finns för dina produktioner.

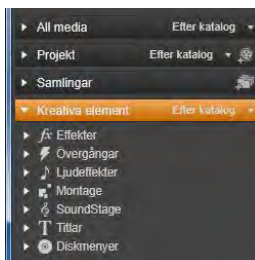
## Vad exakt innehåller biblioteket?

Hela uppsättningen tillgångar som du kan använda i dina projekt sammanfattas i de fyra huvudgrenarna i tillgångsträdet. Varje gren är i sin tur uppdelad i mer specialiserade underavdelningar.

Grenen *Alla media* innehåller de standardmediefiler som finns i ditt system, sorterade efter underavdelningarna *Foton*, *Video* och *Ljud*. De flesta standardfiltypen stöds. Nedan beskrivs syftet med den fjärde underavdelningen *Saknade media*.

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

*Samlingar* är anpassade grupperingar av biblioteksmedia. Ju mer tid du tillbringar med att hantera media, desto mer kommer du förmodligen att använda dig av samlingar. De kan fungera som tillfälliga samlingsplatser medan du arbetar, eller för att klassificera mediefiler och lägga dem åt sidan för att användas vid ett senare tillfälle. Samlingar kan genereras automatiskt, men definieras oftast av användaren. Hierarkiskt ordnade samlingar stöds också. De samlingar som placerats högst upp i hierarkin används som underavdelningarna i grenen *Samlingar*.



Grenen *Kreativa element* i illustrationen till höger visas öppen, med synliga underavdelningar. Varje underavdelning är antingen en typ av specialeffekt (*effekter* och

övergångar) eller en speciell medietyp. I Pinnacle Studio ingår samlingar av alla sju typer, fria från royalty och färdiga att användas.

## Lagring av bibliotekets tillgångar

Varje tillgång i biblioteket – varje klipp, ljud, övergång och så vidare – motsvaras av en fil lagrad någonstans lokalt i ditt datorsystem. Biblioteket ‘äger’ inte dessa filer, och förändrar dem aldrig om du inte specifikt anger att så ska ske. Istället håller Biblioteket reda på filernas namn, lagringsplatser och egenskaper i en intern databas. Den lagrade informationen omfattar även eventuella etiketter och bedömningar som du har försett de olika objekten med, liksom parametrarna för de korrigeringsfilter som har applicerats.

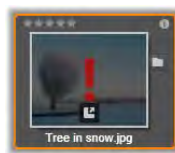
## Databasen

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

## Saknade media

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

När du raderar eller flyttar en tillgångsfil i Windows Utforskaren eller i någon annan applikation utanför Pinnacle Studio kommer databasens post av filen därför att finnas kvar. Eftersom Biblioteket inte kan nå den faktiska filen kommer dock en felgrafik att läggas till filens lista. Om filen fortfarande existerar, men har flyttats till en annan mapp eller enhet,





kan man enkelt länka den till Biblioteket på nytt. Dubbelklicka på objektet för att öppna en vanlig öppna fil-dialog, där du sedan kan ange filens nya placering.

Om du vill kontrollera om det finns saknade media någonstans i biblioteket tittar du i den särskilda underavdelningen *Alla media* ➤ *Saknade media* i tillgångsträdet. Tillgångsträdet beskrivs nedan (sidan 16).

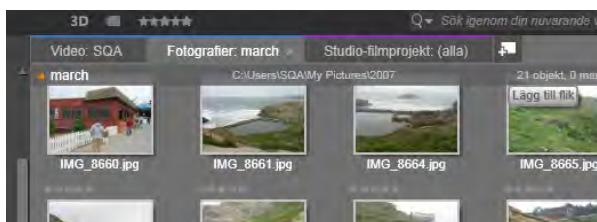
---

## Platsflikar

---

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

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

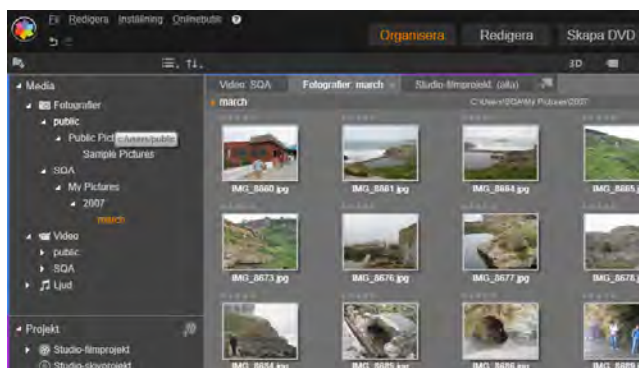


*Här ger tre flikar tillgång till media som krävs av olika delar i ett diskprojekt. Muspekaren är redo att skapa en ny flik. Klicka på x-ikonen till höger om flikens överskrift för att stänga en flik.*

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

## Tillgångsträdet

Hela skalan av bibliotekstillgångar ordnas i ett mappträd, vars struktur och generella användning bör kännas igen från filsystemverktyg såsom Windows Utforskaren. När du markerar en plats i tillgångsträdet visas mappnamnet i överskriften på den aktiva platsfliken, och dess innehåll visas i bläddraren intill.

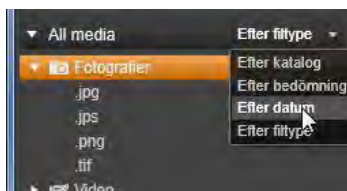


*I bibliotekets huvudläge, som visas här, upptar tillgångsträdet arbetsytans vänstra ruta. I bibliotekets kompakta visningsläge, som används av Studios projekt och verktyg för medieredigering, visas tillgångsträdet istället som en rullgardinsmeny på den aktiva fliken.*

Tillgångsträdets fyra huvudgrenar presenterades ovan (sidan 13).

### Menyn Gruppera efter

I rubrikraden på grenen *Alla media* finns en liten rullgardinsmeny med alternativ för hur grupperingarna inom varje underavdelning av grenen ska skapas.



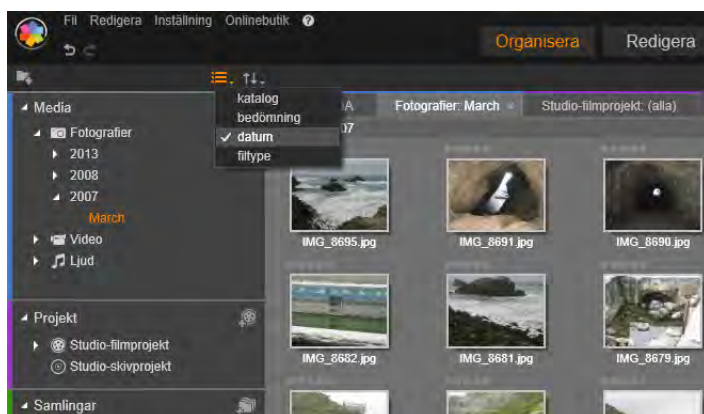
När du grupperar *efter mapp* (standard) motsvarar mappstrukturen faktiska kataloger på din

hårddisk, ett USB-minne eller någon annan filsystemenhet. Vissa standardmappar ingår automatiskt; du kan när som helst lägga till fler med hjälp av systemet *bevakade mappar*. Gruppering *efter mapp* visas i illustrationen av bibliotekets huvudläge ovan.

När du använder en annan gruppering, *efter bedömning*, *efter datum* eller *efter filtyp*, kommer exakt samma tillgångsfiler att listas inom varje underavdelning som vid gruppering *efter mapp*. Istället för att klassificera filerna efter de filsystemmappar där de finns lagrade, kommer Tillgångsträdet dock att gruppera dem i 'virtuella mappar' utifrån den egenskap som valts.

Gruppering *efter bedömning* delar till exempel in varje underavdelning i sex virtuella mappar. Fem av dessa visar mediefiler som du har betygsatt med stjärnor; i den sjätte ligger filer som du inte har bedömt än. Mer information om bedömning av filer och hur det fungerar finns i Bläddraren (sidan 23).

Illustrationen ovan visar underavdelningen *Foton* i grenen *Alla media* grupperad *efter filtyp*. De virtuella mapparna har namn som *bmp*, *gif* och *jpg* – en virtuell mapp för varje erkänt filnamnstilllägg i underavdelningens mediefiler.



*Bibliotekets huvudläge med grupperingen Efter datum vald i grenen Alla media i tillgångsträdet. Mapparna på den nedersta nivån i tillgångsträdet visas i bläddraren (till höger). Var och en av dessa virtuella mappar representerar alla foton vars fildatum faller inom en viss månad.*

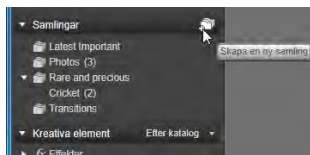
Under gruppera *efter datum* representerar mapparna året då filerna skapades; inom varje mapp grupperas filerna efter månad.

## Gruppera i andra underavdelningar

Även grenarna *Projekt* och *Kreativa element* i tillgångsträdet tillhandahåller en *gruppera efter*-meny, vilket gör att grenar kan vara i olika grupperingslägen. Menykommandona är desamma som beskrivits ovan för grenen *Alla media*, förutom att alternativet *efter filtyp* inte behövs, och inte heller visas.

## Knappen lägg till samling

I grenen *Samlingar* finns ingen *gruppera efter*-meny. Med denna knapp i grenens rubrikrad kan du skapa en ny samling såsom beskrivs under Åtgärder för samlingar nedan.



## Samlingar

För biblioteket är en *samling* bara en slumpmässig gruppering av tillgångar – ett urval av biblioteksobjekt utan någon sorterande princip. Du kan ha mycket goda skäl att samla vissa filer i en särskild samling, men biblioteket behöver inte veta varför. Inuti en samling kan vilka tillgångar som helst ligga sida vid sida.

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

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

## Åtgärder för samlingar

**Om du vill skapa en ny samling** klickar du på ikonen i rubrikraden för grenen *Samlingar* och anger ett namn i textfältet som kommer upp. Slutför processen genom att trycka på Enter. Du kan även välja *Lägg till samling ➤ Skapa ny samling* i valfri tillgångs kontextmeny.

**Hantera Samlingar:** I varje samlings kontextmeny finns kommandon för att döpa om och radera samlingen, samt ett för att skapa en undersamling med den aktuella samlingen som överordnad 'mapp'.

**Dra-och-släpp:** Samlingar kan ordnas i tillgångsträdet med hjälp av musen. Om du drar en samling blir den en undersamling när du släpper den på en annan samling.

## Visa samlade tillgångar

Klicka på en samlings namn för att visa samlingen i bläddraren.

Det finns en viktig skillnad mellan hur samlingar visas i bläddraren jämfört med i alla andra kategorier: medietillgångarna i eventuella undersamlingar förs samman med dem i den markerade samlingen, men delas inte in i undergrupper.

Det finns dock en speciell funktion i bläddraren som gör det lättare att hålla reda på tillgångarna när du ser på samlingarna, även om du inte råkar vara en extremt systematisk person: När du för muspekaren över någon av tillgångarna i listan kommer de samlingar där tillgången ingår att "lysas upp" i tillgångsträdet.

## Åtgärder för samlade tillgångar

Dessa åtgärder kan utföras från kontextmenyn för varje objekt i en samling. Om du vill påverka en grupp objekt markerar du dem först med musen (Ctrl-klicka och Shift-klicka för att markera flera filer vid behov) eller genom att dra ut en ram runt objekten. Högerklicka därefter inom markeringen för att komma åt kontextmenyn.

**Lägg till samling:** Välj en målsamling i undermenyn *Lägg till samling* för att lägga till det/de markerade objektet/-en. Du kan också dra markeringen till målsamlingen.

**Ta bort från samling:** Med kommandot *Ta bort* tas objektet (eller objekten) bort från samlingen. Som vanligt när det gäller biblioteket påverkas inte de underliggande medieobjekten. Om en video eller ett annat objekt från en samling i biblioteket tas bort, så tas videon eller objektet alltså inte bort från andra platser i biblioteket.

---

## Hantera tillgångar i biblioteket

---

Media och andra tillgångar kommer till biblioteket på flera sätt. Det ursprungliga innehållet i grenen *Kreativa element* i biblioteket installeras till exempel tillsammans med Pinnacle Studio.

Vissa tillgångar i ditt system upptäcker Biblioteket automatiskt genom att regelbundet söka igenom de lagringsplatser i Windows där mediefiler lagras i standardläget. Dessa platser ställs in som *bevakade mappar* när Pinnacle Studio installeras. Mediefiler som sparas där hämtas automatiskt tillbiblioteket. Du kan lägga till egna bevakade mappar (se nedan), som sedan också kommer att uppdateras automatiskt.

Slutligen finns det även flera metoder för att importera media manuellt (se Importera nedan).

### Bevakade mappar

Bevakade mappar är mappar på din dator som kontrolleras av Pinnacle Studio. Om du lägger till mediefiler såsom videoklipp i en bevakad mapp, eller i någon av dess undermappar, kommer filerna automatiskt att ingå i biblioteket. Uppdatering sker varje gång applikationen startas, samt medan applikationen körs.

Bevakade mappar ställs in på sidan *Bevakade mappar* i kontrollpanelen *Inställningar*. För varje mapp du lägger till kan du

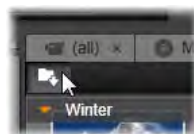
välja att bara bevaka en viss sorts godkänd medietyp, eller alla slags mediefiler. Mer information finns i kapitel 12: *Inställningar*.

## Importera

Om du behöver importera en stor mängd eller många olika typer av media, eller importera från analoga media såsom VHS-kassetter, klickar du på knappen *Importera* nästan högst upp i applikationens fönster för att öppna importeraren. Se Kapitel 10: Fullständig information finns i *Importeren*.

### Snabbimport

Knappen *Snabbimport* högst upp till vänster i biblioteket öppnar en Windows fildialogruta för snabb import av filer från en hårddisk eller annan lokal lagringsenhet.



Nya mappar i motsvarande mediekategorier (foto, video, ljud och projekt) skapas för de specificerade filerna. De importerade objekten läggs dessutom till i samlingen *Senaste import*. (Samlingar beskrevs tidigare i detta kapitel, på sidan 18.)

### Direktimport med dra-och-släpp

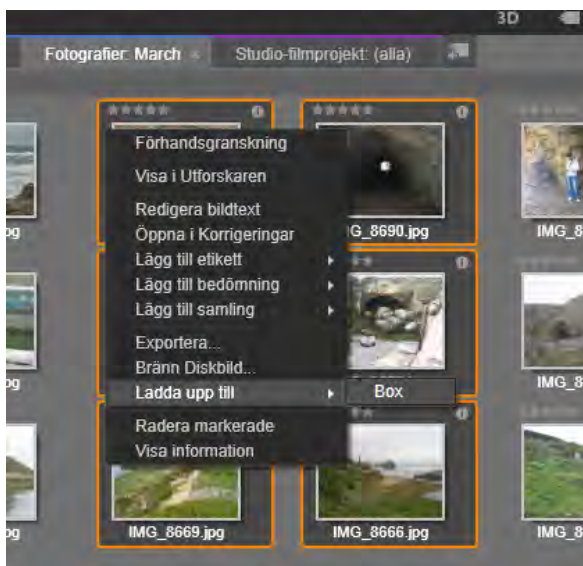
Om du vill markera och importera objekt i ett steg drar och släpper du dem från Windows Utforskaren eller skrivbordet till bläddraren. De nya objekten visas omedelbart i samlingen *Senaste import*, som skapas för ändamålet vid behov.

## Exportera direkt från biblioteket

Foton, videor, ljudfiler eller projekt i huvudbiblioteket kan exporteras direkt ”i befintligt skick” med hjälp av kommandon i kontextmenyn, som beskrivs nedan, antingen till en molnbaserad lagringsenhet eller till en skiva. Om du vill ha andra exportalternativ kan du använda exporteraren istället. Markera tillgången och klicka på fliken *Export* högst upp i fönstret. Mer information finns i kapitel 11: *Exporteraren*.

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

För att använda en Internet-baserad lagring för en bibliotekstillgång, eller flera tillgångar, ska du öppna kontextmeny, välja *Ladda upp till* och klicka på *Box*. En dialogruta öppnas för att skapa ett konto eller för att logga in. Uppladdningen ändrar inte filerna utan kopierar dem bara till Box, dvs till din personliga lagringsplats på Box.com.



*Flera bilder är valda för export till Internet-baserad lagring i "Moln", med tjänsten Box.com.*

## Ta bort objekt från biblioteket

Om du vill ta bort ett objekt eller flera markerade objekt från biblioteket väljer du *Radera markerade* i kontextmenyn eller trycker på tangenten Delete. Du kan bekräfta listan över de mediefiler ska tas bort från bibliotekets databas i en dialogruta. I



standardinställningen påverkas inte själva filerna, men med alternativet *Ta bort från biblioteket och radera* kan du även radera filerna om så önskas. Var försiktig, eftersom detta kommando kan appliceras på alla typer av bibliotekstillgångar, inklusive dina Pinnacle Studio-projekt om något av dessa också har markerats.

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

Du kan också ta bort en mapp, och alla tillgångar i den, från biblioteket när du tar bort mappen från listan över bevakade mappar. Detta sker dock inte automatiskt, och du kommer att tillfrågas om du vill behålla dina nuvarande tillgångar listade i Biblioteket, men sluta att övervaka platsen.

---

## Bläddraren

---

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

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

### Välja visning i bläddraren

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

**Infoknappen**, finns endast i huvudbiblioteket och växlar visningen av en panel över den nedre webbläsarpanelen där information visas om den aktuella tillgången, så som titel, filnamn, klassificering samt taggar eller kommentarer som är kopplade till den. Informationen kan redigeras, och för vissa



tillgångar kan du även öppna korrigeringsverktygen genom att klicka på *verktögs*ikonen i panelens övre vänstra hörn.

**Knappen *scenvisning*** kan endast användas med videotillgångar. När knappen är aktiv motsvarar poster i webbläsaren de individuella scenerna i en viss video, inte hela tillgången. Mer information finns i Bibliotekets förhandsvisning på sidan 30.



I huvudbiblioteket är denna och de nästkommande två knapparna grupperade till höger mellan *info*knappen och *zoom*reglaget. I det kompakta biblioteket är de tre knapparna placerade till vänster.

**Knappen *miniatyrvy*** växlar så tillgångar visas som miniatyrer istället för textrader. En popup-ruta med en checklista som är kopplad till knappen gör att du kan välja skärmutskrift och kontroller som visas bredvid miniatyrerna i webbläsaren.



**Knappen *detaljerad vy*** växlar till det alternativa visningsläget där varje tillgång visas som en textrad i en lista. Popup-rutan med checklisten med denna knapp väljer vilka textfält som ska visas.



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



---

## Miniatyrbilder och detaljer

---

Varje tillgång visas i bibliotekets bläddrare i ett av två format, beroende på vilket *visningsläge* som valts.

Eftersom ikonerna i visningsläget *miniatyrbilder* och textlistan i visningsläget *detaljer* representerar samma tillgångar, har de vissa gemensamma inslag. Tillgångarnas kontextmeny är till exempel densamma oavsett vilken representation som används.

På liknande sätt kommer en lämplig medieredigerare för korrigeringar att öppnas när man dubbelklickar på medietillgångar av standardtyp (video, foto och ljud) liksom *Ljudeffekter* i grenen *Kreativa element*, oavsett visningsläge. Korrigeringsverktygen kan också nås via en medieredigerare i tidslinjen, men när de appliceras på en bibliotekstillgång kommer korrigeringarna att följa med i varje kommande projekt där tillgången används. Mer information finns i Korrigering av media på sidan 41.

## Detaljer

I visningsläget *detaljer* presenteras varje tillgång som en rad i en lista med textbeskrivningar. I visningsläget *miniatyrbilder* visas tillgången som en miniatyrbild (för visuella medietyper) eller grafisk ikon.

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



| Namn              | Filstorlek | filtyp |
|-------------------|------------|--------|
| 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   |

I detaljvisningsläget visas varje tillgång som en textbeskrivning på en rad. Du kan välja vilka kolumner som ska visas i en pop-up-lista bredvid detaljvisningsknappen. I illustrationen är djur och landskap namn på mappar i grenen *Alla media* i biblioteket.

## Miniatyrbilder

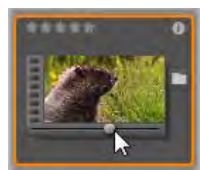
Med knappen till vänster om detaljvisningsknappen växlar du till visningsläget *miniatyrbilder*, där tillgångarna representeras av ikoner istället för text i bläddraren. Om du klickar på pilen bredvid knappen öppnas en popup-lista där du kan välja ytterligare data som ska visas tillsammans med varje ikon. Alternativen är *Klassificering*, *Stereoskopisk*, *Information*, *Korrigerig*, *Samling*, *Tagg*, *Använt media*, *Titel* och *Genväg*. Dessa förklaras under "Indikatorer och kontroller för miniatyrer".



Längst ner i mitten på de flesta tillgångsikoner visas en förhandsvisningsknapp, en trekantig standardikon för *uppspelning* omgiven av en fyrkant, när muspekaren hålls över tillgången. I den kompakta versionen av biblioteket (som visas i projekttredigerarna och i vissa medieredigerare) visas förhandsvisningen på fliken *Källa* i den inbäddade spelaren. I huvudbiblioteket finns spelaren i ett flytande och omformningsbart fönster. Mer information finns i Bibliotekets förhandsvisning på sidan 30.



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

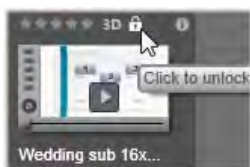


Om tillgången är ett foto kommer en knapp för *popup-förhandsgranskning* att ersätta standardsymbolen för *spela*. Klicka på den för att visa fotot i popup-spelaren.

När webbläsaren är i vyn *miniatyrer* finns ett reglage som styr ikonernas storlek. Reglaget finns längst ned till höger i biblioteket. Ikonerna kan omformas med skrollhjulet när Ctrl är intryckt och muspekaren är placerad över webbläsarens panel.

**Indikator för låst innehåll:** Vissa av skivmenyerna, titlarna, montagen och andra kreativa element i biblioteket är låsta för att visa

att du inte har licens för att använda dem fritt. Denna status markeras av *låsandikatorn*.



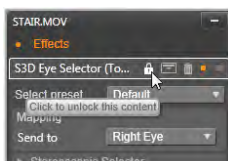
Även om den är låst kan innehållet fortfarande hanteras som vanligt. Du kan redigera den i biblioteket och lägga till den till en tidslinje. Ett projekt som innehåller låst innehåll kan sparas, läggas på en skiva och exporteras. Dock visas en vattenstämpel på det låsta innehållet:



*Vattenstämpeln för låst innehåll.*

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

- Klicka på *låssymbolen* på ikonerna i biblioteket.
- Under exporten av ett projekt med låst innehåll visas en dialogrutan där du får uppmaningen att klicka på *låssymbolen*.
- När du redigerar effekter i någon av medieredigerarna ska du klicka på *låssymbolen* på inställningspanelen. (Se panelen *Inställningar* på sidan 134.)



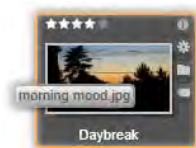
---

## Tillvalsindikatorer och -kontroller

---

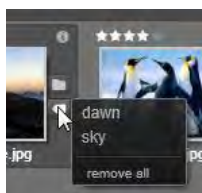
Med de valfria indikatorerna och knapparna på en tillgångsikon i bibliotekets bläddrare kan du komma åt och i vissa fall ändra information om tillgången utan att behöva gräva djupare. Använd popup-checklistan på knappen *miniaturvy* för att bestämma vilka indikatorer och knappar som ska visas.

**Bildtext:** Bildtexten nedanför ikonen är bibliotekets alias för tillgången, och kan ställas in med kommandot *Redigera bildtext* i kontextmenyn för varje tillgång. Bildtexten motsvarar inte nödvändigtvis namnet på den underliggande tillgångsfilen (vilket visas i en tooltip).

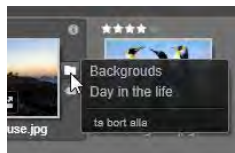


**Genväg:** Om den här indikatorn visas högst upp till vänster på en miniatur innebär det att tillgången är en *genväg* och inte en fristående mediefil. Genvägar, som innehåller en referens till en befintliga mediepost samt en uppsättning korrigeringsinställningar, kan skapas från *Fil*-menyn i medieredigeraren för valfri bibliotekstillgång. Efter det fungerar de som vanliga tillgångar och är tillgängliga för användning i produktioner.

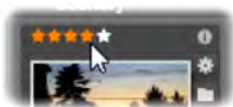
**Etikettindikator:** Den nedre av de tre symbolerna till höger i miniaturbilden visas om tillgången har försetts med en eller flera etiketter. Håll muspekaren över indikatorn för att få fram en meny som visar befintliga etiketter för tillgången. Om du för pekaren över ett etikettnamn i menyn visas knappen *ta bort*. Klicka på denna för att ta bort etiketten. Klicka på *ta bort alla* längst ner i menyn för att rensa tillgången från alla etiketter. Hur man skapar och applicerar etiketter förklaras närmare nedan samt under Etiketter på sidan 38.



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



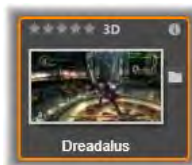
**Korrigeringsindikator:** I biblioteket kan du applicera filter för bild- och ljudkorrigering icke-destruktivt på bibliotekets medietillgångar, vilket betyder att originalfilen bevaras intakt. Typerna av korrigeringar som har applicerats på en tillgång, liksom de parametrar som användes för att kontrollera dem, sparas i Bibliotekets databas. *Korrigeringsindikatorn* visas precis ovanför *samlingsindikatorn* om korrigeringar har applicerats på en tillgång. Klicka på indikatorn för att öppna lämplig medieredigerare och uppdatera korrigeringsinställningarna. Information om att applicera korrigeringar på bibliotekstillgångar finns på sidan 41.



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

**Bedömningar:** Du kan betygsätta tillgången med hjälp av raden av stjärnor till vänster ovanför ikonerna. Om inga stjärnor är upplysta är tillgången ej bedömd. Om du vill betygsätta en tillgång (eller ett urval av tillgångar) kan du antingen klicka på motsvarande stjärna på indikatorn (klicka på den första stjärnan två gånger för att åter markera tillgången som ej bedömd) eller välja inställning på kontextundermenyn *Lägg till bedömning*.

**3D-indikator:** Tillgångar vars innehåll är utformat för stereoskopisk 3D-visning har en 3D-markering. Markeringen visas när video- och fototillgångar automatiskt identifieras som stereoskopiska under import till biblioteket, samt när en tillgång manuellt ställts in som stereoskopisk i korrigeringar.



**Indikator för använda media:** En markering visas till höger om *klassificeringsindikatorn* om tillgången som representeras av miniatyren kan hittas i en öppen tidslinje inom ditt projekt. Bockmarkeringen är grön om tillgången används i det projekt som visas för tillfället. Annars är den grå. *Indikatorn för använt media* gäller endast foto-, video- och ljudtillgångar, inte poster som övergångar och titlar som kommer från förgreningen *Kreativa element*.



**Informationsindikator:** Klicka på *informationsindikatorn* för att öppna *informationspanelen* i popup-rutan spelare, där du kan redigera tillgångens klassificering, titel och taggar samt visa alla dess egenskaper. Precis som de flesta andra indikatorer kan *informationsindikatorn* slås på och av med hjälp av popup-rutan *miniaturvy*.



## Bibliotekets förhandsvisning

De flesta av bibliotekets tillgångar stödjer förhandsvisning i bläddraren. Tillgången kan förhandsvisas om det finns en förhandsvisningsknapp på dess ikon och om kommandot *Visa förhandsgranskning* finns i dess kontextmeny. Kom även ihåg att de flesta tillgångstyper kan förhandsvisas på själva ikonerna om du Alt-klickar på knappen *uppspelning*.



## Bibliotekets spelare

Om du klickar på knappen *förhandsvisning* i mitten på tillgångsikonen läses objektet in så att det kan visas i bibliotekets spelare.



*Förhandsvisa ett videoklipp i bibliotekets spelarfönster. Nedtill i fönstret sitter transportkontrollerna. Den första, längs till vänster, är en loop-knapp, följd av ett snabbspolningshjul. Den tredje i gruppen om fem pilknappar startar uppspelningen. På vardera sida om denna sitter två knappar som används för att navigera från tillgång till tillgång i biblioteksmappen.*

Uptill i Spelaren visas den aktuella uppspelningspositionen. Nedtill finns en verktygslist med transportkontroller och funktionsknappar.

### Transportkontroller:

Först bland transportkontrollerna är en loop-knapp, som loopar uppspelningen kontinuerligt från mediefilens början. Denna följs av ett *snabbspolningshjul* som kan dras bakåt och framåt, vilket gör att du kan kontrollera uppspelningens hastighet med stor precision.

Uppspelningsknappen i mitten av de fem pilkontrollerna startar förhandsvisningen av video- eller ljudtillgången. De två knapparna på vardera sida om denna navigerar från den visade tillgången till andra i samma mapp. När du förhandsvisar ett foto visas inte uppspelningsknappen, utan enbart navigeringsknapparna.

Klicka på *ljud av*-knappen till höger om transportkontrollerna för att slå av och på ljudet som hör till klippet. Ett volymreglage visas intill *ljud av*-knappen när musen hålls över den.

## Funktionsknappar

Några av knapparna i den sista gruppen nedtill i spelaren visas bara för vissa tillgångstyper. En videofil använder alla fyra typerna, i den ordning som visas och beskrivs här.



**Scenvisning:** Med denna knapp aktiveras ett läge där bläddraren visar en separat ikon eller textbeskrivning för varje *scen* i videofilen. (Liksom förklaras under Videoscenavkänning är en scen i vidaste bemärkelse helt enkelt ett avsnitt, vilket som helst, av en videofil.)

När *Scenvisning* är aktiverat försvinner den intilliggande knappen *Öppna i korrigeringsredigeraren* och ersätts av knappen *Dela scen*. Denna knapp gör att du kan definiera dina egna scener istället för, eller som komplement till, att helt förlita dig på funktionen automatisk scenavkänning.

Mer information om videoscener i biblioteket finns i Videoscenavkänning på sidan 42.

**Öppna i korrigeringsredigeraren:** Mediefilen öppnas för redigering i den tillämpliga medieredigeraren, så att inställningarna för korrigeringar kan justeras.

**Helskärm:** Förhandsvisningen visas i ett särskilt helskärmfönster med en egen uppsättning av grundläggande transportkontroller. När du vill stänga helskärmvisningen klickar du på knappen *stäng* i övre högra hörnet av fönstret eller trycker på Esc.

**Info:** Med denna knapp kan du växla mellan spelarens informations- och uppspelningslägen. Du kan öppna visningsläget *information* direkt genom att klicka på infoknappen på ikonerna för en medietillgång i bläddraren. Ljudtillgångar har inget separat uppspelningsläge; istället visas kompletta scrubbing-kontroller i visningsläget *information*.

I vyn *information* kan egenskaperna *klassificering*, *titel*, *taggar* och *kommentar* redigeras.



Här visas data om en bibliotekstillgång, en video, i visningsläget *information* för spelaren. Klicka på den markerade infoknappen när du vill återgå till uppspelningsläget för tillgången.

## Växling mellan 3D-visningslägen

När stereoskopiskt 3D-innehåll visas kommer *växlare för 3D-visningsläge* att visas. När du öppnar spelaren används standardläget från inställningar för förhandsgranskning, i kontrollpanelen, för foton, videor och projekt. Ikonen för det aktuella läget visas bredvid en nedrullningspil som används för att växla lägen. De tillgängliga lägena är:

**Vänster öga**, **Höger öga** Förhandsvisning av stereoskopiskt innehåll kan ställas in för att bara visa vyn för vänster eller höger öga. Detta förenklar de gånger när en



stereoskopisk förhandsgranskning inte är nödvändig. Redigering i dessa vyer utförs som för en 2D-film.

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



**Differentiellt:** Differentieringsläget är bra för att enklare hitta "djupet" i en bild, och särskilt för att upptäcka områden med "nolldjup". Differentieringsläget visar 50 % grått för områden där identisk information presenteras för båda ögonen och en färgdifferens visas om området inte är identiskt. Om 2D-material läggs till en stereoskopisk 3D-tidslinje i differentieringsläge, då samma innehåll visas för båda ögonen, kommer bilden att bli helt grå.



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



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



I inställningarna Kontrollpanelen *Förhandsgranska* väljer du *Andraskärm* i nedrullningsmenyn "Visa extern förhandsgranskning på". Ställ in Studio med en 16x9 stereoskopisk tidslinje. Slutligen klickar du på knappen *Helskärm* på spelaren. Se inställningarna för "Förhandsgranska" på sidan 306 och "Inställningar för tidslinje" på sidan 62 för mer information om dessa konfigureringar.

**Anaglyfiskt:** En *anaglyf* stereoskopisk förhandsgranskning är lämplig för visning med röd-cyan stereoskopiska glasögon, och då behövs ingen ytterligare hårdvara. Pinnacle Studios



anaglyfiska visning fungerar utmärkt även för bilder med mycket rött, tack vare en metod som liknar tekniken "optimerade anaglyfer" som beskrivs på:

[3dtv.at/Knowhow/AnaglyphComparison\\_en.aspx](http://3dtv.at/Knowhow/AnaglyphComparison_en.aspx)

**3D-seende:** Detta stereoskopiska läge är tillgängligt med många NVidia-grafikkort efter att 3D Vision-funktionen har aktiverats i konfigureringsverktyget för NVidia. Vilken typ av 3D-visning som erbjuds beror på tillgänglig hårdvara. På den grundläggande "Upptäck"-nivån är 3D Vision-visningen anaglyfisk.



## ANVÄNDA BIBLIOTEKET

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

---

### Välja vad som ska visas

---

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

---

#### Platsflikar

---

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

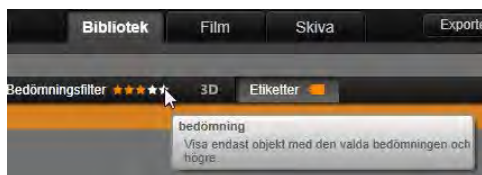
När du klickar inom Tillgångsträdet anges placeringen för den aktuella fliken, och omvänt; när du klickar på en annan flik förflyttas du till dess sparade plats i trädet. Endast tillgångarna inom den valda platsen visas i bläddraren. Om platsen har undermappar kommer dock innehållet i dessa att inkluderas.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

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

## Filtrera efter bedömning

Kontrollen *Filtrera efter bedömning* högst upp i biblioteket döljer alla tillgångar som inte har tilldelats åtminstone lägsta specificerade betyg från en till fem stjärnor (noll stjärnor betyder "ej bedömd"). Om du vill använda filtret behöver du bara klicka på den stjärna som motsvarar den lägsta bedömning du anser det vara värt att arbeta med. I standardinställningen för filtret visas alla tillgångar oavsett bedömning.

Instruktioner om att slå av alla filter på en gång finns i Oavsiktlig filtrering (sidan 38). Om du endast vill inaktivera bedömningsfiltret klickar du på den *senast markerade* stjärnan eller dubbelklickar på valfri stjärna.



I denna närbild har tre stjärnor markerats, vilket innebär att endast tillgångar med betyget tre stjärnor eller bättre visas. Här är muspekaren redo att klicka på den femte stjärnan, vilket skulle ställa in bedömningsfiltret till att dölja alla tillgångar som inte har fått betyget fem stjärnor.

## Filtrera efter stereoskopisk 3D

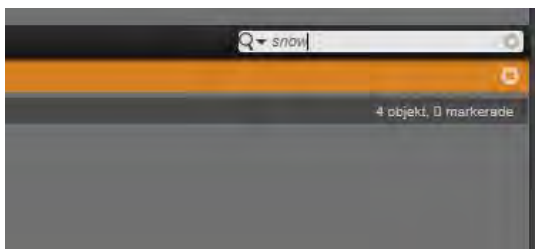
För att endast visa stereoskopiskt 3D-innehåll klickar du på *3D* överst i biblioteket. För att återgå till att även visa 2D-tillgångar klickar du på *3D* igen.

## Filtrera efter etiketter

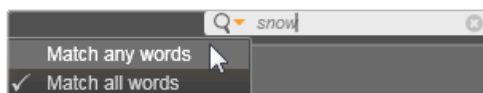
Ett annat sätt att begränsa antalet visade tillgångar är filtrering efter *etiketter*. Etiketter är nyckelord som du kan lägga till i tillgångar medan du arbetar. När du väl har angett etiketter kan du använda dem på flera sätt för att kontrollera vilka tillgångar som visas av bläddraren. Detaljerad information finns i Etiketter på sidan 38.

## Sökning

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



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



## Oavsiktlig filtrering

Olika filtreringsmetoder kan kombineras om så önskas. Om en eller flera filtertyper är aktiverade när du inte behöver dem innebär det troligtvis att vissa tillgångar som borde visas förblir dolda. Om du saknar ett objekt i Bläddraren, kontrollera att filtren har inaktiverats.

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



*En filtervarning såsom visas här syns högst upp i bläddraren när filtrering används. Klicka på x-ikonen längst till höger för att rensa bort alla filter på en gång.*

## Etiketter

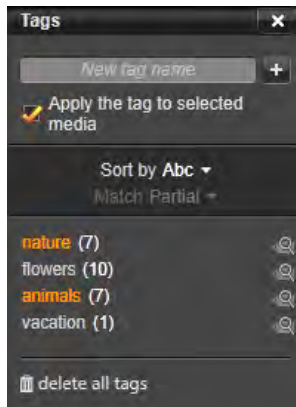
Biblioteket har kapacitet att hantera ett mycket stort antal tillgångsfiler, ibland många fler än vad som kan överblickas bekvämt, till och med inom en enda mapp. Bläddraren erbjuder därför ett flertal metoder för att sälla bort irrelevanta tillgångar från att visas.

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

### Etiketthantering och -filtrering

Hantering av och filtrering efter etiketter sköts via en panel som kommer upp när du klickar på knappen *Etiketter* högst upp i biblioteket. Panelen kan även öppnas genom att välja *Använd tagg* ➤ *Skapa ny tagg* från någon tillgångs kontextmeny.





*Taggpanelen med befintliga taggar listas i alfabetisk ordning.*

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

### **Skapa, döpa om och ta bort taggar**

För att skapa en ny tagg klickar du i textrutan överst på taggpanelen och skriver in din tagg. Välj det media du vill tagga, se till att rutan *Använd taggen för valt media* är markerad och klicka på knappen *Skapa ny tagg* bredvid textrutan. Det finns ingen övre gräns för hur många etiketter du kan skapa. Om du försöker använda ett namn som inte är nytt visas ett meddelande om att namnet redan finns, och det kommer inte att läggas till vald media.

Om du vill applicera en befintlig etikett på alla tillgångar i bläddraren som är markerade så klickar du på etikettens namn. Att markera flera tillgångar och sätta etikett på dem samtidigt är betydligt effektivare än att etikettera en tillgång i taget.



*Genom att hålla muspekaren över en etikett får du upp knapparna Döp om och Radera. Klicka på själva etiketten för att applicera den på de tillgångar som är markerade för tillfället.*

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

## Sortera etiketter

I mitten på etikettpanelen i rullgardinsmenyn *Sortera efter* finns endast två alternativ: 'Abc', där etiketterna sorteras i alfabetisk ordning, eller 'Relevans', som sortera dem i fallande ordning utifrån deras popularitet i den uppsättning tillgångar som visas för tillfället. Med det andra alternativet kommer du att se hur etiketterna sorteras om varje gång en markeras eller avmarkeras.

## Filtrering med etiketter

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

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

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

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

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

---

### Slå av etikettfiltrering

---

När taggar är inställda att filtrera innehållet i biblioteket listas vilka taggar som används i ett orange fält överst i webbläsaren. För att slå av filtrering av en speciell tagg ska du ta upp taggpanelen och avmarkera taggens ikon för *Filter*. Om du vill stänga av all filtrering på en gång klickar du på **x**-knappen i den orange listans högra ände.

### Konsten att tagga

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

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

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

---

## Korrigerig av media

---

Verktygen för mediekorrigerig i video-, foto- och ljudredigerarna kan appliceras direkt på biblioteket tillgångar. Denna typ av redigerig förändrar inte de underliggande filerna. Istället lagras redigeringsparametrarna i bibliotekets databas och appliceras på nytt

varje gång tillgången tas i bruk. Mer information finns i kapitel 4: *Medieredigering: Korrigeringar*.

Ett viktigt syfte med korrigeringsverktygen för media är att du ska kunna göra justeringar på material som inte automatiskt har identifierats korrekt. Med videotagning, som exempel, tillåter verktygssuppsättningen för justering att du kan skriva över bibliotekstilldelade bildförhållanden, sammanflätat läge och stereoskopiskt 3D-format.

---

## Videoscenavkänning

---

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

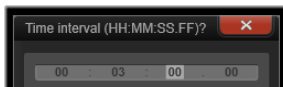
Hur lång tid som krävs för scenavkänning varierar beroende på klippets längd och vilken avkänningsmetod som har valts. Du kan följa statusen med hjälp av en förloppsmätare.

När du vill inleda scenavkänning väljer du en av metoderna i kontextmenykommandot *Hitta scener* för videotillgångar.

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

**Efter innehåll:** Med detta alternativ analyserar scenavkänningsverktyget materialets bildinnehåll bildruta för bildruta och etablerar en ny scen varje gång det sker en abrupt förändring av innehållet. En snabb panorering eller rörelse kan dock ge upphov till en del onödiga scenavbrott.

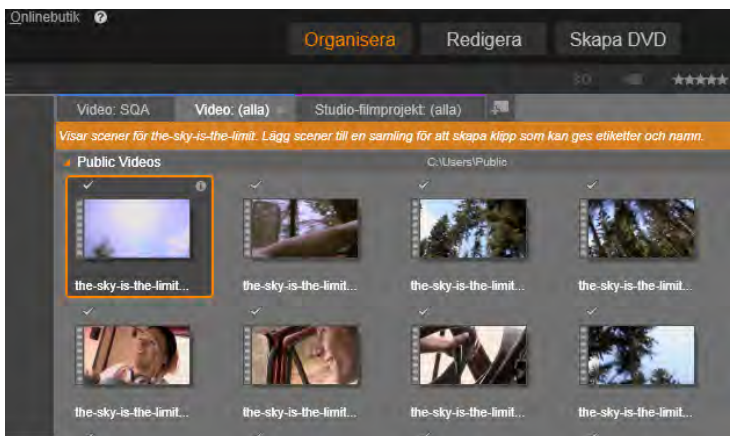
**Efter tidsintervall:** I denna variant anger du den önskade längden för scenerna som ska skapas. Ett litet redigeringsfönster öppnas där du kan skriva in önskat värde i timmar, minuter, sekunder och millisekunder. Scenens varaktighet måste minst vara en sekund. Tryck på Enter för att bekräfta ditt val.



## Visa scenerna

Om du vill visa scenkatalogen för en viss videofil väljer du *Visa scener* i filens kontextmeny. Du kan också markera klippet och sedan klicka på knappen *Visa scener* som kommer upp längst ner till höger i biblioteket.

Scenvisningen är ett temporärt visningsläge. Den orange listen högst upp i bläddraren signalerar att scenvisningen är aktiverad. I listens högra ände finns en **x**-knapp som du kan trycka på för att lämna visningsläget. Samma sak händer om du klickar på knappen *Visa scener* igen.



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

Under redigeringen har scenklippen precis samma egenskaper som andra videoklipp.

## Skapa scener manuellt

Om du vill dela in en videofil i scener manuellt väljer du *Visa scener* från tillgångens kontextmeny eller klickar på knappen *Visa scener*. Såvida du inte tidigare har delat upp filen kommer den nu att visas i Bläddraren som en enda scen.

Navigera inom klippet i bibliotekets spelare till varje bildruta där ett scenavbrott ska göras, och klicka sedan på knappen *Dela scen*. Mer information finns i Funktionsknappar på sidan 32.

## Ta bort scener

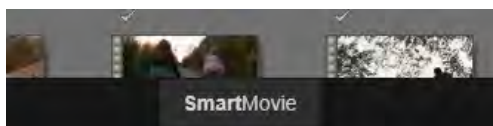
Om du vill tömma hela listan med scener för en videofil väljer du *Scenavkänning* ➤ *Ta bort scener* i tillgångens kontextmeny.

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



## SMARTMOVIE

Med de inbyggda projektskaparna SmartSlide och SmartMovie kan du göra ett bildspel eller en film automatiskt utifrån de media du väljer att ta med. Den genererade produktionen innehåller animerade övergångar, musiksoundtrack och imponerande bildeffekter.



*Klicka på SmartMovie för snabba filmer*

Börja med att välja en serie foton (eller andra bilder) eller videofiler från biblioteket. Som bakgrundsmusik kan du använda digitala ljudtillgångar som redan finns i biblioteket eller koka ihop ett eget soundtrack på studs med verktyget ScoreFitter.

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

---

## SmartSlide

---

När du vill öppna SmartSlide-verktyget klickar du på knappen *SmartSlide* längst ner i bibliotekets fönster.

SmartSlide-kontrollerna presenteras på en panel som glider in i fönstret nerifrån. Panelen innehåller tre underpaneler. I underpanelen längst till vänster hittar du information om SmartSlide, och råd om hur många filer du kan lägga till. Underpanelen i mitten är ett förvaringsområde med lådor för foton och andra bilder (överst) samt ljud. Den högra underpanelen innehåller kontroller för att skraddarsy bildspelet.

---

### Lägga till media

---

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

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



---

### Förhandsvisa, redigera och exportera

---

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

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

Knappen *Redigera* för över ditt bildspel till tidslinjen i filmredigeraren för detaljerad redigering. Det är en god idé att kontrollera att tidslinjens videoinställningar motsvarar dina önskemål för bildspelet. Du kommer åt dessa inställningar via knappen *videoinställningar* på inställningspanelen (nedan). Se även Projektets tidslinje på sidan 55.



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

## Förvaringsområdet

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

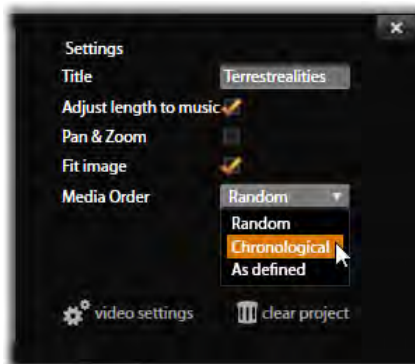
**Radera markerade:** Markerade mediefiler tas bort från SmartSlide-produktionen. De finns kvar i biblioteket och kan användas i andra projekt. (Genväg: Radera.)

**Öppna redigeraren:** Detta kommando öppnar Foto- eller Ljudredigerarens korrigeringsverktyg. Alla förändringar av mediefilerna du gör här appliceras endast i den aktuella SmartSlide-produktionen. (Genväg: dubbelklicka.)

## SmartSlide-inställningar

Med inställningarna på den här underpanelen kan du skraddarsy din SmartSlide-produktion.





*Här väljer muspekaren inställningen för kronologiskt ordning i medieordningslistan i SmartMovies inställningspanel. Längst ner i panelen finns knappar där du kan justera videoinställningarna för det genererade projektet, och även börja om från början.*

Inställningarna som görs här kommer att användas nästa gång bildspelet genereras. Med *videoinställningsknappen* kan du ange de tidslinjealternativ som du vill tillämpa om du för över produktionen till Filmredigeraren. Med knappen *rensa projekt* tar du bort alla media från projektet och återgår till standardinställningarna.

**Titel:** Ange en bildtext som ska användas som huvudtitel för filmen.

**Anpassa längd efter musiken:** När detta alternativ är ikryssat försöker SmartSlide anpassa sina timingparametrar så att det genererade bildspelet vara exakt lika länge som det musikaliska soundtrack du har angett. Råd om hur många bilder som behöver användas när alternativet är aktiverat hittar du i underpanelen med information.

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

**Passa in bild:** Markera detta alternativ för att förstora bilder som är för små för det valda formatet. För en mer flexibel användning kan du även korrigera tillgången med korrigeringsverktyget Beskär.

**Medieordning:** Välj ett alternativ för bildernas ordningsföljd i sekvensen, från 'Som angiven' (ordningen sätts av dig), 'Kronologisk' (enligt filernas tidsstämpel), och 'Slumpmässig'.

---

## SmartMovie

---

Klicka på SmartMovie-knappen längst ner i bibliotekets fönster för att öppna verktyget SmartMovie.

Precis som med SmartSlide presenteras SmartMovies kontroller på en panel som glider in i Biblioteket nerifrån. Även här finns tre underpaneler. Den längst till vänster ger information och råd om din SmartMovie. Underpanelen i mitten är ett förvaringsområde med lådor för video och foton (överst) samt ljud. Den högra underpanelen innehåller kontroller för att skraddarsy bildspelet.

---

### Lägga till media

---

De visuella elementen i din SmartMovie kan omfatta foton och andra stillbilder tillsammans med videon. Dra de tillgångar du vill använda från Bläddraren till den övre lådan i förvaringsområdet. Du kan även dra miniatyrbilderna inom förvaringsområdet för att få önskad ordningsföljd. Fortsätt lägga till fler bilder tills du är nöjd.

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



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

---

### Förhandsvisa, redigera och exportera

---

Klicka på Förhandsgranska i listan längst ner under verktyget när du har placerat dina mediefiler. Projektet skapas och öppnas i ett fönster för förhandsvisning. Om det behövs kan du återgå till SmartMovie-verktyget för att ändra ditt medieurval.

När du klickar på *Förhandsgranska* sparas de media du har valt automatiskt i en Samling med namnet Senaste Smart-projekt. Om du tror att du kommer att använda denna grupp av tillgångar fler gånger, döp om Samlingen för att förhindra att den skrivs över nästa gång du genererar en SmartSlide eller SmartMovie.



*Analysfasen vid generering av en SmartMovie kan ta en stund att slutföra om det är första gången materialet analyseras. Full rendering av projektet, då förloppet indikeras genom skuggningen på Spelarens tidslinjal, kan ge ytterligare en fördröjning innan en komplett detaljerad förhandsvisning visas.*

Med *Redigera* för du över produktionen till tidslinjen i Filmredigeraren för detaljerad redigering. Det är som vanligt en god idé att kontrollera att tidslinjens videoinställningar motsvarar dina önskemål för bildspelet. Du kommer åt dessa inställningar via knappen *videoinställningar* på inställningspanelen (nedan). Se även Projektets tidslinje på sidan 55.

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

## Förvaringsområdet

De visuella tillgångarna i den övre lådan visas som ikoner, medan musik- och ljudfilerna i den nedre lådan visas i form av en textlinje med filnamnet och varaktigheten för tillgången. Båda lådorna stödjer multipel markering, sortering med dra-och-släpp, samt innehåller en kort kontextmeny:

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

**Öppna redigeraren:** Med detta kommando öppnar du korrigeringsverktyget för videoredigeraren, fotoredigeraren eller ljudredigeraren. Alla ändringar du gör i mediefilerna tillämpas endast i den aktuella SmartMovie-produktionen. (Genväg: dubbelklicka.)

## SmartMovie-inställningar

Inställningarna på den här underpanelen används för att skraddarsy din SmartMovie-produktion.



*Här väljer muspekaren inställningen för lång klipplängd på SmartMovies inställningspanel. Längst ner i panelen finns knappar för justering av videoinställningar för det genererade projektet, och för att börja om från början.*

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

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

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

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

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

**Video.** Ange volymen för originalljudet i videosekvenserna. Om ljudet bara ska vara bakgrundsmusik, ställ in som noll.

**Medieordning:** Välj ett alternativ för bildernas ordningsföljd i sekvensen, från Som angiven (ordningen anges av dig), Kronologisk (efter fildatum) och Slumpmässig.

# Filmredigeraren

Filmredigeraren är Pinnacle Studios huvudredigeringsfönster för digitalt filmskapande. Redigeraren sammanför tre huvudkomponenter:

Biblioteket där kompaktvyn innehåller de tillgängliga tillgångarna i ditt projekt.

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

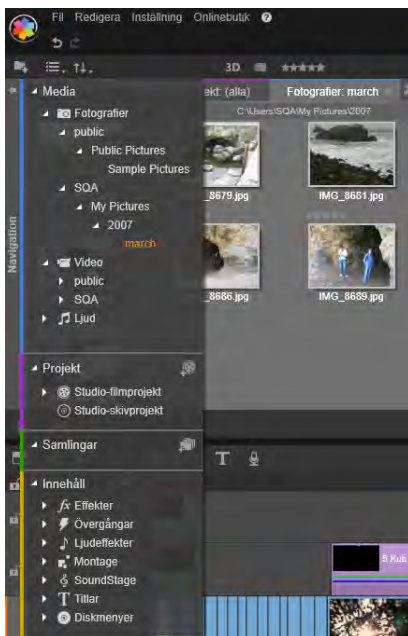
Spelaren där du kan förhandsgranska bibliotekstillgångar innan de läggs till i ditt projekt. Här kan du även se (bildruta för bildruta om du så vill) hur någon del av produktionen kommer att visas för publiken när du *exporterar* projektet, vare sig du sparar det som en fil, bränner en skiva, överför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

Filmredigeringsfönstret innehåller ett stort antal verktyg och paneler, förutom biblioteket, tidslinjen för projektet och spelaren, där du kan skapa och redigera titlar, lägga till effekter och andra syften.

### Det kompakta biblioteket

Kompaktvyn för biblioteket, som finns i övre vänstra delen av filmredigerarens fönster, är en kärnfunktion i redigeringsmiljön. Om du växlar mellan biblioteket och filmredigeraren kan du se att samma platsflik är vald i båda vyerna och att samma bibliotekstillgångar visas.

För att navigeringen ska bli enklare i den komprimerade vyn av biblioteket visas platsflikarna över de övre ikonerna som visar vilken typ av innehåll som ska visas i webbläsaren när du klickar på fliken. För att visa en annan del av biblioteket klickar du på triangeln *expandera-kontrahera* bredvid ikonerna. Trädstrukturen öppnas genom vilken du kan komma åt bibliotekstillgångarna.



*Hitta bibliotekstillgångar med hjälp av den expanderbara  
mappträd i det kompakta biblioteket*

Med det kompakta biblioteket och tidslinjen i samma fönster är det lekande lätt att lägga till tillgångar i din film: dra objekten från bläddraren i biblioteket till projektets tidslinje.

## Förhandsvisning i projekttredigerna

Du kan använda spelaren i antingen enkelt eller dubbelt förhandsgranskningsläge. Klicka på *förhandsvisningsläge* i det övre högra hörnet av spelaren för att växla mellan dem.





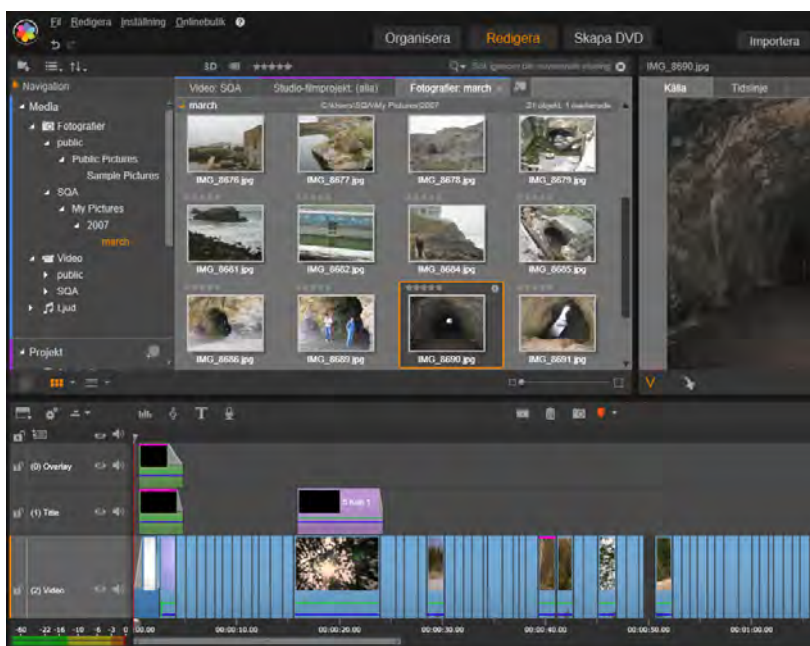
*Spelaren i enskilt läge. Du kan välja att visa antingen källmaterial (bibliotek) eller tidslinjematerial.*

Enkelt läge sparar skärmutrymme genom att bara visa en förhandsgranskning för spelare. Flikarna *Källa* och *Tidslinje* ovanför spelaren visar om det är material från biblioteket eller tidslinjen som visas, där kan du även växla mellan dem.



*Spelaren i dubbelläge. Med förhandsgranskningar sida-vid-sida kan du bläddra i biblioteket medan du behåller din aktuella filmram i vyn.*

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



*En del av filmredigerarens fönster, med kompaktvyn för biblioteket uppe till vänster, spelaren uppe till höger (delvis synlig) och längst ner tidslinjen med navigatorpanelen öppen i det övre området.*

## Diskredigering

Om du planerar att slutligen ge ut din film på DVD med interaktiva menyer kommer du att behöva specialfunktionerna i Diskredigeraren.



Den tillhandahåller samma redigeringsfunktioner för tidslinjen som Filmredigeraren, men låter dig även arbeta med diskmenyer med vilka användaren kan navigera i din produktion.

I Pinnacle Studio kan du smidig överföra en film till ett diskprojekt när som helst under utvecklingen. Därför går det bra att börja i filmredigeraren även om du till sist bestämmer dig för DVD i stället, eller som komplement till andra alternativ. Gå till kapitel 9: *Diskprojekt* för information om specialfunktionerna för att skapa en disk. Andra aspekter av tidslinjeredigering täcks av detta och följande kapitel.

## Bildspelsproduktion

Förutom alla typer av videoproduktioner (filmer) kan filmredigeraren (och diskredigeraren) användas för att skapa avancerade avancerade bildspel och presentationer från stillbilder. Samma redigeringsteknik används i båda fallen.



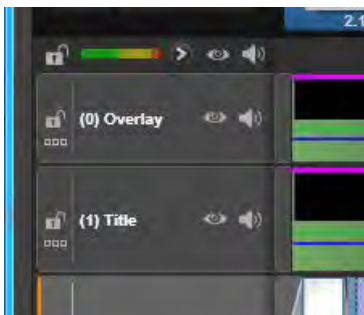
# PROJEKTETS TIDSLINJE

Tidslinjen är där du skapar din film genom att lägga till video-, foto- och ljudtillgångar från biblioteket. Detta sker genom att redigera och trimma dessa kärnmedia och genom att liva upp dem med överångar, effekter och andra hjälpmedel.

## Grunder för tidslinjen

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

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



*Till vänster om tidslinjen finns spårtitlar med flera kontroller per spår: låsknapp, spårnamn och översiktsknappar för spårets video och ljud. Här är standardspåret Primär.*

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

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

Din aktuella position på tidslinjen motsvarar den videoruta som visas i spelaren när den är i *tidslinjeläget*. Den aktuella positionen indikeras med en vertikal röd linje med ett indikatorhandtag längst ned som du kan dra i. En annan vertikal linje markerar samma position i navigatören (se nedan).



## Verktysfältet

Ovanför spåren i tidslinjens verktygslist finns flera grupper av redigeringsrelaterade verktyg. (Verktygslisten i diskredigeraren innehåller även specialverktyg för diskredigering.)

## Navigatorn

*Navigatorn* är en hjälppanel för navigering som kan visas eller döljas genom att klicka på dess ikon på *Val av navigeringsverktyg* nära den vänstra kanten på tidslinjens verktygslist.



Det fullbreda bandet visas precis nedanför verktygslisten. Här får du ett fågelperspektiv över hela projektet i reducerad skala. Listerna som representerar klipp i navigatorn har samma färger som på tidslinjen, förutom listen som representerar det markerade klippet som är orange. Genom att klicka på navigatorn kan du snabbt komma till en plats på tidslinjen.



*En del av navigatorremsan, som anger den aktuella positionen (vertikal linje, vänster) och det genomskinliga visningsfönstret som är dragbart.*

Den grå rektangeln som omger en del av navigatorfönstret, *visningsfönstret*, indikerar det avsnitt i din film som nu visas på tidslinjespåret.

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

## Zooma

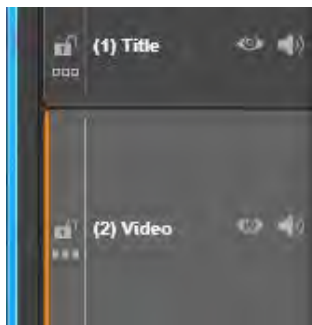
Dra eller klicka horisontellt i tidslinjalen längst ned på tidslinjen, eller dra i visningsfönstrets sidor för att ändra zoomnivån för tidslinjen. Fördelen med den första metoden är att den alltid lämnar skärmpositionen för startmarkören orörd, vilket kan göra det lättare att orientera sig efter zoomningen.

Använd plus och minus knapparna direkt till höger om den för att ändra zoomning för själva navigatorn.

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

## Storyboard

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



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

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



*Storyboarden visar en sekvens av ikoner som motsvarar innehållet i ett spår. Effekter (magenta) och korrigeringar (gröna) markeras på ikonens övre kant, klippets längd visas längst ner.*

Utrymmet precis nedanför verktygslisten där storyboarden visas används även av Navigatorn (och i skivredigeraren av Menylistan). Vilka verktyg som visas styrs av *Val av navigeringsverktyg* nära vänster kant på tidslinjens verktygslist.

## Navigera i Storyboard

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

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

## Redigera med Storyboard

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

**Lägga till klipp:** Foton, videor, ljudklipp, projekt, montage och titlar kan enkelt läggas till i projektet genom att dra dem från biblioteket till storyboarden. En *infogelinje*



visas för att markera var det nya klippet kommer att placeras. Du kan välja flera klipp och lägga till alla på en gång

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

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

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

Du kan välja flera klipp med knapparna Shift och Ctrl enligt Windows-konventionerna.

**Sortera om klipp:** Plocka upp ett klipp och flytta det genom att klicka på det tills det är markerat och sedan dra det till dess nya plats. Vid behov kommer storyboarden att skrolla tills du når önskad position.

## Ändra storlek

Höjden på tidslinjen, samt de relativa proportionerna för biblioteket och spelaren kan justeras med storlekshandtaget i form av ett inverterat T i mitten på skärmen.

För att justera höjden på enskilda tidslinjespår, ta tag och justera separeringslinjerna mellan spåritlarna till vänster. Om den vertikala storleken på alla spår överstiger tillgängligt visningsområde, kan du välja vilka spår som ska visas med hjälp av rullningslistan.

Ställ in storyboardens höjd (när den är synlig – se ”Val av navigeringsverktyg” på sidan 63) genom att dra den horisontella delaren vertikalt längs med storyboardens nedre kant.

## Verktygslist för tidslinjen

Verktygslistan ovanför tidslinjen i filmredigeraren erbjuder olika inställningar, verktyg och funktioner som tillämpas på tidslinjen och vid tidslinjeredigeringen. Dessa beskrivs (från vänster till höger):

### Anpassa verktygslistan

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



*Panelen Anpassa verktygslistan med alla tillgängliga knappar som är valda att visas.*

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

Vissa av kommandona som anropas av knapparna har även snabbkommandon på tangentbordet. Dessa fungerar oavsett om knappen visas eller inte. (Se *Bilaga D: Kortkommandon* för mer information.)

## Tidslinjeinställningar

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



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

**Bildförhållande:** Välj mellan visning i 4x3 eller 16x9.

**Bildhantering:** Välj mellan reguljär (2D) och stereoskopisk (3D).

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

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

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



*Tidslinjeinställningar*



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

Om du vill välja en specifik videostandard för dina projekt, istället för att ärva formatet från det första klippet som lades till, går du till sidan Projektinställningar i programinställningarna. Mer information om Projektinställningar finns på sidan 309.

## Verktysväljare för navigering

Utrymmet precis under verktygslisten kan upptas av antingen Navigatorn eller Storyboarden eller ingen av dem. (Det finns en tredje möjlighet - menylistan - i diskredigeraren.) *Val av navigeringsverktyg* har en nedrullningslist där du kan välja vilket verktyg du vill visa i det området. Klicka på valikonen för att växla mellan att visa området eller inte.



Mer information om dessa navigeringsverktyg finns i Navigatorn på sidan 57 och i Storyboard på sidan 58.

## Ljudmixer

Denna knapp öppnar det förbättrade ljudkontrollområdet med volymjusteringsverktyg och åtkomst till Panoreringen, en kontroll för surroundljuds-panorering. Mer information finns i Ljutfunktioner för tidslinje på sidan 70.



## ScoreFitter

Scorefitter är en integrerad musikgenerator i Pinnacle Studio med specialkomponerad, royaltyfri musik som är exakt anpassad till längden som behövs för din film. Se ScoreFitter på sidan 217.



## Titel

Du öppnar Titelredigeraren med *titelknappen*. Om ingen av de många titlar som ingår passar kan du skapa en egen titel. Se Titleredigeraren på sidan 161.



## Berättarröst

Med Verket Berättarröst (voice-over) kan du spela in kommentarer eller annat ljudinnehåll direkt medan du ser filmen. Se Berättarröst-verket på sidan 219.



## Rakblad

Klicka på *rakbladsknappen* för att dela ett eller flera klipp vid startmarkörpositionen. Inget material raderas genom att göra detta, men varje inbegripet klipp blir till två klipp som kan hanteras separat i förhållande till trimning, flytt, effekttillägg m.m.



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

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

Låsta spår är undantagna från delning.

## Papperskorg

Klicka på *papperskorgsknappen* för att ta bort alla markerade objekt från tidslinjen. Mer information om hur andra tidslinjeklipp kan påverkas av radering finns i Radera klipp på sidan 77.



## Bild

Om du, medan du förhandsgranskar en video i tidslinjen, ser en bildruta du vill fånga som stillbild klickar du på knappen *Snapshot*. Detta skapar ett foto av den bilden som



visades under förhandsgranskningen och det placeras i mappen *Snapshot* under *Foton* i biblioteket.

Med knappen *Snapshot* i tidslinjen kan du snabbt fånga en bildruta. För bättre kontroll kan du använda verktyget *Snapshot* in videoredigeringen. Mer information finn i Stillbilder på sidan 123.

## Markörer

Markeringsfunktionerna som finns här är identiska med de som finns i medieredigerarna för video och ljud. Se Markörer på sidan 121.



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

## Trimläge

Öppna en trimpunkt genom att placera tidslinjeindikatorn nära det klipp som ska trimmas och sedan klicka på knappen *trimläge*. Klicka igen för att stänga beskrivningsläget. Mer information finns i Trimning på sidan 80.



## Övergångar med dynamisk längd

Normalt sett när en övergång läggs till i tidslinjen får den standardlängden som är konfigurerad i inställningarna.

Klicka på den här knappen om du vill åsidosätta standardlängden. När knappen är markerad kan övergångens varaktighet ställas in genom att dra musen åt höger eller åt vänster medan du placerar övergången på ett klipp. Mer information om övergångar finns på sidan 93



## Magnetläge

*Magnetläget* förenklar infogning av klipp när du drar dem. När läget är aktiverat, dras klippen magnetiskt till andra objekt på tidslinjen när de är tillräckligt nära. Detta gör det



lätt att undvika de onödiga, om än ofta små, mellanrummen mellan objekt som annars kan uppstå under redigeringen. Om du, trots allt, medvetet vill skapa ett sådant mellanrum så stäng helt enkelt av läget för att tillåta den fördragna placeringen.

## Volymredigering av nyckelrutor

Knappen *volymredigering av nyckelruta* växlar till nyckelrutebaserad redigering av ljudklipp. När knappen är aktiverad blir den gröna volymkonturen på varje tidslinje redigeringsbar. I detta läge kan du lägga till kontrollpunkter till konturen, dra kontursektioner och andra åtgärder. När knappen är av, är volymnyckelrutorna skyddade mot ändring.



När du öppnar ljudmixern automatiskt aktiveras knappen.

## Ljudsnabbspolning

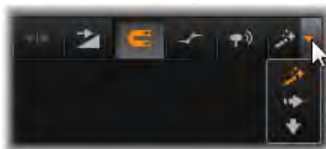
som standardkan endast ljuddelen i ett projekt höras under uppspelning i förhandsvisningen. *Ljudsnabbspolningsknappen* på tidslinjen ger en förhandsgranskning av ljudet även under snabbspolning av din film genom att dra snabbspolningskontrollen över tidslinjen.



Snabbspolningshjulet i spelaren fungerar även för ljudsnabbspolning.

## Redigeringsläge

Väljaren för *redigeringsläget* på högra sidan av tidslinjens verktygslist avgör hur andra klipp beter sig när redigeringsändringar görs. Material till vänster om redigeringspunkten påverkas aldrig i tidslinjeredigering, så ändringar appliceras endast till klipp till höger om redigeringspunkten.



Det finns tre olika redigeringslägen: *smart*, *infoga* och *skriv över*. Smart är standard där Pinnacle Studio väljer mellan infoga, skriv över och ibland mer komplexa strategier i sammanhangen för varje redigeringsåtgärd.

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

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

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

Längre fram när projektstrukturen börjar bli klar och du har börjat din noggranna synkronisering av material på olika spår är infogaläget mindre användbart. De egenskaperna som verkliga drar nytta av funktionen i den inledande fasen (krusningsbeteende) motverkar det i slutfasen. Detta är här *skriv över* kommer in.

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

---

## Alternativläge

---

Funktionen *Smartredigeringsläget* förutser vad du försöker göra och bestämmer om infoga, skriv över eller om någon mer komplex strategi är bättre att tillämpa. Du kommer att upptäcka att det vanligtvis gör vad du vill, men det kommer tillfällen när du vill annorlunda.

Många handlingar stödjer både klistra in och skriv över, men inga andra möjligheter. *Smartläget* använder ibland den ena och ibland den andra metoden, men om du inte vill infoga, är det oftast skriv

över och vice versa. Allt du behöver är därför en metod att åsidosätta *smartlägets* standardbeteende.

Håll ner Alt-tangentsen medan du redigerar som vanligt för att ändra infoga till skriv över eller tvärs om. Du kan trycka på (eller släppa) Alt som du vill medan du ställer in redigeringen: det som räknas är status för knappen då du utför åtgärden, exempelvis när du släpper objekt på tidslinjen.

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

Under en tidslinjeredigering – där du ersätter ett klipp med ett annat medan längden, effekter och andra egenskaper behålls – fungerar Skift-tangentsen på liknande sätt. Mer information om Ersätta ett klipp finns på sidan 75.

---

## Tidslinjens spårhuvud

---

I huvudområdet på tidslinjen finns ett antal kontroller som påverkar arrangeringen och organiseringen av tidslinjespår. Dessa kontroller beskrivs här, medan ljudfunktioner som styrs från tidslinjeområdet, exempelvis spårvolym, beskrivs med början på sidan 208.

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

---

### Standardspår

---

Den orangea vertikala linjen till vänster om spårhuvudet och den ljusare bakgrundstonen indikerar standardspåret. Det ger ett målspår för vissa funktioner, däribland skicka till och klistra in. Nyskapade titlar och Scorefitterlåtar läggs också till i detta spår. Mer information finns i Skicka till tidslinjen (sidan 75), Använda Urklipp (sidan 89), Titelredigeraren (sidan 161) och ScoreFitter (sidan 217).

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

## Låsning

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

## Storyboardlänk

Storyboarden är ett alternativt sätt att visa ett tidslinjespår. En liten knapp, *storyboard-länk*, visas under *hänglås*-knappen på alla spårubriker när storyboarden är öppen. Klicka på knappen för att välja ett givet spår som det som är länkat till storyboard-visningen.

## Spårnamn

Klicka på namnet för att komma till platsredigeraren, eller välj *Redigera spårnamn* i spårhuvudets kontextmeny för att ändra namnet på ett spår. Bekräfta ändringen med Enter, eller avbryt med Esc.

## Video- och ljudövervakning

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

## Ytterligare spårfunktioner

Följande funktioner är tillgängliga i spårhuvudets kontextmeny:

**Nytt spår:** Du kan sätta in ett nytt spår, antingen över eller under, det existerande spåret.

**Radera spår:** Radera ett spår med alla klipp i.

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

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

**Spårstorlek:** Kontextmenyn innehåller fyra fasta spårstorlekar (*Liten, Medium, Stor, Mycket stor*). För specialstorlekar, dra separationslinjen mellan spårhuvuden för att steglöst justera höjden.

**Visa vågformer:** Växla vågformen för ljudklipp.

### Tidslinjens ljudfunktioner

Mer information om dessa funktioner finns i Ljud på tidslinjen på sidan 208.



## REDIGERA FILMER

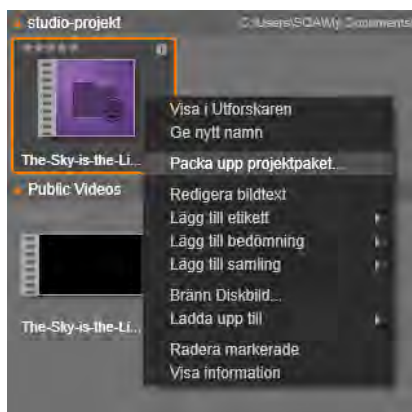
Det första steget i varje filmredigeringsession är att öppna ditt projekt i filmredigeraren och börja arbeta.

**Starta en ny produktion:** Välj *Arkiv* ➤ *Ny* ➤ *Film* i huvudmenyn. Innan du lägger till ditt första klipp, börj du kontrollera att tidslinjens videoformat är rätt för det här projektet (se nedan).

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

Om din film har lagrats som ett projektpaket måste det packas upp innan redigering. Hitta projektet i Studio Projects grupp i biblioteket och använd kommandot *Packa upp projektpaket* i miniatyrens kontextmeny.





*En miniatyr för projektpaketet i biblioteket, med kontextmenyn öppen. När du har packat upp filen visas filmen på projektets tidslinje och är klar för redigering.*

Alternativt kan du klicka på **Fil** ➤ **Öppna** och hitta projektpaketet i Utforskaren genom att välja **Studio Project Package (axx)** i rutan för filtillägg.

När upppackningen är klar läggs det upppackade projektet till i biblioteket och öppnas i projektrédigerarens tidslinje där det kan redigeras som vanligt.

**Öppna ett Studio-projekt:** Välj **Arkiv** ➤ **Importera tidigare Pinnacle Studio-projekt**. Lägg märke till att vissa funktioner i projekt som har skapats med en tidigare version av Studio kanske inte stöds i den aktuella versionen.

**Importera ett Studio för iPad-projekt:** Välj **Arkiv** ➤ **Importera Studio för iPad-appprojekt**.

## Tidslinjeinställningar

Börja med att verifiera videoformat och inställningar när du startar redigeringen av ett nytt projekt (bildförhållande, 2D eller 3D, bildrute storlek och uppspelningshastighet) så att de som vill ha dem. På fliken **Projektnställningar** i **applikationsinställningar** kan du ange värden för dessa egenskaper automatiskt genom att matcha det första klippet som läggs till i projektet. Du kan också ange dem

manuellt. Information om konfigurerings av den automatiska funktionen finns i Projektinställningar på sidan 309 och i Tidslinjens verktygslist på sidan 61 finns anvisningar om hur du anger manuella projektinställningar.

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

## Skapa spår

Med några få undantag, har tidslinjespår i Pinnacle Studio har inga specialiserade roller. Valfritt klipp kan placeras på vilket spår som helst. Allteftersom ditt projekt växer kommer du emellertid att upptäcka att det lönar sig att fundera över organisationen av spåren och att byta namn på dem enligt deras funktion i filmen. Mer information om spåregenskaper och hur du ändrar dem finns i Tidslinjens spårhuvud på sidan 68.

---

## Lägga till klipp i tidslinjen

---

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

## Dra och släpp

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

När du passerar in i tidslinjeområdet under draget och fortsätter till målsåret, notera uppkomsten av en vertikal linje under muspekaren.

Linjen indikerar var den första rutan i klippet skulle läggas in om du släppte klippet här. Linjen färgas grön om släppet skulle varit godkänt och rött om det inte är möjligt att lägga till klipp där (t. ex. om spåret är skyddat).

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

**Magnetläge:** I ursprungsinställningarna är magnetläget påslaget. Det gör det lättare att lägga till klipp så att kanterna möts exakt. När muspekaren kommer nära ett möjligt mål dras det nya klippet till visa positioner, t. ex. ändrar på klipp eller markörpositioner, som om dragen av en magnet .

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

## Förhandsvisning för direktredigering

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

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

Glöm inte att du kan variera många åtgärder under tidslinjeredigeringen med alternatläget: tryck och håll ned Alt medan du drar eller trimmar. När du ersätter ett klipp med ett annat (se Ersätta ett klipp nedan) kan du också använda Skift.

## Avanserad dra och släpp

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

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

Med *smartredigeringsläget* uppnår du enkelt dessa mål.

### Fylla ett mellanrum

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

### Infoga klipp

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

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

## Infoga med delning

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

I *smartläget* bibehålls synkronisering av målspåret med alla andra spår genom att infoga ett mellanrum i vart och ett av dem som motsvarar det nya klippets längd. För att undvika att påverka andra spår på detta sätt ska du använda infoga istället för *smartläget*. Alternativt kan du hålla ned Alt när du släpper det nya materialet för att skriva över en del av det befintliga klippet. En tredje metod är att låsa alla spår som inte skall modifieras, även om de olåsta klippen kommer att påverka synkroniseringen av klipp i det låsta spåret.

## Ersätta ett klipp

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

I *smartläget* kommer ersättningsåtgärden endast att fungera om biblioteksklippet är tillräckligt långt så att det täcker hela längden på det klipp som ska ersättas. I övriga lägen kommer ett biblioteksklipp som är för kort att förlängas med hjälp av övertrimning. Förlängningens riktning och längd baseras på muspekarens position när du drar den. Mer information om övertrimning finns på sidan 79.

Om Bibliotekstillgången är längre än vad som krävs kommer den att beskäras till samma längd som klippet som ska ersättas.

## Skicka till tidslinjen

Förutom att dra ett klipp till tidslinjen kan du skicka det till det standardspåret vid startmarkörens position. Åtgärden kan jämföras med dra och släpp, så *smartläget* tillämpas på samma vid bestämning av hur andra klipp ska påverkas.

Kommandot *Skicka till tidslinjen* finns i kontextmenyn för den enskilda tillgången eller för flerval i bibliotekets kompaktvy.

## Skicka från spelaren

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

Om du klickar på en bibliotekstillgång när du arbetar i filmredigeraren växlar spelaren till *källäge* för förhandsvisning. För trimningsbara media (video och audio) ger Spelaren även trimningsmätare för att klippa ut en början eller slutdel av tillgången.



*Klicka på knappen Skicka till tidslinjen i spelaren efter trimning av en videotillgång i biblioteket.*

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

## Titelredigerare, Scorefitter, berättarröst

Med dessa tre funktioner lägger du till nya klipp som inte stöds av någon bibliotekstillgång på tidslinjen. Istället skapas de från inställningar och andra handlingar du företar dig under redigering.



När redigeringen är klar kommer både titlar och ScoreFitter-klipp att skickas till standardspåret på tidslinjen via funktionen *skicka till tidslinje* medan berättarröst-klipp istället kommer att skickas till det speciella berättarröstspåret. Mer information finns i kapitel 7:

Titelredigeraren (sidan 161), Scorefitter (sidan 217) och Berättarröstverktyget (sidan 219).

---

## Radera klipp

---

Markera ett eller flera klipp och tryck på Radera för att ta bort ett eller flera klipp. Du kan också klicka på ikonen för *papperskorgen* i tidslinjens verktygslist och välja *Radera* i kontextmenyn.

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

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

I *infogaläge* täpps mellanrummen igen i de spår som borttagningen görs, men andra spår påverkas inte. Till höger om raderingen kommer inte synkroniseringen att bevaras.

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

---

## Klippåtgärder

---

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

### Urval

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

För att välja ett klipp, klicka på det med musen. Alla tidigare val kommer att avmarkeras. För snabbt flerval, klicka i en öppen del av tidslinjen och dra ut en urvalsram som täcker de klipp som är av intresse. Tryck på Ctrl+A för att välja alla klipp med ett kommando.

För att avmarkera ett val, klicka i valfritt mellanrum på tidslinjen.

## Flerval med tangentbord och mus

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

**Välja en serie klipp:** Klicka på det första klippet och håll ned Skift och klicka på det sista. De två klippen anger en rektangulär gräns, eller urvalsram, inom vilken alla klipp väljs.

**Markera/avmarkera ett klipp:** Håll ned Ctrl och klicka på ett enskilt klipp för att ändra markeringen för det utan att påverka de övriga markeringarna.

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

## Justera

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

Justerignen ändrar längden på ett enskilt klipp på tidslinjen i *skriv överläget* (eftersom *infogaläget* skulle medföra synkroniseringsproblem). Om du drar början på ett klipp till höger kommer ett mellanrum att lämnas på vänster sida. Om det finns ett klipp direkt till vänster om klippet som justeras kommer drag till vänster att skriva över det.



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

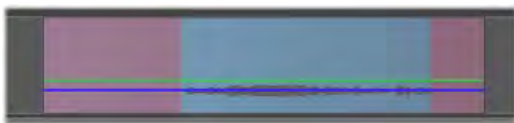
Det visar sig att justering av mellanrum i *skriv överläget*, så som vi gör med klipp, inte fungerar särskilt bra här. Emellertid är mellanrum till hjälp när du redigerar i *smartläge* om du vill sprida ett enskilt spår till vänster eller höger utan att bry dig om de medföljande synkroniseringsproblemen.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

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

## Övertrimning

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

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



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

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

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

Metoden med fryst bild kommer dock förmodligen inte ge ett tillfredsställande resultat om det händer under en sekvens med snabba rörelser. I sådana krävande fall bör du kanske överväga att

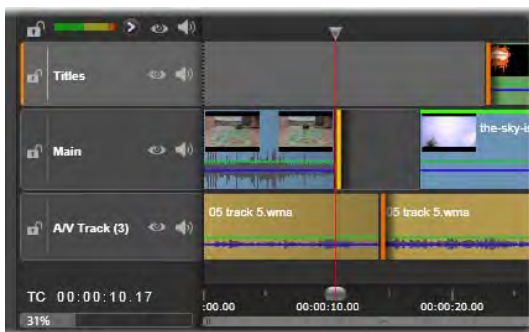
komplettera eller ersätta klippet, eller förlänga det med hastighetsfunktionen. (Se Hastighet på sidan 91.)

## Trimning

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

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

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



*Flerspårstrimning*

### En regel för att behålla synkronisering

Pinnacle Studio har kraftfulla trimningsverktyg för att utföra flerspårstrimning utan risk. Som tur är finns en riktlinje för att försäkra synkronisering även på en komplex tidslinje: öppna exakt en trimpunkt på varje spår. Huruvida trimpunkten fästs vid ett klipp eller ett mellanrum är upp till dig.

## Öppna trimpunkter

Öppna en trimpunkt på det aktiva tidslinjespåret genom att placera tidslinjens snabbspolare nära det klipp du vill trimma och sedan klicka på *trimlägeknappen* i tidslinjens verktygslist. För att öppna en beskärningspunkt på varje icke-tomt spår samtidigt ska du klicka på knapparna Shift och *trimläge*.



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

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



*Trimredigeraren i dubbelläge. Den gula rektangeln visar den aktuella beskärningspunkten i början av ett klipp, den vänstra sidan visar den slutliga ramen för det utgående klippet.*

När en trimpunkt öppnas händer flera saker:

- Den vänstra eller högra kanten på klippet är markerat med en gul kant som visar att det är markerat. Beskärningspunkter som inte är valda visas med ett orange fält.

- Beskärningsredigeraren öppnas, med spelaren i dubbelt förhandsgransknings läge.
- Transportkontrollerna under spelaren blir till verktyg för beskärningsjustering.
- Förhandsgranskningen med aktuell aktiv *beskärningspunkt* är gulmarkerad.

## Trimredigeraren

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

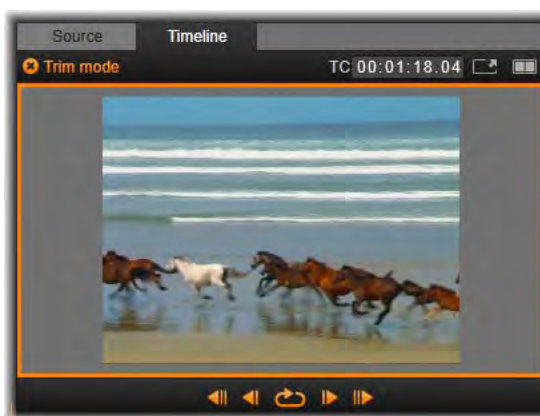
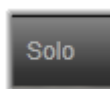


*Beskärningsredigeraren i en glidande beskärning. Den vänstra förhandsgranskningen visar den aktuella beskärningspunkten och den högra förhandsgranskningen visar den andra beskärningspunkten.*

Vilken bildruta som visas i det andra förhandsgranskningsfönstret beror på vilket beskärningsläge som används. I en glidande eller smygande beskärning visas den andra beskärningspunkten omgiven av en orange rektangel. I andra fall visas det andra förhandsgranskningsfönstret bildrutan på andra sidan beskärningen vid den valda beskärningspunkten.

Ovanför varje förhandsgranskningsfönster visas antalet bildrutor som har beskurits. Om du ser på positionen för originalbeskärningen som noll visar siffran hur många bildrutor som den nya beskärningspunkten har flyttat.

Beskärningsredigeraren är som standard i *sololäge*. Klippet som har beskärningspunkten visas utan spåren ovanför sig och utan några övergångar. Detta förhandsgranskningsläge lämpar sig bäst för att bestämma den exakta ruta som ska beskäras. Standardvisningen för angränsande bildrutor är en fullständig komponering av alla tidslinjens spår. Du kan växla visningsbeteendet med *soloknappen* i det nedre högra hörnet av trimredigeraren. När *sololäget* är avaktiverat visar förhandsgranskningsfönstret beskärningspunkterna i tidslinjekontexten.



*Beskärningsredigeraren i enkelt förhandsgranskningsläge.*

Beskärningsredigeraren öppnas i dubbelt förhandsgranskningsläge. Klicka på *förhandsvisningsläge* i det övre högra hörnet av förhandsvisningsområdet för att växla mellan dem.



**Stänga trimläget:** Trimläget kan antingen stängas genom att klicka på *trimläge*.

## Redigeringslägen

Det redigeringsläge du väljer – *smart*, *skriv över* eller *infoga* – avgör hur trimningen påverkar andra klipp på tidslinjen. Välj läge i rullgardinsmenyn längst till höger om verktygslistan.



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

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

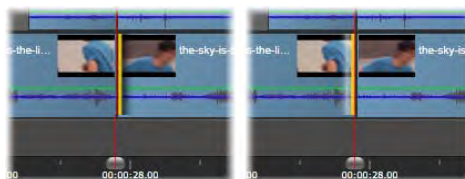
**Smartläget:** Smartläget motsvarar infogaläget för trimning.

## Trimma början på ett klipp

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

Trimma klippet genom att dra trimpunkten till vänster eller höger.

Trimma klippet i spelaren genom att använda trimknapparna för att trimma en eller tio bildrutor, antingen framåt eller bakåt. Klicka på *Spela loopknappen* för att loopa en förhandsvisningen av trimdelen.



*Positionen på spelhuvudet i förhållande till beskärningspunkten hjälper till att bestämma ingångspunkten på ett klipp (vänster) från utgångspunkten på föregående klipp (höger).*

## Trimma slutet av klippet

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

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

## Trimma mellanrum

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

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

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



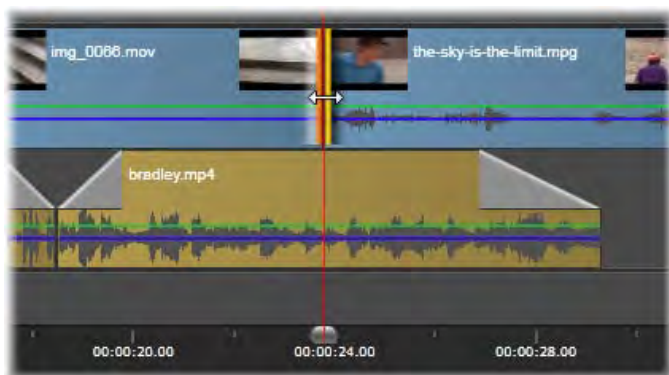
*Två mellanrum och en ljudpunkt har markerats för trimning. Eftersom en stegpunkt har skapats för varje spår fortsätter hela produktionen att vara synkad vid beskärning.*

## Trimma båda

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

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

När du är positionerad över de näraliggande trimpunkterna du just öppnat ska muspekaren vara en horisontell tvehövdad pil. Dra till vänster eller höger för att flytta klippgränsen, eller använd spelaren i *trimningsläge*.



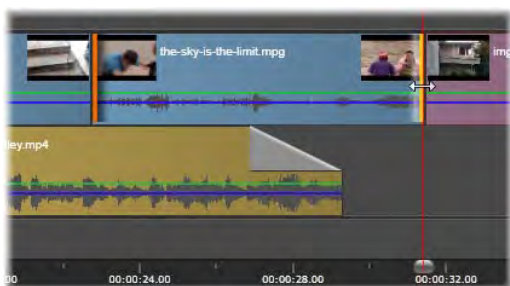
*Trimma båda: Närliggande ut- och intrimpunkter har markerats. När beskärningspunkterna dras påverkas tajmingen för övergången från det utgående klippet till det ingående klippet, men stör inte tidslinjen.*

## Glidtrimning

Öppna en trimpunkt i början av klippet och en annan i slutet av samma klipp (eller i ett senare) på tidsspåret för att ändra startbildrutan i ett klipp i källmaterialet.



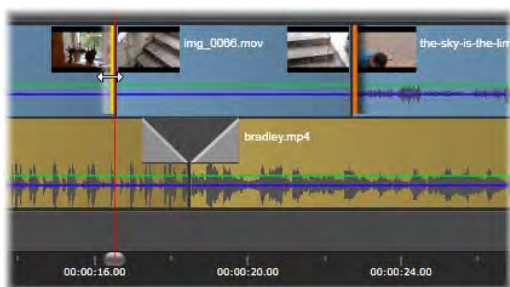
Dra trimpunkten antingen horisontellt eller använd Spelarens trimkontroller för att omplacera klippet inom dess källa.



*Glidtrimning: När beskärningspunkterna för ingång- och utgång är valda för ett klipp innebär dragningen att ingångs- och utgångspunkterna ändras i relation till originalmaterialet utan att påverka tidslinjens starttid eller totala tid.*

## Dragtrimning

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



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

Dragtrimning (Slide trim): En ut-trimpunkt har öppnats för det första klippet och en in-punkt på det tredje.

## Övervaka trimpunkter

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

Bevakning aktiveras för en beskärningspunkt när den skapas. När flera beskärningspunkter skapas i ordning kan du finjustera var och en efter hand. För att välja en befintlig beskärningspunkt för övervakning, klicka på Ctrl och sedan punkten. Växla mellan de öppna punkterna när trimläget är aktivt genom att hålla ned Tab eller Skift+Tab.

När du har använt Ctrl-klickar du för att bevaka en beskärningspunkt. Beskärning kan även styras med vänster och höger pilknapp. Beskär en bildruta med knapparna utan shiftläge och lägg till Shift-knappen för att beskära i steg om 10 bildrutor.

## Flytta och kopiera

Placera muspekaren på ett markerat klipp tills den ändras till *handsymbol* för att flytta en sektion med ett eller flera klipp. När det sker drar du klippet till önskad position.

Flytta kan ses som en tvåstegs-procedur. Ett, urvalet raderas från den nuvarande tidslinjen enligt definitionerna i det valda redigeringsläget. Två, urvalet flyttas till den önskade slutpositionen där det infogas från vänster till höger på spåret. Den relativa positionen av alla valda klipp på samtliga spår bibehålls.

Det går att flytta ett glest urval (ett urval där vissa klipp per spår markeras men inte alla i samma område) men det kan bli förvirrande om det inte görs i *skriv överläge*. Att flytta antingen ett enkelt klipp eller tvärsnittet av en tidslinje är lättare och, om möjligt, att föredra.

Om du håller ned Alt-tangents under flytten kan du växla mellan *infoga*- och *skriv överläge*. Standardbeteendet för smart är det

samma som för infoga eftersom det vanligaste användningsområdet för horisontella flyttningar är att sortera om uppspelningssekvensen.

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

---

## Använda urklipp

---

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

---

### Från biblioteket

---

Välj *Kopiera* i kontextmenyn för urval när du har valt ett eller flera klipp i biblioteket, eller tryck på Ctrl+C för att lägga urvalet i applikationens urklipp. (*Klipp ut* som är det andra vanliga kommandot för att lägga till i urklipp är inte tillgängligt i biblioteket).

Placera startmarkören i projektets tidslinje på den punkt där klistra inåtgärden ska starta, och välj önskar spåret genom att klicka i dess huvud.

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

Om du väljer klistra in i tidslinjens kontextmeny istället för att trycka på Ctrl+V klistras klippen in vid muspekarens position på standardspåret, inte vid startmarkören.

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

## Från tidslinjen

Markera ett eller flera klipp på tidslinjen och klicka på *Kopiera* eller *Klipp ut* i kontextmenyn, eller tryck på Ctr+C (kopiera) eller Ctr+X (klipp ut). Båda kommandona lägger till klippen i Urklipp. Med *Klipp ut* tas originalklippen bort från projektet, medan *Kopiera* lämnar dem kvar på samma plats.

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

## Effekter i Urklipp

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

Effekterna kommer att klistras in i alla markerade klipp. Måklippen bibehåller alla redan befintliga effekter. Högen med klistrade effekter kommer att placeras ovanpå de befintliga effekterna.

## Övergångar i Urklipp

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

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

# Hastighet

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



*Fönstret för hastighetskontroll*

Den egentliga uppspelningshastigheten i ditt projekt kommer alltid att vara konstant. Den anges en gång för alla genom att ange bildrutor per sekund i projektinställningar. För att åstadkomma slow motion, interpoleras nya rutor mellan de ursprungliga, för hög hastighet undertrycks vissa källrutor.

De val som ges i dialogen delas upp i flera grupper.

## Konstant

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

**Ankare:** När en *konstant* markeras, ankras klippet på tidslinjen med en specificerad ruta under trimningsåtgärderna. Du kan välja den första eller den sista bildrutan i klippet, eller bildrutan som indikeras av den aktuella positionen för spelmarkören, att fungera som ankare. Detta kan vara användbart för att koordinera förfarandet mellan hastighetspåverkade klipp och material som bakgrundsmusik på andra spår.

---

## Utsträckning

---

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

---

## Video

---

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

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

---

## Ljud

---

**Håll ton:** Detta val bibehåller originaltonen av det inspelade ljudet även när uppspelningshastigheten ökas eller minskas. Funktionen blir mindre effektiv desto mer hastigheten förändras. Bortom en viss gräns stängs den av helt.

---

## Filmer i filmer

---

Alla filmprojekt som du skapar i Pinnacle Studio visas som tillgångar i *projektgrenen* av biblioteket. Men meningen med Bibliotekstillgångar är att vara komponenter till filmer. Vad händer om du försöker dra Filmprojekt A till tidslinjen av Filmprojekt B?

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

Ändå kan en kopia av den interna strukturen av Projekt A förbli intakt inuti detta innehållsklipp, tillsammans med projektets alla klipp, effekter, titlar och andra komponenter. Dessutom, om du dubbelklickar på innehållsklippet eller väljer Redigera film från dess kontextmeny, öppnas en sekundär Filmredigerare i ett nytt fönster för att tillåta arbete i "sekundärfilmen". Alla ändringar du gör påverkar endast kopian och inte originalet av projektet i innehållsklippet.

Längden på innehållsklippet på tidslinjen i huvudprojektet är inte bundet till sekundärfilmens längd på dess egna tidslinje. Förlängning eller avkortning av sekundärfilmen i den nästlade redigeraren ändrar inte längden av innehållsklippet i källfilmen. Du måste trimma innehållsklippet manuellt om du vill att längden överensstämmer med sekundärfilmen.

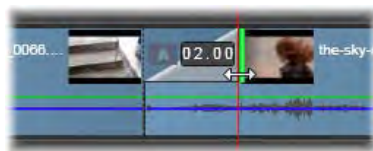
---

## Övergångar

---

En *övergång* är en specifikt animerad effekt som dämpar – eller understryker – övergången från ett klipp till ett annat. Toningar, åkningar och upplösningar är vanliga typer av övergångar. Andra är

mer exotiska och många använder avancerad 3-D-geometri för att beräkna de animerade sekvenserna.



*Skapa en standardintoningsövergång genom att vika tillbaka det övre vänstra hörnet på ett klipp.*

Två övergångar kan tilldelas varje klipp, en i varje ände. Ett nyligen skapat klipp på tidslinjen ha varken eller. När ett nytt klipp börjar, gör det så med en hård skärning till första rutan. När det slutar skiftar det till nästa klipp (eller svart) med samma abrupthet.

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

### **Skapa en övergång**

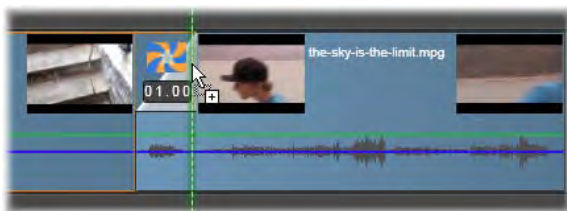
Den enklaste metoden att skapa en övergång är att klicka i det övre vänstra hörnet av klippet på tidslinjen och vika tillbaka hörnet. Detta skapar en upplösning från det föregående klippet, om det finns något, eller en intoning om det inte finns något klipp. Desto längre du viker, desto längre tar det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

Mer raffinerade övergångar kan läggas till i tidslinjen från sektionen i biblioteket (under Kreativa element). När du hittar övergången du vill ha så drar du den till någondera änden på tidslinjeklippet. Varaktigheten för övergången fastställs av standardvaraktigheten som definierats i Pinnacle Studios kontrollpanel Projektinställningar (en sekund som standard). Om klippet redan har en övergång vid den valda änden, ersätts det av den nya övergången. Mer information finns i Projektinställningar på sidan 309 .

Övergången kommer inte att tillämpas om du försöker lägga till den på ett klipp som är kortare än standardövergångslängden. Ett sätt att

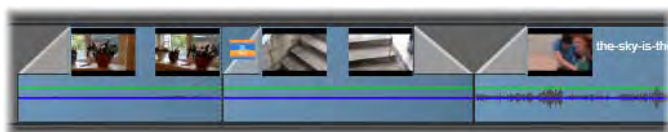


undvika detta är att kontrollera att knappen *Övergångar med dynamisk längd* i tidslinjens verktygslist är aktiv. Då kan du styra längden på en ny övergång genom att dra åt vänster eller åt höger när du placerar den på klippet. Hörnet på klippet viks bakåt när du drar. Om tidsaxeln zoomas ut tillräckligt mycket visas varaktigheten på övergången numeriskt, klicka på den här skärmutskriften för att redigera den direkt.



*En övergång dras till projektets tidslinje.*

Ett annat sätt att tillämpa en övergång är kommandot *Skicka till tidslinjen* i kontextmenyn för tillgångar i filmredigerarens kompaktbiblioteksvy, eller knappen *Skicka till tidslinjen* i spelaren när den är i *källäget*. Övergången läggs till klippet i standardspåret på klippet närmast startmarkören.



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

I kontextmenyn för ett klipp på tidslinjen kan du lägga till en övergång genom att välja antingen *Inåtövergång* ➤ *Lägg till* eller *Utåtövergång* ➤ *Lägg till*.

Slutligen kan övergångar även skapas i lämplig medieredigerare, som öppnas när du dubbelklickar på tidslinjens klipp. Medieredigeraren har redigeringskontroller liknande de för de andra typerna av specialeffekter. Mer information finns i *Arbeta med övergångar* på sidan 143.

En uttoningsövergång tillämpas i krusningsläget (infogaläget), vilket skapar en överlappning genom att skifta det högra klippet och alla intilliggande klipp lite till vänster. Detta handlande hindrar de vänstra klippen från att tvingas expandera höger ut för att skapa övergången, vilket kan ge övertrimning. Genom att skifta de högra klippen skapas dock ett avbrott i synkroniseringen med andra spår vilket eventuellt måste göras om.

En intoningsövergång läggs till på som *skriv över*. Inga synkroniseringproblem uppkommer, men övertrimning kan uppkomma i de vänstra klippen.

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

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

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

Använd tillämpa flera-funktionen för att lägga till samma övergång en gång på varje spår för att bibehålla synkroniserade spår när du infogar övergångar i utpositionen. Eftersom varje spår kommer att påverkas på samma sätt kommer de att fortsätta vara synkroniserade.

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

## Vågövergångar

Kommandot *våg övergång* är särskilt användbart när du skapar ett snabbt bildspel från en uppsättning stillbilder, eller en videoillustration från en uppsättning korta klipp. En sådan presentation blir mer intressant om du kopplar ihop varje par med

klipp med en övergång, som kan göras snabbt och enkelt genom att använda *vågåvergång*.

Börja med en uppsättning klipp på tidslinjen och lägg sedan till övergångar av önskad typ i ett av klippen. Välj alla klipp i en uppsättning, öppna kontextmenyn på klippet med övergången och välj kommandot *vågåvergång*. Då används originalövergången för alla markerade klipp. Om originalklippet har både en *Inåtövergång* och en *Utåtövergång* kan du välja vilken av dem som ska få vågrörelsen.

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

### Borttagning av flera övergångar

För att ta bort övergångar från flera klipp samtidigt markerar du klippen, högerklickar på ett av dem och använder kommandot *ta bort övergångar* i kontextmenyn. Alla övergångar, både *inåt* och *utåt* tas bort från de markerade klippen.

### Ersätta en övergång

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

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

### Justera övergångar

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

Som vanligt använder uttoningar infogaläget under justering, medan intoningar använder skriv överläget. Håll ned Alt medan du justerar för att invertera denna egenskap.

Du kan justera en övergång så att dess varaktighet är noll och därmed rent praktiskt sett radera den. Alternativt kan du använda Övergång ➤ Radera i övergångens kontextmeny. Åter igen används krusningsläget för att tona ut och skriva över för att tona in. Med Alt-tangenten får du motsatt standardvärde.

För att ställa in längden på en övergång numeriskt, klicka på varaktighetsfältet som visas när muspekaren är ovanför övergångsrektangeln. (Zooma på tidslinjen för att förstora skärmbredden av övergångens "veck" om fältet inte visar sig. Klicka i fältet för att aktivera på-plats-redigering som tillåter dig att skriva in en längd via tangentbordet.

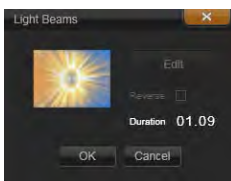
### Kontextmeny för övergång

**Hitta i biblioteket:** Med detta kommando öppnas bläddraren i biblioteket vid mappen som innehåller övergången.

**Redigera:** Detta kommando anropar ett snabbfönster, den grundläggande övergångsredigeraren, där varaktigheten för övergången kan anges.

Om detta är en övergång med en egen redigerare för konfiguration av specialegenskaper, så får du åtkomst via redigeraknappen i den grundläggande övergångsredigeraren.

Kryssrutan Bakåt är tillgänglig i vissa övergångar för att backa animationen i dessa:



*Standardövergångsredigerare*

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

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



*Undermenyn för Ersätt med i kontextmenyn för en övergång öppnas med en uppsättning standardmässiga och nyligen använda 5-stjärniga övergångar. Denna popup-ruta visas även när övergångar läggs till eller ersätts via ett klipps kontextmeny.*

**Krusning:** Det här kommandot visas om mer än ett klipp är markerat. Se “Vågövergångar” ovan.

**Ta bort:** Med detta kommando raderas en övergång. Intoningsövergångar raderas omedelbart. Radering av en uttoningsövergång förorsakar att klippen till höger krusas mot höger med varaktigheten för övergången. Detta kan orsaka synkronisering med andra spår förloras.

**Ersätt med:** Ett val av övergångar visas: två standardmässiga upplösningar, de sex senast använda övergångarna och alla övergångar med 5-stjärnig klassificering.

---

## Klippeffekter

---

Klippeffekter (kallas även filter eller videoeffekter) fungerar på ett klipp i taget. Det finns många effekter och med flera syften. Med nyckelruta kan effektparametrarna varieras i klippet efter önskemål.

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

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

På tidslinjen, den övre kanten av ett klipp är magentafärgad om en effekt har applicerats. Denna klippeffektindikator har sin egen kontextmeny som innehåller urklippskommandon för att klippa ut och kopiera effekter mellan klipp. Mer information finns i Använda Urklipp på sidan 89.

När du dubbelklickar på ett klipp öppnas dess medieredigerare där effekter kan läggas till, tas bort eller konfigureras. Mer information finns i kapitel 5: *Medieredigering: Effekter*.

---

## Kontextmenyer för klipp

---

Högerklicka på ett klipp för att öppna kontextmenyn med anpassade kommandon för objekttypen. Ett videoklipp har till exempel annorlunda meny från ett titelklipp. Dock delas vissa kommandon av de flesta typerna. Skillnader i applicerbarhet följer av följande beskrivningar.

**Redigera film:** Endast tillgänglig för film- (innehålls-)klipp, detta kommando öppnar innehållet i sin egen filmredigerare. Den nästlade redigeraren erbjuder samma funktioner och områden som den primära.

**Redigera titel:** Avser endast titlar och öppnar titelredigeraren. (Se sidan 161).

**Redigera musik:** Detta kommando används för att redigera Scorefitter-klipp. (Se sidan 217.)

**Redigera montage:** Redigera ett montageklipp i montereditöraren. (Se sidan 158).

**Öppna effekteditöraren:** Öppnar en medieredigerare för klipp, oavsett typ, med Effektfliken vald. Montage, titel och innehållsklipp behandlas på samma sätt som vanliga videoklipp.

**Hastighet:** Detta kommando öppnar dialogrutan för hastighetskontroll där du kan tillämpa hög- eller låghastighetseffekter på valda klipp. Detta val är inte tillgängligt för innehåll. (Se Hastighet på sidan 91.)

**Skalning:** De första två alternativen påverkar behandlingen av klipp som inte har samma format som tidslinjeformatet när de införs i projektet. Se 61 på sidan 61.

- *Passa in* visar bilden i dess korrekta format, skalat så stort som möjligt utan beskärning. Oanvända delar av ramen är transparenta.
- *Fyll* behåller också bildens format, men skalar det så att det fyller hela skärmen. Delar av bilden kommer att beskäras om formaten inte överensstämmer.

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

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

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

**Anpassa varaktighet:** Skriv numeriskt in en varaktighet i pop-up fönstret. Alla markerade klipp kommer att trimmas till begärd varaktighet genom att deras utpunkter justeras.

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

**Hitta i biblioteket:** Detta kommando öppnar Bibliotekets Bläddrare vid mappen som innehåller tillgången som är källan till video-, photo eller audioklippet.

**Klipp ut, kopiera, klistra in:** Flytta eller kopiera ett urval av klipp med Urklippskommando istället för med dra-och-släpp.

**Övergång in, övergång ut** Detta ger åtkomst till ett uppsättning åtgärder för hantering av övergångar, inklusive Lägg till, Ersätt, Redigera, Kopiera och Ta bort. Mer information finns på sidan 93.

**Radera:** Raderar markerade klipp.

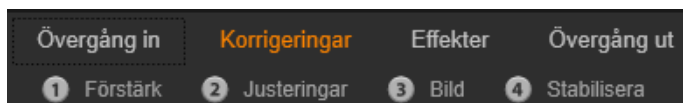
**Visa information:** Visar egenskaperna för klippet och underliggande mediafiler i textform.



# Medieredigering: Korrigeringar

Pinnacle Studio har medieredigerare för var och en av de tre huvudsakliga medietyperna: video, foton (och andra bilder) och ljud. Det vanliga sättet att komma åt någon av dessa redigerare är att dubbelklicka antingen på en medietillgång i biblioteket eller på ett medieklipp på tidslinjen i ditt projekt.

Alla tre redigerarna har två huvudgrupper med verktyg som kallas Korrigeringar och Effekter. Dessa presenteras som flikar överst i redigerarens fönster. (Fotoredigeraren har en tredje flik för panorerings- och zoomverktyget.)



*De fyra grupperna under korrigeringsfamiljen i videoredigeraren. När en redigerare öppnas via biblioteket visas inte fliken Effekter.*

Verktygen i Korrigeringar är gjorda för att laga småfel i videon, foton och annan media som du använder i dina projekt. Felen som verktygen korrigerar är de vanligaste som man kan stöta på hos inspelad media. Du kan rätta upp ett foto med sned horisont, förbättra klarheten i ett dämpat musikspår, korrigera vitbalansen i en videoscen för att bara nämna några.

Tillämpningen av korrigeringar ändrar inte själva mediefilerna. De parametrar du anger lagras i stället antingen i bibliotekets databas

(kopplad till en speciell tillgång) eller i ett projekt (kopplat till ett speciellt klipp).

## Hantera tillgångar i biblioteket

Endast en av verktygsgrupperna – *Korrigeringar* – är tillgänglig när du hämtar tillgångar från biblioteket till medieredigeraren. Fliken Effekter och Panorera och zooma för foton visas endast sig bara när redigeraren öppnas för att arbeta med ett tidslinjeklipp.

**Använda korrigerade tillgångar:** När du lägger på *Korrigeringar* på ett element i Biblioteket följer korrigeringsinställningarna med när du lägger till det i ett projekt. Alla framtida projekt får fördelen av att det har korrigerats. Du kan korrigera mer på tidslinjen om du vill, men detta påverkar inte själva elementet.

**Spara alternativa korrigeringar:** Korrigerade bibliotekstillgångar kan alternativt sparas (med Fil ➤ Skapa ny genväg) som separata tillgångar. Det gör att du kan ha två eller fler varianter av en särskild tillgång med olika namn, där varje har olika sorters korrigeringar.



*Arbeta med korrigeringar i Förbättragsgruppen i videoredigeraren.*

**Ta bort korrigeringar:** I kontextmenyn för bibliotekstillgångar som har korrigerats ingår kommandot Återgå till original för att återställa till okorrigerat status.

**Korrigeringar under direktexport:** Om du väljer att exportera media från Biblioteket direkt, istället för att göra en film eller tidslinjer av dem, kommer korrigeringarna att vara kvar.

### Korrigerings tidslinjeklipp

När du öppnar ett klipp på tidslinjen I filmredigeraren eller diskredigeraren i någon av medieredigerarna kan du använda verktygsgruppen Korrigeringar för att ändra den som du vill, utan att påverka varken bibliotekstillgångarna eller andra klipp. Sådana ändringar blir en del av ditt projekt.

Om du vill ta bort korrigeringar från ett klipp på tidslinjen, väljer du kontextmenyns kommando Öppna effekteredigeraren och byter sedan till korrigeringsverktyget. Inställningspanelen visar med highlights var ändringarna har gjorts. Använd detta för att hitta och återställa korrigeringar.

Mer information om en specifik medieredigerare finns i Korrigera foton på sidan 111, i Korrigera video på sidan 118, eller i Korrigera ljud på sidan 125.

## Översikt över medieredigering

Medieredigerarna kan öppnas för att komma åt verktygen på olika sätt, både från biblioteket och projektets tidslinje.

### Öppna från biblioteket:

- Dubbelklicka på ikonen eller texten om en video, ett foto eller ljud, eller
- Välj kommandot Öppna i korrigeringar kontextmenyn för tillgången.

### Öppna från bibliotekets spelare:

- När du har tryckt på play för ett objekt i biblioteket för att öppna biblioteksspelaren, klickar du på kugghjulet längst ner till höger.

## Öppna från tidslinjen:

- Dubbelklicka på klippet i tidslinjen, eller
- Välj Öppna effekteredigeraren i klippets kontextmeny, eller
- Använd kontextmenyn Effekt ➤ Redigera på den färgade remsan som visas längs överkanten på klipp som innehåller effekter.

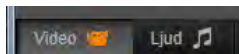
## Stänga medieredigeringsfönstret:

- Klicka på knappen *Avbryt*, lämna klippet oförändrat eller
- Tryck på *stäng* (X) i övre högra hörnet. Om du har gjort ändringar så får du möjlighet att spara dem, eller
- Klicka på OK och bekräfta ändringarna.

## Förhandsvisning

Mittpanelen i varje medieredigerare är antingen en förhandsvisning av media som visar resultat av korrigeringar och effekter, eller en visuell visning av ljud.

När en video med integrerat ljudspår redigeras blir både ljudredigeraren och videoredigeraren tillgängliga via flikar i övre vänstra delen av fönstret.



## Förhandsvisa stereoskopiska 3D-bilder

Stereoskopiska 3D-bilder redigeras på samma sätt som 2D-bilder, men det finns ytterligare ett förhandsgranskningsfönster som endast visas för 3D-bilder. Fönstret visar den redigerade bilden i stereoskopisk 3D, medan arbetsbilden visas i 2D. Förhandsgranskningsfönstret har även en växlare för ändring av läget stereoskopisk 3D-förhandsgranskning.

## Titelfält

**Fil- och redigeringsmenyer:** Om du har öppnat medieredigeraren via biblioteket kan du välja att spara en ny kopia via filmenyn (eller en genväg) av den nyligen inlästa tillgången. En genväg är en

speciell typ av tillgång som har sina egna parametrar och inställningar men använder dem på en mediefil som redan är kopplad till en befintlig tillgång. Det gör att du kan ha flera versioner av samma tillgång utan att behöva spara separata mediefiler för varje version. Genvägar sparas i biblioteket under sitt originalnamn samt med ett sekvensnummer.

Redigeringsmenyn har standardredigeringskommandon: *Ångra*, *Gör om*, *Klipp ut*, *Kopiera* och *Klistra in*.

**Ångra/gör om:** Med de grafiska knapparna för ångra och gör om i det övre vänstra hörnet av medieredigeringsfönstret (som i andra delar av Studio) kan du gå framåt och bakåt i din redigeringshistoria.



## Navigatorn

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



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

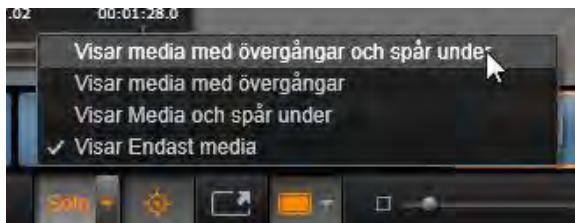
Aktuellt klipp markeras med highligts. Du kan växla till att redigera ett annat objekt genom att klicka på ett annat element i Navigatorn, med höger-vänster-pilarna om det behövs. På så sätt sparas alla ändringar automatiskt av det objekt du har läst in, som om du hade tryckt på OK.

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



## Visningsalternativ

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



*Solo-knappen ger åtkomst till en meny med alternativ för att förhandsgranska underliggande spår i medieredigeraren samt det aktuella, samt för att inkludera klippets övergångar, om det finns några, i förhandsgranskningen.*

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

**Visning före och efter:** Denna knapp finns bara för foton. Mer information finns i Före och efter på sidan 111.



**Helskärm:** När detta läge är aktivt skalar denna knapp förhandsgranskningen så att det fyller datorns skärm och tar bort alla verktyg ur visningen. Tryck på Esc eller klicka på stäng (X) i övre högra hörnet för att stänga helskrmsläget. Helskrmsvyn innehåller sin egen lilla överliggande panel av transportkontroller.



**Zoomalternativ i förhandsvisning:** Passa in justerar storleken på förhandsvisningen så att bildens höjd och bredd inte överskrider det tillgängliga utrymmet ens när alla verktyg är öppna. Ange faktisk storlek visar bilden i källans originalstorlek.



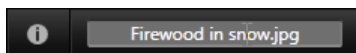
**Zooma:** Du kan skala förhandsvisningsbilden via rullningslisten längst till höger om verktygsfältet.

## Flytta förhandsvisningen i fönstret

Förhandsvisningsbilden kan dras vart som helst inom arbetsytan. Detta är praktiskt när man vill granska bilden när den är inzoomad. Vågvisualiseringen i Ljudredigeringen kan däremot inte dras.

## Info och texter:

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



I Bildtextfältet som endast är tillgängligt när du öppnar medieredigeraren via biblioteket, kan du byta namn på den aktuella tillgången.

## Inställningspanelen

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

**Ange numeriska värden:** Numeriska inställningsfält har en grå glidlist inom ett mörkare grått fält. Klicka en gång inom fältet för att sätta det i numeriskt infogningsläge, där du kan skriva in önskat värde för parametern. Du kan också dra glidlisten till vänster eller

höger med hjälp av musen. Dubbelklicka för att återställa standardvärdet.

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

**Kopplade parametrar:** Vissa parametrar är konfigurerade så att de ändras i låssteget. Detta indikeras av en låssymbol. Klicka på symbolen för att växla till och från länken.



*I inställningspanelen justerar du inställningarna för en korrigering eller effekt. Här visas inställningarna för förbättringsgruppen för fotokorrigeringar.*





# KORRIGERA FOTON

Information om hur man öppnar fotoredigeraren för åtkomst till korrigeringsverktygen, samt allmänna funktioner i medieredigerare finns i Översikt över medieredigering på sidan 105.

---

## Fotoredigeringsverktyg

---

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

### Bildrotering

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



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

### Före och efter

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



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

**Hel bild sida vid sida:** Höger bild visar korrigeringar.

**Hel bild över och under:** Undre bilden visar korrigeringar.

---

## Fotokorrigeringar

---

De fem korrigeringarna som finns i fotoredigeraren är Förbättra, Beskär, Räta ut och Röda ögon. De första två styrs av paneler som öppnas i det övre högra hörnet i fotoredigeraren, och de andra tre styrs interaktivt i bildförhandsgranskningen.

### Förbättra

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

---

#### Automatik

---

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

**Vitbalansera:** När du markerar kryssrutan *Vitbalans* beräknas en inställning för färgtemperatur för bilden och reglaget *Temperatur-bias*. Använd reglaget för att anpassa inställningen interaktivt när du förhandsgranskar.

**Nivåer:** Markera den här rutan för att aktivera en automatiskt belysningsjustering och öppna en uppsättning med tre kontroller. Den första är *Optimering*, en nedrullningslista där du kan ställa in ett övergripande funktionsbeteende för verktyget genom att välja antingen ”Kontrast” (endast optimering av kontrast) eller ”Fullständig” (allmän belysningsoptimering).

Reglagen *Ljusstyrka* och *Lyster* har ett intervall mellan –10 till +10. En nollinställning motsvarar ingen ändring av det automatiskt valda värdet. *Ljusstyrka* ger en allmän ökning eller minskning av ljusstyrkan jämnt i hela bilden. *Lyster*, som i första hand är utformad för bilder med människor, liknar mättnadskontrollen men minimerar onaturligt övermättade hudtoner.

## Grunder

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

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

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

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

**Färgmättnad:** Denna funktion reglerar färgintensiteten i en bild. Ett ökat värde ger livligare färger, och grällare. Drar man ner värdet blir bilden mer och mer gråaktig, tills det bara är grå nyanser kvar. För finjustering av färgmättnaden använder du i stället *Selektiv*

färgmättnad. En relaterad justering är *Lyster* som ofta är att föredra i porträtt då den bevarar naturliga hudtoner.

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

**Dis:** En ökning av *Dimma* ljusar upp bilden genom att komprimera det dynamiska intervallet uppåt. Det som ursprungligen var svart blir grått, ljusare toner blir också ljusare men med en viss dimmighet. Detta ger ett jämnare ljus och en mjukhet i bilden. Motsatt resultat, mörkning och detaljering, uppnås genom att ställa in negativa värden för *Dimma*. Detta sänker ljusstyrkan i bilden, skärper markeringar och mellantoner genom en nedåtexpanding av det dynamiska intervallet.

## Vitbalans

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

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

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

## Selektiv ljusstyrka

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

**Svärtor:** Markören påverkar bara de mörkaste områdena i bilden. För bästa resultat, redigera både Svärta och Vithet sist.

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

**Mellannivå:** Denna markör påverkar allt ljus på mellannivå.

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

**Vitor:** Markören ändrar de delar av bilden som uppfattas som vita. Ändra Vithet och Svärta sist.

---

## Selektiv mättnad

---

Där standardverktyget Färgmättnad ökar färgmättnaden lika mycket över hela spektrumet använder du Selektiv färgmättnad för att välja var färgen ska förstärkas eller dras ned, i primära och sekundära färger. Om till exempel bildens blå nyanser upplevs som för starka kan det blå dämpas medan övriga färger behåller sin intensitet.

## Justeringar

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

---

## Alfa

---

Ditt foto kan ha en *Alfa*-kanal, en 8-bitars gråskalig bildplan som definierar nivån på genomskinligheten för varje pixel i fotot. Om du vill ta bort alfakanalen väljer du alternativet *Ignorera alfa*.

---

## Sammanflätning

---

Om alternativen för *Sammanflätning* på bilden identifierade fel under importen ska du använda den här nedrullningslistan för att göra korrekta inställningar.

## Stereoskopisk 3D

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

### Beskärning

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



*Beskära en bild.*

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

**Höjd-/breddförhållande (aspect ratio):** Med Bildkvot som finns i menyn i kontrollfältet kan du behålla proportionerna när du ändrar storlek på bilden. Standardmått (4:3) och vidvinkel (16:9) stöds.

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

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

## Räta ut

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



*Klar att räta ut en bild (med hårkors).*

Flera funktioner som rör Räta ut finns på verktygsfältet under förhandsvisningen.

**Hjälplinjer:** De två knapparna längst till vänster på verktygsfältet ställer in hjälplinjerna som finns på förhandsgranskningen som en guide vid upprätning. Väljer du den ena knappen så blir den andra oväljbar. Knappen Hårkors (längst till vänster) lägger till ett par korsade linjer som kan dras med musen och användas som referenspunkt för exakt lodräta och vågräta linjer var som helst i bilden. Knappen Rutnät skapar ett fast rutnät över hela bilden.

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

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

## Röda ögon

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

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



## KORRIGERA VIDEO

Information om hur man öppnar videoredigeringen för att få åtkomst till korrigeringsverktygen samt allmänna funktioner i medieredigering finns i Medieredigeringsöversikten på sidan 105.

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

### Växla mellan video och ljud

Om det finns ett ljudspår visas en flik upp till vänster på skärmen där du kan växla till ljudredigeringen. Mer

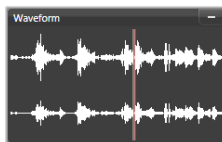
information om de kontroller som finns tillgängliga när fliken Ljud har valts hittar du i Ljudredigeringen på sidan 197.





## Vågformsvisning

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



När du växlar till ljudredigeraren ser du en videoförhandsvisningspanel på samma ställe på skärmen. Se Ljudredigeraren på sidan 197.

## Videoverktyg

Dessa verktyg finns i verktygsfältet under förhandsvisningen av videoredigeraren. Precis under verktygen finns en *tidsaxel* med en markör som förflyttar sig under videon. Till vänster finns markörkontrollerna som beskrivs på sidan 121.

De övriga kontrollerna är till för att förhandsvisa och trimma media. Många av kontrollerna kan du även hitta i Ljudredigeraren. Om inget annat anges gäller beskrivningarna här både. Mer information finns i Ljudredigeraren på sidan 197.

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



Om videon är i 3D men nedrullningspilen ändå inte visas ska du gå till *Justeringar* för att välja korrekt 3D-inställning. Mer information finns i *Justeringar* på sidan 122.

**Skyttel:** Skyttelhjulet ger mjuk kontroll i två riktningar och olika hastigheter när du går igenom video eller ljud. Båda medietyper kan

granskas i reducerad hastighet. Snabbkommandona J (omvänd), K (paus), L (framåt) och ett av dem i kombination med Skift (för långsam uppspelning) kan också användas för enkel kontroll från tangentbordet.

**Transportkontroller:** Den ovala pilikonen aktiverar loopad uppspelning. Återstående kontroller är (från höger till vänster): *Hoppa bakåt, Ruta bakåt, Spela, Ruta framåt, Hoppa framåt.*

**Ljudövervakning:** Du anger systemets uppspelningsvolym med högtalarikonen men den påverkar inte inspelade ljudnivåer. Klicka en gång på högtalaren för att stänga av ljudet, eller klicka på reglaget till höger om ikonen för att justera volymen. Använd kanalmixern för att ange uppspelningsvolymen för själva klippet. Se Kanalmixern på sidan 198.

**Tidskodvisning:** Vänster fält visar varaktigheten hos media som trimmad. Höger fält visar aktuell spelposition. För ett bibliotekselement är spelpositionen relativ till var mediet startar. För ett tidslinjeklipp är spelpositionen inom ett projekt given.

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

**Trimning av tillgång:** På bibliotekselement väljer du startoch stoppunkt med de orange skjutmåttarna vid ändarna av tidslinjalen. Det anger klippets slutpunkt när elementet används i ett projekt.

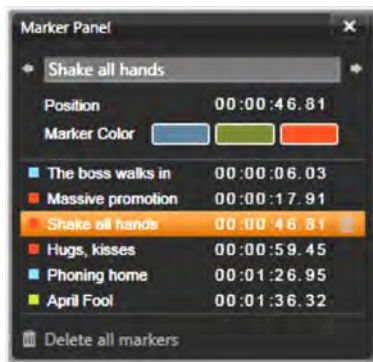
**Linjal:** Tidslinjalen visar en skala vars gradering beror på aktuell zoomfaktor. Klicka var som helst på tidslinjalen så hoppar startmarkören (se nedan) till denna position.

**Spelhuvud:** Denna röda linje, vars handtag kallas scrubber (eller indikator), är synkroniserad med den bild som visas just nu (för video) även med den röda linjen som visas i vågformsläget (för ljud). Du kan placera den var du vill genom att klicka och dra scrubbern, eller genom att dra i vågformen.

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

## Markörer

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



*Markörpanelen*

**Ange och flytta markörer:** Placera startmarkören på den plats där du vill ha den. Klicka på knappen för växling mellan markörer till vänster på verktygsfältet, eller tryck på M. Endast en markör kan anges per bildruta.

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

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

Du kan också radera markörer med hjälp av listan i markörpanelen som öppnas när du dubbelklickar på en markör på linjan, eller klicka på nedåtpilen intill växla markörknappen.

Markörpanelen visar markörerna som har ställts in inom aktuell media, i fallande ordning, med färgkod, namn och position. De flesta tillgängliga kommandona kan användas på den valda markören. Undantaget är Radera alla markörer längst ned på panelen.

Om du klickar på en markör i listan blir den vald för redigering. Startmarkören hoppar samtidigt till markörpositionen.

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

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

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

**Papperskorg:** Med ikonerna för papperskorgen som finns på varje rad i markörlistan kan du ta bort enskilda markörer.

---

## Videokorrigeringar

---

Korrigeringsverktygen i videoredigeraren är Förbättra, Stillbild och Stabilisera.

### Förbättra

Funktionen Förbättra för video är samma som för foton och andra bilder. Se Förbättra foton på sidan 112.

### Justeringar

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

## Alfa

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

## Bildkvot

Om bildförhållandet på en videotillgång inte kändes igen korrekt under import, eller om bildrutans proportioner av någon anledning måste ändras manuellt, ska du använda den här nedrullningsmenyn för att välja önskad inställning. Justeringarna ändrar inte mängden bilder på skärmen. Istället ändras visningsområdet efter bildrutornas ändringar.

## Sammanflätning

Om alternativen för *Sammanflätning* på bilden identifierade fel under importen ska du använda den här nedrullningslistan för att göra korrekta inställningar.

## Stereoskopisk 3D

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

## Bild

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

**Markeringsram och bildkvot:** Ramen som väljer en urklippsbild kan ändra storlek genom att man drar i dess sidor och hörn, eller dras inom bilden genom att man tar tag i mitten.

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



*Korrigerade de stereoskopiska 3D-egenskaperna för en bibliotekstillgång.*

**Applicera:** Med det här kommandot exporteras den beskurna bilden som en JPEG-fil och avbryter sedan redigeringsläget för stillbild förhandsvisning. Stillbilder sparas i biblioteket under Mina bilder ➤ Bilder. Du kan hitta ett nytt objekt genom att återgå till biblioteket och klicka på den speciella knappen hitta tillagt objekt som tillfälligt visas i det nedre fältet i biblioteket. Den nya mediefilen är skapad i:

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

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

## Stabilisera

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

Efter att stabilisering har verkställts måste videon genereras korrekt till förhandsgranskning. I stället för att använda spelaknappen i verktygsfältet, klickar du på rendera och spelaknappen i stabiliseringspanelen för förhandsvisning.



## KORRIGERA LJUD

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

För information om hur man öppnar Ljudredigeraren för att nå korrigeringsverktygen, och de allmänna funktionerna hos medieredigerarna, se Medieredigering, överblick på sidan 105.

En översikt över ljudrelaterad information finns i kapitel 8: Ljud och musik, sida 195. Djupare information om ljudredigeraren börjar på sidan 197. Beskrivningar av de enskilda korrigeringsverktygen finner du i Ljudkorrigeringar på sida 201.

## KAPITEL 5:

# Medieredigering: Effekter

Det finns tre medieredigerare (video, foto och ljud) i Pinnacle Studio. Allmän användning av dem beskrivs i Översikt över medieredigering med början på sidan 105.

En av de huvudfunktionerna i de tre medieredigerarna är att tillhandahålla tilläggsverktyg i tre kategorier – övergångar, korrigeringar och effekter – tillsammans med den specialiserade panorera och zoomafunktionen som endast finns i fotoredigeraren.



*Att arbeta med visuella effekter i Fotoredigeraren. Högst upp visas flera grupper med effekter. Förhandsvisningen i mitten visar bilden med använda effekter; till höger finns parametrar för att anpassa effekterna. Längst ner hittar du transportkontroller och en tidslinje där effekterna kan animeras med hjälp av nyckelrutor.*



Endast korrigeringsgruppen tillhandahålls när medieredigerarna öppnas från biblioteket. När de öppnas från tidslinjen för en film eller ett skivprojekt blir alla verktyg tillgängliga. Det här kapitlet ger en allmän introduktion till effekteredigering, och fokuserar därefter på de visuella effekterna i foto- och videoredigerarna, liksom panorera och zooma. Ljudkorrigeringar och effekter beskrivs i kapitel 8: Ljud och musik.

## Korrigeringar och effekter

Verktygen i kategorin Korrigeringar är främst avsedda att åtgärda de defekter som ofta förekommer i faktiska mediefiler – dålig vitbalansering i foton, vindljud i ljudspår och så vidare. Till skillnad från effekter kan korrigeringsverktyg tillämpas på tillgångar i biblioteket inte bara på klipp på tidslinjen. När korrigeringar har applicerats i Biblioteket kommer de att föras vidare till varje projekt som använder de förbättrade tillgångarna i fortsättningen. Se kapitel 4: *Medieredigering*: Korrigeringar på sidan 103. Där hittar du mer information om korrigeringar och hur de används. Där beskrivs också medieredigerarnas allmänna användning med början på sidan 105.

## Om effekter

Effekter är ett övergripande begrepp som omfattar ett brett spektrum av programvaruverktyg som kan användas för att ändra dina mediefiler. Här ingår presentationsverktyg som 2D-redigeraren, atmosfäriska omvandlingar som Gammal film, och en del mer teatraliska grepp såsom Fraktaleld, som är så roliga att det är svårt att låta bli dem.

Precis som med Korrigeringar kan effekterna tillämpas på klipp på projektets tidslinje. Dubbelklicka helt enkelt på klippet för att öppna lämplig medieredigerare, där fliken Effekter redan visas.

### Spara effektkompositioner

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

kan uppsättningen effekter sparas som en viss typ av tillgång – en *effektkomposition*. Med effektkompositioner kan även komplexa manipuleringar av din media genomföras.

Effektkompositioner kan skapas i medieredigeraren (använd knappen *spara* överst i inställningspanelen för *Effekter*) eller i tidslinjen (använd kommandot i kontextmenyn *Effekt ➤ Spara som FX-komposition*).



*Tillsammans med sju andra grupper under Effekter-gruppen visas en grupp som heter Mina FX-kompositioner (höger) så snart en komposition läggs till i biblioteket.*

De sparas i avsnittet för effekter i biblioteket under Mina FX-kompositioner och kan användas på samma sätt som ordinarie effekter.

## Panorera och zooma

Fotoredigeraren innehåller en tredje flik, Panorera och zooma att använda tillsammans med Korrigeringar och Effekter. Med det mångsidiga verktyget panorera och zooma kan du bland annat lägga till rörelse och dramatik i alla högupplösta fotografier. Mer information finns i Panorera och zooma på sidan 145.

---

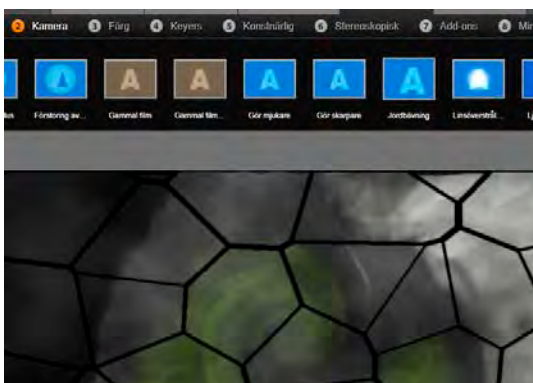
## Effekter i medieredigerarna

---

I likhet med andra resurser för ditt projekt lagras effekterna i biblioteket. Du hittar dem i Tillgångsträdet under Effekter i grenen Kreativa element. Precis som med andra typer av Biblioteksresurser kan ta hjälp av alla gängse funktioner – Samlingar, bedömningar, etiketter och så vidare – för att bättre kunna sortera de många effekter som finns tillgängliga.

Du kan dra och släppa en effekt direkt från biblioteket på ett klipp i projektets tidslinje. Klipp som har försetts med en effekt känns igen på att klippets överkant markerats med en kontrastfärg.

När du dubbelklickar på ett tidslinjeklipp öppnas dess medieredigerare automatiskt med fliken Effekter förvald. Upp till åtta effektgrupper är tillgängliga beroende på vilken version av Pinnacle Studio du har. Klicka på namnet på en grupp för att se vilka effekter den innehåller.



*Effektgruppen Kamera är öppen i Fotoredigeraren. Muspekaren är placerad över miniatyrbilden för effekten Invertera (till vänster), vilket gör att den automatiskt visas i förhandsvisningen.*

Miniatyrbilderna för effekterna i den för tillfället valda gruppen visas i ett fullbreddsområde längst upp i arbetsytan. När du håller muspekaren över ikonerna för en visuell effekt visar förhandsgranskningen hur det klipp du redigerar skulle se ut med den aktuella effekten applicerad. När du har gjort ditt val klickar du på effektens miniatyrbild för att applicera den.

## Anpassa en effekt

När du har tillämpat en effekt på ett klipp med någon av metoderna som beskrivs ovan, kan du när som helst återgå till medieredigeraren för att ändra effektens inställningar. Dubbelklicka på klippet i tidslinjen eller välj Öppna effektedigeraren om du vill anpassa effekten. Mer information finns i Inställningspanelen på sidan 134.

Klicka på OK för att spara ändringarna och återgå till tidslinjen. Tryck på Avbryt för att avbryta ändringarna och återgå till tidslinjen.

## Spara effektkompositioner

Uppsättningen effekter som används av ett klipp, och dess inställningar, kan sparas som en *Effekt komposition* genom att klicka på knappen *Spara* i det övre högra hörnet i panelen *Inställningar*. Ange ett namn för din komposition i dialogrutan som visas och ta bort kryssmarkeringen på de effekter du inte vill ha med. Mer information finns i Inställningspanelen på sidan 134.



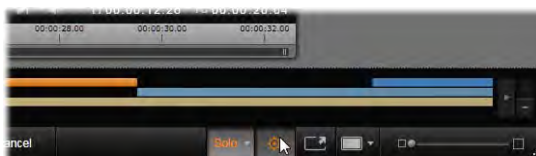
## Växla till ett nytt klipp

Du kan växla från ett tidslinjeklipp till ett annat även utan att lämna medieredigeraren. Det gör du med hjälp av Navigatören; en schematisk representation av ditt projekt som kan visas i utrymmet precis ovanför det nedre fältet i redigerarens fönster.

Växla mellan att visa och dölja navigatören genom att klicka på kompassrosikonen längst ner till höger i fönstret.



Varje klipp i dit projekt representeras i Navigatören av en färgad list. Listernas layout på en vågrät tidsaxel med lodrätt arrangerade spår matchar tidslinjen exakt. Listen som representerar det klipp som redigeras för närvarande markeras med orange.

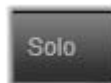


Musen är placerad över kompassrosknappen för att slå av navigatorpanelen direkt ovanför, där projektklipp representeras av horisontella fält.

Om du klickar på någon av de andra listerna kommer alla ändringar du har gjort på det aktuella klippet automatiskt att sparas. Därefter laddas det klipp som motsvarar listen du klickade på. Om det nya klippet är av en annan medietyp växlar programmet automatiskt till lämplig redigerare.

## Sololäge

När du redigerar en effekt är det ibland användbart att kunna se de andra tidslinjelagren – de som ligger över och under det aktuella lagret som innehåller klippet du arbetar med för tillfället. Vid andra tillfällen kan man istället behöva förenkla en komplex redigeringssituation genom att stänga av det andra spåret.



Du kan starta eller stoppa sololäget med hjälp av soloknappen och dess tillhörande rullgardinsmeny nere till höger i medieredigeraren. Det finns tre konfigurationer att välja mellan:

- **Av:** När sololäget är på stänger du av det genom att klicka på knappen en gång. Alla lager från tidslinjen kommer då att användas i förhandsgranskningen. Ibland kan det aktuella lagret döljas av ett ovanliggande lager på tidslinjen.
- **Visa media och spåren under:** Med detta alternativ förhandsvisas det aktuella lagret och alla lager som ligger under det, medan klippen i lager ovanför det aktuella lagret döljs.
- **Visa endast media:** När detta alternativ har valts förhandsvisas endast det lager du arbetar med för tillfället.

## Förhandsvisningseffekter

I avsnittet Kreativa element i biblioteket kan du förhandsvisa ett exempel på varje effekt, antingen direkt på ikonerna i miniatyrbildsvisningen, eller i ett separat spelarfönster. Dessa stickprov ger dig visserligen en uppfattning om hur en effekt ser ut. De låter dig dock bara ana vilka möjligheter som kan öppnas med hjälp av anpassning och nyckelrutor, samt genom kombination med andra effekter.

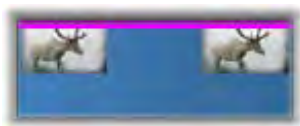
Som tidigare nämnts kan du se en effekt förhandsgranskad på din egen mediefil – utan att faktiskt applicera den – genom att hålla muspekaren över effektikonen i medieredigeraren för ett tidslinjeklipp. För att sedan applicera effekten klickar du helt enkelt på miniatyrbilden.

---

## Effekter på tidslinjen

---

Du ser om effekter har tillämpats på ett tidslinjeklipp om klippet har en magentafärgad rand längs överkanten. Både denna klippeffektindikator och själva klippet har användbara kontextmenykommandon för effekthantering.



*Klippeffektindikatorn är en kontrastrand längs överkanten på varje klipp där en effekt har applicerats.*

Ett klipp med korrigeringar visar ett grönt band längs med den övre kanten, men det finns inga relevanta kommandon i kontextmenyn.

---

### Kontextmeny för klipp

---

**Öppna effektredigeraren:** Detta kommando öppnar lämplig medieredigerare för klippet, med fliken Effekter förvald. Där kan du applicera nya effekter på klippet, eller modifiera befintliga effekter.

**Klistra in:** Effekter kan klippas ut eller kopieras till Urklipp med hjälp av kommandon i undermenyn för effekter. Med kommandot Klistra in kan du tillämpa effekten på ett eller flera andra klipp.

---

### Kontextmeny för klipp: Effekt

---

I kontextmenyn för klipp med minst en effekt finns en effektundermeny med ett antal sätt att ändra effekterna på.

Klippeffektindikatorn har en reducerad kontextmeny som endast innehåller effektundermenyn.

**Klipp ut alla, kopiera alla:** Med dessa funktioner kan effekter som tillämpas på ett klipp klippas ut eller kopieras till Urklipp. Därifrån kan de sedan klistras in på ett eller flera andra klipp enligt beskrivningen ovan.

**Radera allt, Radera:** Ta bort alla effekter från ett klipp samtidigt med Radera allt, eller ta bort en specifik effekt genom att välja den i undermenyn Radera.

**Spara som FX-komposition:** Spara effekterna som används för klippet, eller underuppsättning av dem, som en effektkomposition. I dialogrutan som öppnas klickar du på rutan för *FX-kompositionsnamn* och ange den titel som du vill ha på kompositionen i biblioteket och på andra ställen. Avmarkera alla effekter du inte vill inkludera i kompositionen.

**Redigera:** I denna undermeny kan du välja en av de applicerade effekterna och öppna för konfigurerings i klippets medieredigerare.

**Hitta i biblioteket:** Öppen för den sida i bibliotekswebbläsaren som innehåller en specifik effekt, med dess miniatyr markerad redan.

## Realtid eller renderad

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

Under dessa förhållanden kommer viss "förgenerering" att krävas innan klippen kan förhandsgranskas på ett acceptabelt sätt. Renderingsprocessen visas på tidslinjalen med gula (att rendera) och gröna (renderas nu) skuggor. Skuggorna tas bort så fort förrenderingen är slutförd.

Alternativ för generering ställs in på sidan *Förhandsgranska* i Pinnacle Studios kontrollpanel. Se Förhandsvisning på sidan 306.

Om effekterna inte spelas upp smidigt kan du försöka att öka värdet för *Optimeringströskel*. Detta ökar mängden förgenereringstid och förbättrar kvaliteten på förhandsgranskningen. Om genereringen istället tar för lång tid kan värdet för *Optimeringströskel* minskas, eller så kan generering stängas av helt genom att ställa in värdet som noll. Andra faktorer som påverkar uppspelningen och genereringstiden är formatet, storleken och bildrutestorleken som valts för projektet. Dessa kan ändras i Inställningar för tidslinje. Se Tidslinjeinställningar på sidan 62).

---

## Inställningspanelen

---

Inställningspanelen innehåller en lista över de effekter som har tilldelats det aktuella klippet (vars namn visas överst). För att markera en effekt, klicka på dess namn i listan. Du kan då se och redigera effektens inställningar i parameterområdet strax nedanför listan. De flesta effekter har också en rullmeny med förinställda parameterkombinationer.

Även om ett klipp kan ha övergångar, korrigeringar och panorera och zooma förutom effekter så viss dessa inte i inställningspanelen på fliken Effekter. Gå till de övriga flikarna för att se inställningsinformationen för deras respektive verktyg.

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

I effektrubrikens högra ände finns fyra knappar för åtgärder gällande den aktuella effekten. Dessa är, från vänster till höger:

**Diamantform:** Slår av och på nyckelrutor i parametrar för effekten. Se Arbeta med nyckelrutor på sidan 136.



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

**Papperskorg:** Tar bort effekten från klippet.

**Punkt:** Slår växelvis av och på effekten. Därmed kan du stänga av effekten i jämförande syfte, utan att behöva radera effekten och gå miste om dina inställningar.

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



*Inställningspanelen: Här har tre effekter (Vattendroppe, avancerad 2D-redigerare, vitbalans) tillämpats på aktuellt klipp. En förinställning för effekten 2D-redigeraren avancerat väljs (rutan är markerad).*

---

## Modifiera parametrar

---

Parametrarna är sorterade i namngivna grupper av relaterade kontroller. Klicka på triangeln utöka/komprimera i gruppens rubrikrad för att öppna gruppen och få åtkomst till dess parametrar, eller stäng den för att spara skärmutrymme. Det element som är valt markeras med en orange ram. För att gå framåt till nästa element ska du använda tabben och för att gå bakåt använder du Shift+tabben.

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

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

När du är färdig med en medieredigerare, och är redo att återgå till tidslinjen, klickar du på OK längst ner i fönstret för att godkänna dina ändringar, eller på Avbryt för att kassera dem.

---

## Arbeta med nyckelrutor

---

Den normala användningen av vissa typer av effekter är att omvandla källmaterialet på ett enhetligt sätt från början till slut. I denna kategori återfinns till exempel atmosfäriska effekter som Gammal film, liksom effekter som enbart ändrar klippets färgsättning. Parametrarna för sådana effekter anges vanligtvis en gång för alla i början av klippet. Detta är en statisk användning av en effekt.

Andra effekter, såsom Vattendroppe, baseras på en känsla av rörelse. De kommer sannolikt endast att fungera effektivt om deras parametrar tillåts variera genom klippets förlopp. Det enklaste sättet att uppnå denna animerade användning av en effekt är att utnyttja en

förinställning med inbyggd animering, såsom de flesta varianterna för Vattendroppe. Med denna typ av nyckelruteanimering har en eller flera parametrar ett annat värde i slutet av klippet än i början. När klippet spelas upp uppdateras parametrarna efter varje bildruta för att skapa en jämn rörelse från sart- till slutvärdet.

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

### **Grundläggande användning av nyckelrutor**

Här följer en översikt över hur du kan använda nyckelrutor för att programmera förändringarna i en effektparameter medan ett klipp spelas upp.

1. Dubbelklicka på ett klipp på tidslinjen för att ladda det i dess medieredigerare.
2. Lägg till en effekt, och aktivera därefter användningen av nyckelrutor genom att klicka på diamantikonen i rubrikraden för effekter, om ikonen inte redan är markerad.
3. En nyckelrutelinje visas nedanför tidslinjen. De eventuella nyckelrutor som dittills har lagts till klippet för den aktuella effekten visas som grå diamantformer.

En nyckelruta läggs automatiskt till i början av klippet. Denna nyckelruta kan inte flyttas eller raderas. Om den effekt och kombination av förinställningar du har valt är animerad snarare än statisk kommer en nyckelruta att genereras även i slutet. Du kan radera eller flytta slutnyckelrutan; om du gör det kommer alla parametervärden att bevaras från den sista kvarvarande nyckelrutan till slutet av klippet.

4. Ställ startmarkören på den punkt i klippet där du vill ändra någon effektparameter, till exempel storlek, position eller transparens.

5. Modifiera parametern med hjälp av inställningspanelen. Om redigering av nyckelrutor är aktiverad kommer en ny nyckelruta automatiskt att läggas till där startmarkören har placerats. Om det redan finns en nyckelruta kommer de parameterdata den representerar att modifieras.

## Arbeta med nyckelrutor

Endast en nyckelruta kan läggas till i någon av bildrutorna i klippet för varje effekt. Nyckelrutan definierar det omedelbara värdet för varje klippparameter för den bildruta där den har lagts till.

**Lägga till eller ta bort en nyckelruta:** Lägg till en nyckelruta vid startpositionen utan att justera några parametrar, eller ta bort en nyckelruta från positionen genom att klicka på knappen växla nyckelruta längst till vänster på transportverktygsraden.



**Flytta en nyckelruta:** För att flytta en nyckelruta längs nyckelrutelinjen (och därmed längs tidslinjen), klicka på den och dra den till önskad position.

**Hoppa till en nyckelruta:** Använd pil-knapparna till vänster och höger om nyckelruteknappen, eller klicka direkt på nyckelrutan i nyckelrutelinjen, för att flytta startmarkören till den positionen. Nyckelrutan bör då markeras för att indikera att den är målnyckelruta för åtgärder som borttagning eller redigering av parametrar.

## Nyckelrutor med flera parametrar

Ibland är det önskvärt att använda nyckelrutor med flera parametrar för samma effekt på separata scheman.

Du kanske vill ändra parametern Storlek för en effekt jämnt genom hela klippet, samtidigt som en annan, exempelvis Roterings, ska ändras vid flera punkter under förloppet. Detta kan göras på två sätt:

**Metod 1:** Börja med att ange nyckelrutorna för Storlek, och lägg sedan till ett flertal roteringsnyckelrutor där det behövs. Vid var och en av dessa kommer ett korrekt storleksvärde att beräknas.

**Metod 2:** Lägg till effekten två gånger: En gång för att justera nyckelrutorna för övergripande ändringar (Storlek i det här exemplet), sedan en gång till för att göra flera nyckelruteändringar (Rotering).

---

## Video- och fotoeffekter

---

De effekter som finns för användning i videofiler fungerar även för foton, och vice versa. Här beskrivs endast effekter som levereras med Pinnacle Studio. Se tillverkarens dokumentation för information om instickseffekter från tredje part.

**Oskärpa:** Att lägga till oskärpa på din video ger ett liknande resultat som att filma ur fokus. Med effekten oskärpa kan du lägga till separat intensitet av horisontell eller vertikal oskärpa över hela bildrutan eller något rektangulärt område i den. Du kan lätt lägga oskärpa på ett begränsat område, som till exempel en persons ansikte – en effekt man ofta ser i nyhetsinslag på TV.

**Relief:** Denna specialiserade effekt simulerar utseendet hos enpräglad skulptur eller en skulptur i basrelief. Effektens styrka kontrolleras med hjälp av glidreglaget Mängd.

**Gammal film:** Gamla filmer har ett antal särdrag som vanligtvis inte anses önskvärda: korniga bilder orsakade av tidiga fotografiska framkallningsprocesser, prickar och strimmor från damm och ludd som fastnat på filmen, och oregelbundna lodräta linjer där filmen har repats under visning. Med denna effekt kan du simulera dessa 'defekter' för att ge ditt material ett antikt utseende.

**Gör mjukare:** Effekten Gör mjukare ger din film en mild oskärpa. Detta kan vara användbart till allt från att ge ett romantiskt skimmer till att minimera rynkor. Ett glidreglage styr effektens intensitet.

**Facettslipad kristall:** Denna effekt simulerar att man ser filmen genom en glasruta bestående av oregelbundna polygoner arrangerade i en mosaik. Med hjälp av reglage kan du styra den genomsnittliga

storleken på de polygoniska 'kakelplattorna' i bilden. Genom att flytta på kakelplattorna ökas respektive minskas mellanrummet mellan de angränsande plattorna från noll (inga mellanrum) till maximalt värde.

**2D-redigerare:** Använd denna effekt till att förstora bilden och definiera vilken del som ska visas, eller till att förminska bilden och eventuellt tillfoga en ram med skuggkant runt den.

**Jordbävning:** Effekten Jordbävning i Pinnacle Studio skakar videobilden för att simulera en seismisk händelse, vars styrka du styr med reglagen för hastighet och intensitet.

**Linsöverstrålning:** Denna effekt simulerar den ljusglimt, som man kan se när direkt, kraftigt ljus skapar ringar eller överexponerade områden i en videobild. Du kan ställa in riktning, storlek och typ för huvudljuset.

**Förstora:** Denna effekt låter dig föra ett virtuellt förstoringsglas över en utvald del av videobilden. Du kan flytta förstoringsglas i tre dimensioner, dvs vågrätt och lodrätt inom videobilden, och närmare eller längre bort.

**Rörelseoskärpa:** Den här effekten simulerar den oskärpa som kommer när en kamera flyttas snabbt under inspelningen. Både vinkeln och mängden oskärpa kan ställas in.

**Vattendroppe:** Denna effekt simulerar en vattendroppe som träffar vattenyta och därvid skapar en serie ringar, som rör sig utåt.

**Vattenvåg:** Denna effekt skapar en illusion av en rad havsvågor som passerar över videobilden under tiden som klippet fortgår. Med parametrarna kan du justera vågornas antal, avstånd, riktning och djup.

**Svartvitt:** Denna effekt reducerar en del av eller all färginformation från det ursprungliga videomaterialet. Resultaten rangerar mellan lätt nertonad färg (förinställningen 'Faded') till fullständigt neutralt svartvitt läge ('Black and white'). Reglaget Mängd kontrollerar styrkan på effekten.

**Färgkorrigering:** De fyra reglagen i parameterpanelen för denna effekt styr färgläggningen av det aktuella klippet avseende:

- Ljusstyrka: Intensiteten av ljus.
- Kontrast: Spektrumet av ljusa och mörka värden.
- Färgton: Ljusets placering i spektrumet.
- Färgmättad: Mängden ren färg, från grå till helt mättad.

**Färgkarta:** Denna effekt färglägger en bild genom att använda ett par färgskalor, eller färgavbildningar. Stilisera ditt material med djärva färgbearbetningar, använd stilfärger med duotoner och tritoner, eller skapa attraktiva redigeringsövergångar. Effekten kan användas för allt från finjustering av monokroma bilder till psykedeliska färgomvandlingar.

**Invertera:** Trots namnet innebär inverteringseffekten inte att bilden vänds upp och ner. Istället för själva bilden är det bildens färgvärden som inverteras: varje pixel ritas om i sin kompletterande ljusintensitet och/eller färg, vilket ger en lätt igenkännbar men omfärgad bild.

Denna effekt använder färgmodellen YCrCb, som har en kanal för luminans (information om ljusstyrka) och två kanaler för krominans (färginformation). YCrCbmodellen används ofta i digital video.

**Ljussättning:** Med ljussättningsverktyget är det möjligt att korrigera och förbättra befintlig video som spelats in med dålig eller bristfällig ljussättning. Det är speciellt lämpligt för att rätta till videosekvenser som har en upplyst bakgrund men där förgrunden ligger i skugga.

**Färgreduktion:** Med denna Pinnacle Studio-effekt kan du kontrollera antalet färger som används för att bygga upp varje enskild bild i klippet, från den kompletta ursprungliga paletten ända ner till två färger (svart och vitt) genom att dra reglaget Mängd från vänster till höger. Områden med liknande färg samlas till större sammanhängande fält allteftersom paletten krymper.

**RGB-färgbalans:** RGB-färgbalans har en dubbel roll i Pinnacle Studio. Du kan dels korrigera video med oönskad färgsättning. Du kan också använda effekten till att applicera en färgskevhet för att

uppnå en viss effekt. En nattscen kan till exempel ofta förhöjas genom att lägga till blått och reducera den generella ljusstyrkan något. Du kan till och med få en tagning inspelad i dagsljus att se ut som en nattscen.

**Sepia:** Denna Pinnacle Studio-effekt skapar illusionen av ett antikt fotografi genom att bygga upp bilden i sepiatoner istället för fullfärg. Effektens styrka kontrolleras med hjälp av glidreglaget *Mängd*.

**Vitbalans:** De flesta videokameror har en 'vitbalans'-funktion för att automatiskt justera färginställningen i relation till dåligt upplysta miljöer. Om denna funktion är avstängd, eller inte nyttjas fullt ut, kommer videobildens färgsättning att påverkas negativt.

Pinnacle Studios vitbalanseffekt korrigerar problemet genom att du kan specificera vilken färg som ska räknas som vit i denna bild. Justeringen som behövs för att den färgen ska bli vit tillämpas sedan ner till varenda pixel i bilden. Ifall färgen du väljer som vit är välvald kan detta göra färgsättningen mer neutral.

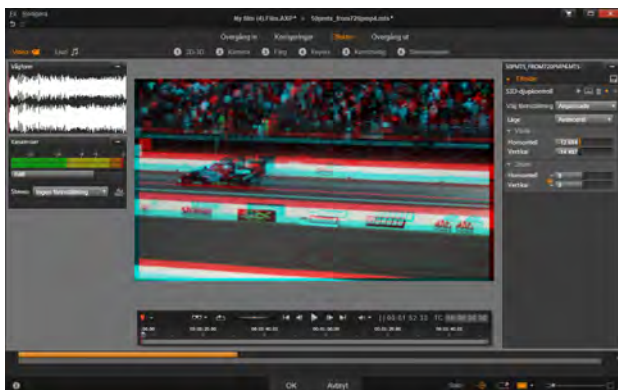
## Effekter och stereoskopisk 3D

En del video- och fotoeffekter har funktioner som är designade för 3D-media. Vissa effekter erbjuder exempelvis ett stereoskopiskt läge som aktiveras med en kryssruta i effektparametrarna. Under tiden tillåter effekterna i själva gruppen *Stereoskopisk* ändringar av 3D-egenskaperna i materialet. I grupperna ingår:

**S3D-djupkontroll:** Du kan justera parallaxen för stereoskopisk tagning med den här effekten. Som standard presenteras effekten i standardläge, i vilket ett enkelt *Djup*-reglage låter dig styra hur stor avvikelse det får vara mellan vänster och höger bildrutor, om källmaterial ska korrigeras eller matchas, eller som en specialeffekt.

Det avancerade läget ger separata Shift- och zoom-kontrollgrupper, där var och en innehåller ett *horisontellt* och ett *vertikalt* reglage. Med Shift-reglaget kan du styra avvikelsen mellan vänster och höger bildrutor, medan zoom-reglaget styr förstoringen. Båda egenskaperna kan styras oberoende av varandra, horisontellt och vertikalt, men som standard är zoom-bildförhållandet låst. Klicka på ikonen *lås* för att ändra den horisontella och den vertikala zoomen oberoende av varandra.





*Med Shift-inställningen i effekten S3D-djupkontroll kan du ändra den relativa positionen för vänster och höger ögon horisontellt och vertikalt.*

**S3D-ögonväljare:** Effekten *Val av öga* har två varianter, ett för vänster öga och ett för höger, det används för att sammanföra höger och vänster ögas videoströmmar på en 3D-tidslinje.

Ett par med klipp vid samma tidslinjeindex, ett för vänster öga och det andra för höger öga, kan kombineras för att skapa ett stereoskopiskt resultat genom att använda effekten *val av öga* för det övre klippet.

Effekten kan även användas för att extrahera antingen den vänstra eller den högra strömmen från ett 3D-klipp genom att ställa in *Källa* som vänster öga eller höger öga och styra det till något av ögonen med hjälp av nedrullningsmenyn *Mappning*.

## Arbeta med övergångar

Fliken *Inåtövergång* till vänster om *Korrigeringar* och *Effekter* och fliken *Utåtövergång* till höger ger åtkomst till alla övergångar i biblioteket, grupperade så som visas där. Vissa övergångar kan ha inställningar för egenskaper som omvänd rörelse, färg och mjukhet som inte kan redigeras i tidslinjen. Medieredigerarna har även

transportkontroller och en tidsaxel som hjälp för förhandsgranskning av övergången och justering av dess varaktighet.



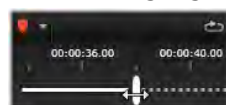
*Välja en övergång i medieredigeraren Samma övergångar och kontroller gäller både inåt- och utåtövergångar.*

När du har valt en övergång högst upp på skärmen öppnas inställningspanelen för den på höger sida i medieredigeraren. Välj en förinställning från nedrullningslistan, om någon passar, eller redigera parametrarna för övergången direkt med kontrollerna.

När du kan välja färger klickar du i färgrutan för att öppna färgväljaren, eller klickar på ikonen *färgval* bredvid rutan för att välja en färg från någonstans på skärmen med hjälp av en speciell muspekare.



Ett vitt toningsfält på tidsaxeln under medieredigerarens förhandsgranskning styr varaktigheten för en inåtövergång vid vänster skalslut, eller en utåtövergång till höger om. Endast en övergång som redigeras är aktiv, och bestäms av om fliken *Inåtövergång* eller *Utåtövergång* är vald. Klicka på uppspelningsknappen för att förhandsvisa den valda övergången, eller ta tag i indikatorn för att förhandsvisa övergången i önskad hastighet.



---

## Panorera och zooma

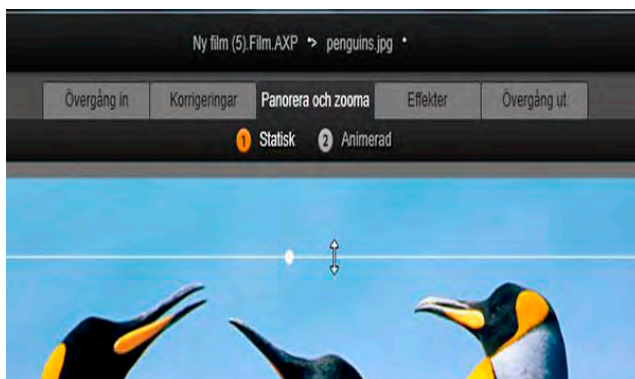
---

Verktyget panorera och zooma är tillgängligt för foton och bilder när de har öppnats i fotoredigeraren från tidslinjen. Klicka på fliken Panorera och zooma högst upp på skärmen för att komma åt verktyget.

Med panorera-och-zooma kan du låta ett område från inom bilden fylla upp hela videobildrutan. Området kan ha vilken form och storlek som helst. När klippet spelas upp förstoras området tillräckligt för att fylla upp videobildrutan utan några tomma ytor.

Om du definierar två områden eller fler kommer panorera-och-zooma att animera din presentation av bilden genom att zooma in och ut, och samtidigt förflytta sig i en jämn rörelse från ett område till nästa.

Verktygen panorera och zooma utnyttjar originalfotots upplösning till fullo, så om bilden är tillräckligt stor kommer du inte att gå miste om några detaljer genom att zooma in.



*I denna illustration har fliken Panorera och zooma markerats, och förblir i standardläget Statisk. Markeringsramen, vars storlek här justeras av musen, definierar ett område av bilden som ska förstoras och fylla upp hela bildrutan, enligt den flytande förhandsvisningspanelen (längst ner till höger).*

## Lägga till panorera och zooma

Tillämpa panorera och zooma på ett fotoklipp på tidslinjen genom att dubbelklicka på det för att öppna fotoredigeraren.

Eftersom du öppnar fotoredigeraren från tidslinjen kommer fliken Effekter att vara förvald. Växla till fliken Panorera och zooma.

Panorera och zooma kan användas i två lägen som väljs med knapparna precis ovanför förhandsvisningen. I läget Statisk visas ett enda oförändrat bildområde genom hela klippet. I läget Animerad definieras separata områden för första och sista bildrutan i klippet. Vid uppspelningen visas en jämn kamerarörelse från det ena till det andra området. Läget Animerad stöder också användningen av nyckelrutor, där ett valfritt antal ytterligare områden kan definieras och läggas till i panorera och zoomas kameraåkning.

### Statiskt läge

I läget Statisk visas en grå markeringsram med runda kontrollpunkter över bilden. Du kan förstora, minska och flytta denna ram, men du kan inte ändra dess proportioner (bildkvot). Ett litet flytande förhandsgranskningsfönster visar det aktuella valet.



Zoomning och position kan också kontrolleras numeriskt med hjälp av glidreglage i attributpanelen. Dubbelklicka på reglagen för att återställa värdena, eller klicka en gång för att skriva in ett numeriskt värde.

### Animerat läge

När läget Animerad är aktivt analyseras bilden automatiskt, och en första storlek och position för både start och slut anges automatiskt. Den genererade animeringen inleds med en viss inzoomning på bildens subjekt, för att sedan zooma ut till full tillgänglig storlek.

Om bildens bildkvot skiljer sig från videobildrutan appliceras tillräcklig zoom genom hela förloppet för att förhindra att svarta ytor uppstår.

För att stöda den extra funktionaliteten i det animerade läget används markeringramens färg för att indikera dess placering i den animerade sekvensen. Startramen är grön, och slutramen är röd. Eventuella ramar däremellan är ritade i vitt.

När flera bildramar visas samtidigt kan du dra dem efter behov genom att placera muspekaren på antingen ramens kant eller dess mittpunkt. Om du flyttar den vita ramen läggs en nyckelruta till automatiskt på den aktuella positionen.

## Panorera och zooma nyckelrutor

Med nyckelrutor kan du skapa en anpassad panorera och zoomanimering med slumpmässig komplexitet. Ibland krävs inte mer än en enkel sekvens i ett fåtal steg.

Växla till läget Animerad såsom beskrivs ovan. Notera att två ramar har lagts till i förhandsvisningen. Dessa särskilda start- och slutramar har, såsom nämnts ovan, ritats upp i grönt respektive rött. De kan dras i rum men inte i tid.

Om du inte behöver några mellanliggande nyckelrutor räcker det med att positionera start- och slutramen för att slutföra sessionen.

För en mer komplex animering kan du dock placera scrubbern där en förändring av kamerarörelsen ska ske. För att skapa en ny nyckelruta, ställ helt enkelt in den vita markeringsramen till önskad storlek och position. Den nya nyckelrutan representeras av en rombformad grå ikon i nyckelrutelinjen nedanför klippets tidslinje.

Lägg till så många nyckelrutor som behövs. Klicka på OK för att återgå till projektets tidslinje när du är klar.

**Lägga till en nyckelruta manuellt:** Klicka på knappen *växla nyckelruta* längst ner till vänster på transportverktogsraden för att lägga till en tydlig nyckelruta där startmarkören är placerad, utan att förändra den aktuella animeringsbanan.



**Flytta en nyckelruta:** Du kan dra en nyckelruta längs tidslinjen för att förflytta den i tidled.

**Hoppa till en nyckelruta:** Använd pil-knapparna till vänster och höger om *nyckelruteknappen*, eller klicka direkt på nyckelrutan i nyckelrutelinjen för att hoppa till en nyckelruta så att du kan modifiera eller radera den. När startmarkören är rakt över en nyckelruta kommer nyckelrutan att markeras.

**Radera en nyckelruta:** Klicka på nyckelrutans ikon på nyckelrutelinjen för att navigera till rätt bildruta som ska tas bort. Klicka därefter på knappen Radera nyckelruta längst till vänster på transportverktygsraden.

## Inställningspanelen

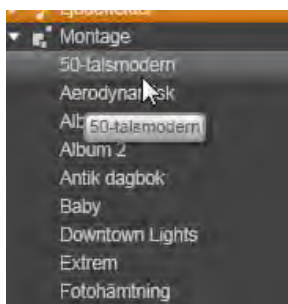
Inställningspanelen innehåller ett antal kontroller för konfigurering av panorera och zoomaverktyget.

- *Jämn* ger en mjuk inbromsning inför en ändrad riktning i animeringsbanan för nyckelrutan.
- *Välj förinställning:* Välj bland ett antal statiska och animerade förinställningar.
- *Zooma*, *Horisontell* och *Vertikal* visar de numeriska värdena för den aktuella bildrutan. Dubbelklicka på glidreglagen för att återställa värdena.
- *Lågpass* filtrerar bort små rörelser för att uppnå en jämn, optimerad animering.

## KAPITEL 6:

# Montage

Montage i Pinnacle Studio är en metod för att förbättra dina filmer med färdiga bildspel, animeringar och redigerings effekter för flera spår. Här finns ett flertal professionellt designade sekvenser, så kallade mallar, tillgängliga för att förbättra dina produktioner omgående. Mallarna är grupperade i matchande teman, så att du tillsammans med mallarnas sofistikerade teknik även på ett enkelt sätt kan behålla ett enhetligt utseende.



Men de förberedda mallarna är bara hälften av tjuvningen med Montage. Den andra halvan är den manuella anpassningen. Montagemallar kan innehålla flera olika typer av anpassat material, däribland video, textobjekt, foton med mera. Du kan fylla i luckan genom att dra lämplig tillgång till motsvarande *släppzon* som visas.

### Montage i biblioteket

Mallarna är grupperade efter teman i Montagesektionen i biblioteket. Varje tema består av en uppsättning mallar som kan läggas till ditt projekt som "Montageklipp". Du kan skapa snygga, visuellt konsekventa sekvenser som integrerar professionellt skapade titlar och animeringar med dina egna foton och videor. (Mer information finns i Bibliotekets montagesektion på sida 151.)

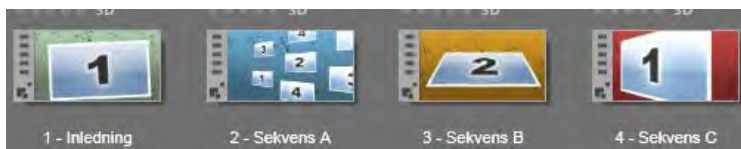
## Montagetitlar jämfört med standardtitlar

Även om du kan skapa snygga titlar med hjälp av montagemallarna blir dessa inte desamma som de du skapar i Titelredigeraren. Båda metoderna har sina fördelar.

Montagemallar är enklare att använda och de kan innehålla effekter som inte finns för vanliga titlar. Å andra sida ger Titelredigeraren dig större kontroll över titlarnas utseende och animeringen av de grafiska elementen.

## Mallsamlingen

Varje mall i bibliotekets montagesektion är formgiven för att möta kraven när en typisk presentation skapas. De tillgängliga mallarna inom varje tema är designade för att komplettera varandra när de används inom samma projekt.



*Mallar i bibliotekets montagesektion. Beroende på bibliotekets aktuella inställningar visas vissa detaljer (t.ex. bildtexter) medan andra utesluts (t.ex. bedömningar).*

Till exempel erbjuder de flesta teman en öppningsmall och en matchande avslutningsmall. Många teman innehåller även en eller flera följdmallar för övergångar mellan en video eller ett bildklipp till ett annat.

## Montage i projektet

Det första du gör när du vill använda en vald mall är att släppa den på tidslinjen i ditt projekt. När den väl är där behandlas montagemallen som ett vanligt, självständigt videoklipp. Anpassa klippet och fyll i mallens luckor genom att dubbelklicka på



montageklippet så att det öppnas i montageredigeraren. Mer information finns på sidan 158.

Varje mall definierar en video eller grafisk sekvens med tomrum som kan fyllas i av dig. De möjliga anpassningarna kan se väldigt olika ut. De flesta mallar har exempelvis en eller flera tomrum där du kan släppa video- eller bildklipp. I många av dessa kan du lägga till text för titlar och vissa har även andra inställningar för andra specialegenskaper.

Om du vill använda andra klipp från tidslinjen för att anpassa montaget kan de läggas till med kommandot *Klistra in i släppzonen* i montageklippets kontextmeny, utan att öppna montageredigeraren.

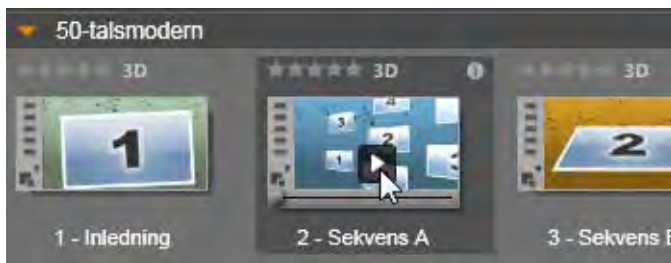
---

## Montagesektionen i biblioteket

---

Montagemallarna sparas i sin egen sektion av biblioteket. Klicka nedpilen på vilken flik i Biblioteket som helst och välj “Montage”, i listan över “Kreativea element” för att hitta den.

Uppspelningsknappen på Montage-ikonerna laddar in mallen i spelaren där den kan förhandsvisas med standardtransportkontrollerna.



*Klicka uppspelningsknappen på ikonen för att förhandsvisa mallen.*

För att använda en mall i ditt projekt drar du ikonen från Kompakta biblioteket till projektets tidslinje i filmredigeraren eller diskredigeraren.



## ANVÄNDA MONTAGEMALLAR

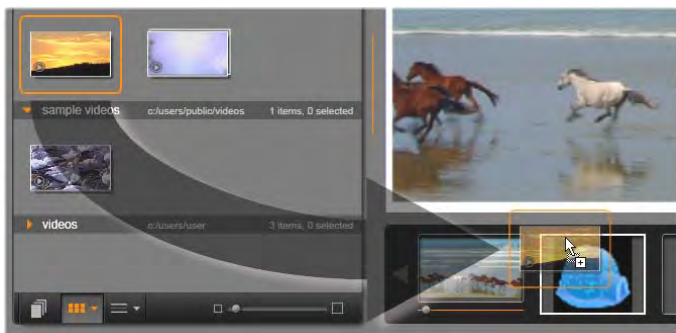
Montagemallarna lagras och grupperas efter teman i montagesektionen i biblioteket. Dra mallens miniatyrbild från det kompakta biblioteket till projektets tidslinje i filmredigeraren eller diskredigeraren när du vill använda den.



*Dra mallens miniatyrbild till tidslinjen när du vill använda den. Siffrorna på klippet anger att det finns fem underklipp för anpassning.*

Montageklipp på tidslinjen kan trimmas och redigeras ungefär som vanlig video. Du kan laborera med dem, med övergångar och effekter, justera ljud och så vidare. Du kan även fylla i luckorna i montaget med tidslinjeklipp. För att anpassa klippen helt och hållet med ditt eget innehåll behövs däremot ett särskilt redigeringsverktyg. Detta är montageredigeraren som öppnas när du dubbelklickar på ett montageklipp på tidslinjen. Den kan även nås med kommandot Redigera montage i klippets kontextmeny.

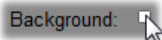
I Montageredigeraren kan du anpassa ett montageklipp genom att justera de inbyggda inställningarna eller ange de video- och ljudklipp du vill använda.



I Montageredigeraren kan du specificera mallelement, såsom video- eller bildklipp, egenskapsinställningar och bildtexter. Klippen läggs till genom att dra dem från redigerarens kompakta bibliotek till zoonen där det släpps nedanför Spelaren. Här är ett klipp från Biblioteket som är klart att släppas i den andra zonen. Klippet kommer att ersätta igloobilden som nu upptar utrymmet i zonen.

## Bakgrundsmallar

Vissa mallar har inbyggda grafiska bakgrunder och/eller en valbar bakgrundsfärg. Många av dem har också kryssrutan Bakgrund i verktyget montageredigeraren. Markera inte rutan om du vill ha en transparent bakgrund. Detta gör att mallen kan användas på ett övre tidslinjespår, över en bakgrund för video- eller fotomaterialet på spåren under.



## Montageklipp på tidslinjen

Montageklipp beter sig som vanliga videoklipp avseende åtgärder på tidslinjen för ett film- eller diskprojekt, med övergångar, trimning eller placering.

En montagemall som släpps på tidslinjen läggs till med någon av de tre metoderna: *infoga*, *skriv över* eller *ersätt*. När knappen *redigeringsläge* på verktygsraden är inställd på *smart*, väljs metoden *ersätt* automatiskt. Klippets standardlängd varierar mellan olika mallar.

**Infoga en montagemall:** Ett montage kan läggas till var som helst på tidslinjen. Om ett montageklipp är placerat mitt i ett befintligt klipp avbryts det klippet i uppspelning och aktuellt redigeringsläge bestämmer om den andra delen av ursprungsklippet skrivs över eller bara fördröjs.

Kontrollera först till att *magnetknappen* på tidslinjens verktygsrad är aktiverad om du vill infoga ett montage vid en klippunkt, mellan eller nära andra klipp, men utan att störa dem. På detta sätt vet du att det nya klippet kommer att placeras så att klippen ligger exakt intill varandra när du släpper ett klipp mycket nära början eller slutet på ett annat klipp. Ange *infoga* för *redigeringsläget* så att befintligt material flyttas till höger för att skapa utrymme när du släpper klippet, istället för att någon del av det skrivs över.

**Ersätta en befintlig montagemall:** Håll ned Skift-tangenter på tangentbordet och släpp den nya mallen ovanpå den gamla för att ersätta en befintlig montagemall på projektets tidslinje. Det nya klippet tar inte bara över det gamla klippets placering utan också dess eventuella anpassningarna. De blå placeringslinjerna visar gränserna på klippet som kommer att ersättas; oavsett dess normala längd kommer det nya klippet att ”ärva” dess gränser.

**Skriva över klipp med en montagemall:** Om du vill släppa en montagemall på ett tidslinjespår och helt enkelt skriva över övriga klipp på spåret utan att ändra något annat i tidslinjen, kan du göra det genom att ange *ersätt* för knappen *redigeringsläge*. Montageklippets längd kommer att avgöra hur mycket av spåret som skrivs över.

## Trimma montageklipp

Även om trimning på tidslinjen sker på samma sätt för montageklipp som för videoklipp så beror det aktuella resultatet av trimningen på malltypen.

I en helanimerat mall, t.ex en snyggt rullande titel, rullar animeringen alltid till slutet. Animeringens hastighet beror därför på klippets längd. Förkortning av klippet medför att animeringen rullar snabbare, men trunkerar inte sekvensen.

Klipp som innehåller video kan däremot trimmas på det vanliga sättet. Många teman innehåller ett videounderklipp med flexibel längd. När ett av dessa finns kan klippet dras ut så långt som underklippet tillåter – hur långt som helst, om underklippet är en stillbild.

## Övergångar och effekter

Övergångar kan användas i början och slutet av montageklipp på samma sätt som för andra klipptyper.

Video- och ljudeffekter kan även läggas till på Montageklipp som vanligt och användas på allt innehåll som klippet omfattar. Men några effekter, exempelvis *Hastighet*, är inte tillgängliga för användning med montageklipp.

Lägga till en effekt i ett montageklipp genom att högerklicka på montageklippet på tidslinjen och välja *Öppna effektreduceraren* i kontextmenyn. Du kan även dra en effekt från Biblioteket och släppa den på klippet. Effekterna finns i Bibliotekets sektion för Kreativa element.

Redigera, kopiera eller radera en effekt i ett montageklipp genom att högerklicka på den magentafärgade linjen i klippets överkant och välja lämplig åtgärd i kontextundermenyn Effekt.

---

## Malluppbyggnad

---

Som exempel på hur mallar fungerar undersöker vi den medföljande temat Modernt 50-tal som innehåller fem mallar.

Alla mallar i detta specifika tema använder samma bakgrundsdesign – ett abstrakt, rullande mönster. Det visas hela tiden förutom under

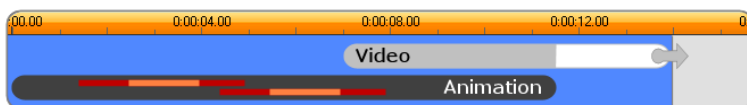
helskärmvideo. Färgerna på mönstret bestäms genom inställningar i temaredigeraren för var och en av dessa mallar i Montageredigeraren.

Nu ska vi titta på var och en av dessa mallar var för sig för att se hur de konstrueras från klippen och objekten som du lägger på i Montageredigeraren.

**Inledning:** En inledningsmall börjar vanligen med någon slags animering, inklusive titlar, och slutar med helskärmvideo. Vårt exempel Modernt 50-tal följer det mönstret.



Den rullande bakgrundsanimeringen körs igenom merparten av denna sekvens. Inom animeringen visas två anpassningsbara övergångar. De representeras i diagrammet nedan av linjer på namnlistan för "Animering". Båda övergångarna flyter in och ut ur bilden (mörk linjefärg) med en och halv sekunds paus för stationär visning (ljus linjefärg) däremellan.



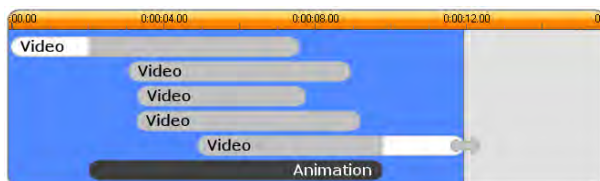
*Schematisk presentation av Inledningsmallen i temat Modernt 50-tal vid dess standardlängd på cirka 14 sekunder.*

Precis när den andra övergången lämnar bilden kommer en animerad panel med det rullande videounderklippet. Videon zoomar till helbild vid 11:18 i klippet och förblir så fram till slutet (den vita delen av "videostrecket" i diagrammet).

Fabriksinställningen är att längden på temaklippet är 14:00. Det inbäddade videoklippet startar vid 7:03 och löper till slutet, vilket ger det en längd på 6:27. Om ditt videounderklipp är tillräckligt långt kan du förlänga hela klippet genom att dra ut helskärmvideon.

Denna funktion visas i diagrammet ovan med pilen på slutet av ”videostrecket”.

**Följdmall A:** Följdmallar kopplar samman två videosekvenser i helskrämsläge genom någon slags animering. Detta första följdmodellsexempel börjar med två sekunder helskrämsvideo, och zoomar sedan ut för att visa en formation av flera olika videopaneler samtidigt. Inzoomning i sista underklippet leder till en utdragbar sektion helskrämsvideo.



*Följdmall A sammanfogar flera videokällor.*

**Följdmall B:** Denna följdmodell lyckas med det grundläggande syftet att få två videoklipp att övergå i varandra enklare än det föregående. Det första underklippet startar i helskrämsläge, och zoomar sedan ut medan det roterar bort från tittaren. När den motsatta sedan av dess roterande panel kommer i bild så har det andra underklippet ersatt det första. Panelen zoomar in för att fylla skärmen mot slutet av klippet.

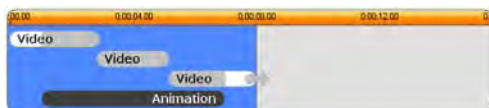


*Följdmall B skapar en enklare övergång.*

Åter igen kan helskrämsdelen av det andra underklippet sträckas ut genom att utöka mallens klipp på tidslinjen.

**Följdmall C:** Denna liknar Följdmall B, förutom att den flygande videopanelen här tar en extra sväng i mitten och därmed lämnar plats för ytterligare ett underklipp i sekvensen.

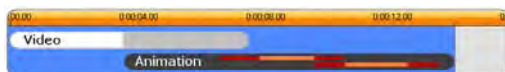




*Följdmodell C innehåller ett överbryggande videounderklipp.*

Det sista underklippet är även här utdragbart.

**Slutet:** Syftet med slutmallen speglar inledningsmallen och i det här exemplet är även den interna strukturen nästan exakt. Helskärmsskärmen krymper till en flygande panel som ger plats för animerad text – exakt motsatt som beskrivs för inledningssekvensen ovan. Den enda skillnaden är att i detta fall är helskärmsskärmen av klippet inte utdragbart.



*Avslutningsmallen är nästan en spegelbild av inledningsmallen.*



## MONTAGEREDIGERING

Det huvudsakliga verktyget för anpassning av ett montageklipp i Studio är montereredigeraren. Där kan du interagera med alla inställningar som finns i ett montage. Med redigeraren kan du lägga till innehåll från biblioteket, ändra bakgrunden och redigera text i montaget. Redigeraren kan öppnas via ett montageklipp på tidslinjen för ett projekt genom att dubbelklicka på klippet eller genom att välja Redigera montage i kontextmenyn.

Ett användbart tips, där du kan lägga till tidslinjeklipp direkt till ett montageklipp via klippbordet. Kopiera valt klipp med hjälp av kommandot *Kopiera* på dess kontextmeny eller Ctrl+C. Högerklicka sedan på montageklippet för att öppna dess kontextmeny. Välj *Klistra in i släppzonen* och välj sedan i den grafiska undermenyn bland alla tillgängliga luckor i montaget en som mållucka.



---

## Använda montageredigeraren

---

Varje montagemall har en egen uppsättning platser för video- och fotoinnehåll som representeras av *släppzoner* i montageredigeraren. De flesta mallar har minst en plats, och de flesta har sex stycken. Vissa innehåller även bildtexter och andra parametrar för att anpassa specialegenskaper.

Montageredigeraren består av fem delar. Till vänster kan du öppna videor och foton i kompaktversionen av biblioteket. Till höger finns en anpassningspanel med textfält eller andra kontroller som krävs i mallparametrarna. Spelaren visar resultaten av dina förändringar. Nedanför Förhandsvisningen finner du släppzonerna för dina videor och bilder.

---

### Trimning av montageklipp

---

När en montagemall börjar eller slutar med en användaranpassad mängd helbildsvideor, som många gör, tillhandahåller montageredigerarens tidslinje handtag för att justera tider för *lead-in* och *lead-ut* – varaktighet för helbildsdelarna. Klicka på ett handtag och dra åt vänster eller höger för att justera varje tidslängd separat. Tidslängden för mittdelen av klippet – den animerade delen – minskar eller ökar i motsvarande grad. Om du vill balansera ingången och utgången utan att påverka varaktigheten för mittdelen, klickar du och drar mellan handtagen.



*Del av montageredigeraren med tidslinjen (längst ner) och släppzoner för video och bilder (i mitten). Nedre delarna av biblioteket och spelaren visas också. Klicka och dra på tidslinjen för att justera tiden för montage.*

En detaljerad förklaring av mallstrukturen finns i Malluppbyggnad på sidan 155.

## Arbeta med släppzoner

Rensa släppzoner: Radera ett underklipp från släppzonen genom att högerklicka på zonen och välja *Radera media* i kontextmenyn.

Ta bort underklippsljud: Vissa släppzoner är markerade med en ljudsymbol, vilket visar att ljuddelen av alla videor i zonen kommer att ingå i Montageklippets ljud. Om du inte vill använda ljudet, klicka på ljudsymbolen för att ta bort ljudet från underklippet.

Välja början på ditt underklipp: I en släppzon kan videomaterial redigeras så att det börjar från en utjämning i underklippet. Klicka och dra i starten på klippmarkören som finns under släppzonen för att ändra startbildrutan. Tangentbordets vänster- och högerpiltangenter är användbara när du vill göra finjusteringar.



Om släppzonen du arbetar på är aktiv vid tidsindexet kommer förhandsgranskningen återge ändringar på startbilden. När du finjusterar startbilden på underklippet är det en bra idé att ställa in indikatorn till den plats där Spelarens förhandsgranskning är till bäst hjälp.

När du använder starten på klippmarkören ändras varken underklippets position i mallen eller dess varaktighet, utan endast det utdrag av underklippet som används. Om du startar underklippet så sent att videon kommer till slutet medan zonen fortfarande är aktiv, kommer underklippets sista bild att frysas för att fylla den återstående tiden.

Lägga till effekter inom släppzoner: Det går att att lägga till video- eller ljudeffekter direkt i ett montageunderklipp genom att dra effekten till släppzonen. Som vanligt markeras att effekterna används genom ett magentaband överst på klippet.



**Ta bort effekter inom släppzoner:** Titta under *Effekter* zonens kontextmeny för kommando *Ta bort alla* eller för undermenyn *Ta bort* på vilken du kan välja den effekt som ska tas bort.

**Observera:** Om du tar bort eller ersätter media i en släppzon tas alla effekter som användes för detta media också bort.

## KAPITEL 7:

# Titelredigeraren

Pinnacle Studios titelredigerare är ett kraftfullt verktyg för att skapa och redigera animerade titlar och grafik. Den har en mängd effekter och verktyg för både text och bild med otaliga möjligheter för de visuella effekterna i din film.



Titelredigerarens olika områden: **1** Förinställningsväljaren; **2** Biblioteket; **3** Redigeringsfönstret; **4** Inställningspanelen; **5** Verktögsfältet och **6** Lagerlistan.

Dessa är huvudområdena i titelredigeringsfönstret med nummer enligt bilden ovan.

1. Förinställningsväljaren har flikar för stil- och rörelseförinställningar som har organiserats efter typ inom varje flik: En Stil är en visuell utformning av en *text*- eller ett

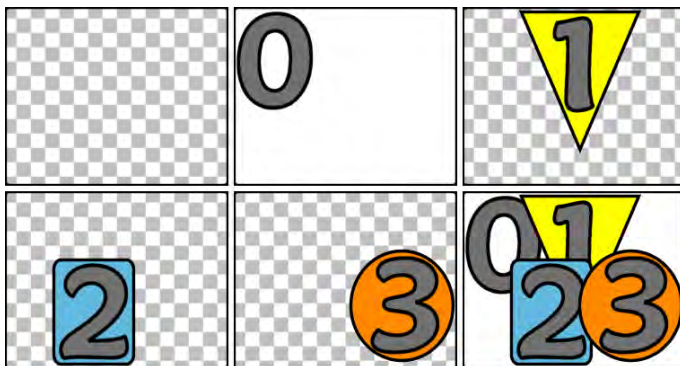
*formlager* i din titel. En Rörelse är en animering som kan läggas till i vilket lager som helst men som oftast används för text. Mer information finns i Förinställda stilar (sidan 167) och i Förinställda rörelser (sidan 168).

Håll musen över vilken förinställning du vill för att se hur den kommer att påverka din titel. Du behöver bara klicka på förinställningen för att tillämpa den på aktuellt lager. Därefter kan Stilar anpassas manuellt genom Inställningar.

2. Biblioteket innehåller material som behövs för att skapa titlar. Alla tillgängliga media och allt innehåll finns i flikarna högst upp. Denna kompakta version av Biblioteket fungerar precis likadant som det kompletta Biblioteket som beskrivs i Kapitel 2.
3. Redigeringsfönstret är den viktigaste arbetsytan för att skapa och redigera titlar. Den har en förhandsvisning, som kan scrubbas, av din titel och direkta redigeringsmöjligheter. Mer information finns på sidan 178.
4. Inställningspanelen har separata komprimerbara underpaneler för alla tre inställningskategorier. *Textinställningar* styr stilen och storleken av textobjekt, *stilinställningarna* styr konfigurationen av ytor, kanter och skuggor och *bakgrundsinställningarna* avser bakgrundslager för titlar.
5. Verktygsfältet har fyra kontrollgrupper. Från vänster till höger: verktygen *Lägg till text* och *Lägg till form*, en uppsättning knappar för lagerändringar, en hel uppsättning transportkontroller inklusive en *loopknapp* och ett par mätverktyg som visar titelns längd och det aktuella uppspelningsläget.
6. **Lagerlistan:** Varje grafik- eller textelement består av ett *lager* i titeln, vilken är en stapel av sådana lager. De ogenomskinliga delarna i varje lager döljer lagren inunder. Det understa lagret kan enbart dölja bakgrunden.

Förutom att visa varje lager med ett namn innehåller Lagerlistan en animerad tidslinje som visar hur länge varje lager är aktivt och rörelserna som har lagts till det. Dessa egenskaper kan justeras genom att dra

En bild uppbyggd av olika lager kallas “komposit”. Informationen i varje lager är uppbyggd separat och sätts samman när bilden är klar, vilket gör det möjligt att återgå till lagren och lägga till nya lager och korrigera, ändra ordningsföljden, ta bort eller ersätta existerande lager.



Att bygga upp en bild med lager börjar med en tom ram (uppe till vänster). Det rutiga mönstret visar transparens. Även om bakgrunder kan ha transparenta eller halvtransparenta områden lägger vi här till en ogenomskinlig bakgrund (0) för tydlighetens skull, följt av ytterligare lager med visst transparent innehåll (1, 2, 3). I den slutliga sammanställningen (nere till höger) döljs de underliggande lagren av de översta lagren.

## Starta (och avsluta)titelredigeraren

Titelredigeraren kan startas på två sätt: genom att dubbelklicka på en titel i biblioteket eller på tidslinjen i ditt projekt; eller genom att klicka på *Titelknappen* i tidslinjens verktygsfält.

## Nyckelord i titelnamn

Vissa av titlarna i biblioteket har genomskinliga områden genom vilka de underliggande spåren visas. Namnen på dessa titlar innehåller alla nyckelordet överlagring.

Helskärmstitlar har inga transparenta områden: de tar upp hela videorutan. Deras namn innehåller nyckelordet helskärm.

Du kan enkelt titta på enbart den ena eller andra typen genom att söka efter det passande nyckelordet.

**Tips:** Andra sökbara nyckelord att prova med titlar i Biblioteket är “rulla”, “krypa”, “namn” och “titel”.

## Spara titeln

Med Spara titel som i filmenyn i titelredigeraren kan du spara titlar i filsystemet på din dator. Därifrån kan titlarna exporteras till andra datorer och delas andra Pinnacle Studio-användare. Om du vill spara till en bevakad mapp kommer den redigerade titeln att visas automatiskt i biblioteket.

## Stänga titelredigeraren

Stäng titelredigeraren på något av följande sätt:

- Klicka på OK-knappen längst ner i titelredigeraren. Om du öppnade titeln från Biblioteket kommer du bli tillfrågad om att spara eventuella förändringar under ett nytt namn. Öppnade du titeln från en tidslinje blir din nya eller uppdaterade titel del av det aktuella projektet.
- Klicka på Avbryt-knappen längst ner i titelredigeraren. Eventuella ändringar kasseras.
- Klicka på  -knappen uppe till höger i fönstret. Det motsvarar att klicka Avbryt, förutom att du får möjlighet att spara eventuella ändringar innan du stänger.



## BIBLIOTEKET

Biblioteket visas som en panel med flikar på vänster sida i titelredigerarens fönster. Fliken längst upp ger dig tillgång till alla tillgängliga media och innehåll. Denna kompakta vy av Biblioteket fungerar precis likadant som huvudvyn som beskrivs i Kapitel 2. Biblioteket har sektioner för fotografier, video och filmprojekt för redigering av titlar.



*Den kompakta versionen av Biblioteket i Titelredigeraren ger samma omfattande åtkomst till dina media som den kompletta versionen. Mer information finns i kapitel 2.*

### Lägga till biblioteksmedia i en titel

Om du vill lägga till en video eller ett fotografi i titeln drar du det från biblioteket till redigeringsfönstret. Det nya elementet skapas i en förinställd storlek när du släpper det i Redigeringsfönstret. Sedan kan du flytta, ändra storlek eller rotera materialet som du vill.

När du vill lägga till en video eller ett fotografi som helskärmsh bakgrund i din titel, drar du det till släppzonen i underpanelen för bakgrundsinställningar. Mer information finns i Bakgrundsinställningar på sidan 172.

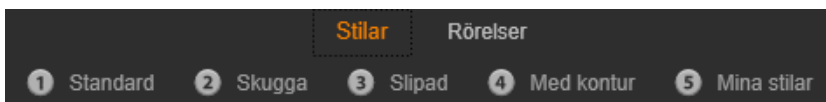
Du kan även använda en video eller ett fotografi som fyllning i textens ytor, kanter och skuggor. Det gör du genom att först lägga till en yta, kant eller skugga i dina stilinställningar med Lägg till-knapparna (se bilden). Släpp sedan fotot eller videon i släppzonen till höger om Fyll.



## FÖRINSTÄLLNINGSVÄLJAREN

Det går snabbt att skapa en snygg titel med förinställningsväljaren i titelredigeraren. När du har skrivit din text, och fortfarande har texten markerad, kan du lägga till någon av de förinställda stilarna genom med ett enkelt klick. För att göra det hela ännu enklare kan du sväva med musen över en Stil-ikon, då förhandsvisar Redigeringsfönstret effekterna på din titel genom att lägga till Stilen till det aktuella lagret.

Även om du inte kan hitta exakt den stil du vill ha bland förinställningarna kan du ofta spara tid genom att börja med en som är nästan som den du vill ha och sedan forma om den i underpanelen för stilinställningar.

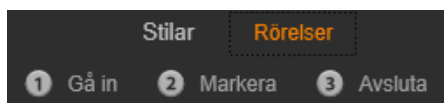


*Förinställningsväljaren med fliken Stil vald. Genom att klicka på namnet i en av de visade förinställningsgrupperna öppnas en rullgardinsmeny med ikoner.*

Det finns inget som går upp mot en animering för att ge din titel lite visuell genomslagskraft. Klicka på fliken Rörelser i förinställningsväljaren. De tre grupperna av förinställningar representerar faserna i ett lagers liv.

Precis som med Stilar kan Rörelser förhandsgranskas genom att du svävar med musen över inställningarnas ikoner. Så fort du bestämt dig kan du lägga till din valda Rörelse-effekt genom ett enda klick.





*Rörelseförinställningarna kategoriseras efter vilken roll de spelar när de introducerar, visar och tar bort lager från vyn.*

## Förinställda stilar

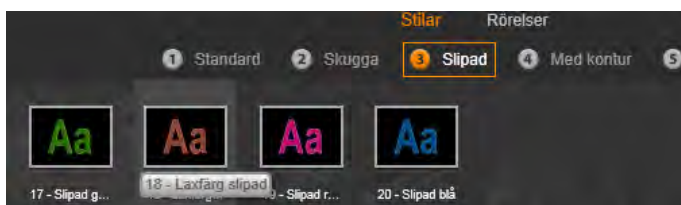
Stilfliken i titelredigerarens förinställningsväljare innehåller visuella stileffektersom kan användas på text- och formlager i din titel.

### Förhandsvisa stilar

Förhandsvisa en viss stil i ett visst lager genom att först välja lagret och sedan öppna stilfliken i förinställningsväljaren och föra muspekaren över miniatyrbilderna. Medan du håller muspekaren där visar Redigeringsfönstret din titel så som den skulle se ut med den valda Stilen. På så sätt kan du genast bedöma dess effekt i sammanhanget.

### Lägga till en stil

Lägg till en förinställd stil i ett textlager eller vektorgrafiklager med musen genom att klicka i redigeringsfönstret (sidan 178) eller i lagerlistan (sidan 186). Du kan också påverka flera lager samtidigt genom att markera dem eller en lagergrupp (sidan 191).



*Välj en inställningskategori för att börja använda stilar: Standard, Skugga, Slipad eller Med kontur. För muspekaren över miniatyrbilderna för att förhandsvisa förinställningarna; klicka på miniatyrbilden för att använda den på det aktuella lagret.*

När du har valt ett eller flera lager du använda en av dessa metoder för att använda en Stil:

- Klicka på dess miniatyrbild i förinställningsväljaren.
- Dra miniatyrbilden från förinställningsväljaren och släpp den på lagret i redigeringsfönstret.
- Drag miniatyrbilden från Inställningsväljaren och släpp den på ett lager eller en lagergrupp i Redigeringsfönstrets rubriklist.

---

## Förinställda rörelser

---

Rörelsefliken i förinställningsväljaren innehåller animeringsrutiner som gör Titelredigeraren mycket kraftfull. Dessa *rörelser tilldelas* och fungerar på enskilda lager i din titel. Rörelserna delas upp i tre klasser utifrån hur stor del lagrets uppspelningstid de påverkar: ingång, betoning och utgång.

- En ingångsrörelse styr början av lagret – det vill säga när det första gången visas i den löpande titeln.
- En betoningsrörelse bibehåller publikens fokus på innehållet i ett lager genom att tillföra något som fångar uppmärksamheten under visningstiden på skärmen.
- En utgångsrörelse tar bort lagret från scenen igen och avslutar dess uppspelningstid.

Varje lager kan innehålla högst en Rörelse av varje typ. Alla Rörelser är dock valbara och det är alltså fullt möjligt att ha en titel utan några Rörelser alls.

## Rörelsesamlingen

I var och en av de tre rörelsetyperna kan de flesta animeringarna grupperas i flera standardklasser utifrån hur de agerar.

Bokstavsbaserade rörelser fungerar med enskilda bokstäver i ett textobjekt (andra typer av lager behandlas som om de bestod av en enda bokstav). I ingångsrörelsen Roter bokstäver visas till exempel bokstäverna i textlaget först från sidan och roterar sedan på plats en och en tills alla är i normalläge.

Ordbaserade rörelser fungerar på liknande sätt men med ord som den minsta enheten i animeringen. I ingångsrörelsen Ord från underkant flyter orden i lagret upp, ett och ett från bildrutans underkant till sin plats.

Linjebaserade rörelser är avsedda för lager med flera rader text som behandlas i turordning. I ingångsrörelsen Linjer bakifrån kommer varje textrad fram på skärmen längs ett spår som ger illusionen av att texten kommer från en plats bakom åskådaren.

Sidbaserade rörelser påverkar hela lagret samtidigt. Ett exempel är ingångsrörelsen Tunna rullar som rullar lagret i rätt position ovanifrån, som om det var målat på sidan av en rullande tunna.

## Matcha ingångs- och utgångsrörelser

De flesta ingångsrörelser har en motsvarande utgångsrörelse som man kan kombinera om man vill ha en konsekvent visuell effekt. Till exempel kan ett lager som börjar med Rörelsen ”Ord från oändligheten” passas ihop med ”Ord mot oändligheten”. Men detta är bara en av flera möjligheter och alltså inget krav. Du har möjligheten att blanda och para ihop Rörelser av de tre typerna på vilket sätt du vill.



*Förinställningsväljaren innehåller ingångs-, betonings- och utgångsrörelser. Varje lager i en titel kan använda en rörelse av varje typ.*

## Förhandsvisa rörelser

Förhandsvisa en viss rörelse i ett visst lager genom att först välja lagret och sedan öppna rörelsefliken i förinställningsväljaren och föra muspekaren över miniatyrbilderna. Medan du håller musmarkören där börjar en ändlös slinga spela upp en förhandsvisning av titelns rörelse i Redigeringsfönstret, så att du omedelbart kan se effekten.

## Lägga till rörelser

Lägg till en viss rörelse till ett visst lager genom att först välja lagret och sedan göra något av följande:

- Klicka på rörelsens miniatyrbild i förinställningsväljaren.
- Dra rörelsens miniatyrbild från förinställningsväljaren till ett tillgängligt lager (ett som inte är dolt av andra lager) i redigeringsfönstret.
- Släpp rörelsens miniatyrbilden från förinställningsväljaren på ett lager eller i en lagergrupp i lagerlistans rubrik.

Genom att använda något av dessa metoder läggs Rörelsen till lagret. Den nya rörelsen ersätter eventuell existerande Rörelse av samma typ i det lagret. Mer information om hur du arbetar med rörelser i lagerlistan finns i Lagerlistan på sidan 186.



## SKAPA OCH REDIGERA TITLAR

En titel i Pinnacle Studios titelredigerare är uppbyggd av fyra element:

**Bakgrundslager:** Som standard är bakgrunden helt genomskinlig. För pålagda titlar är det vad man vanligtvis vill ha. För speciella ändamål eller för titlar i helskärm kan du välja en färg, en bild, en övertoning eller video till din bakgrund. För ytterligare flexibilitet ingår även en opacitetskontroll i Bakgrundsinställningar. Se Bakgrundsinställningar på sidan 172.

**Video- och bildlager:** Resurserna i dessa lager kommer från sektionerna för video, fotografier och filmprojekt i biblioteket. Lagren stöder samma åtgärder som text- och formlagren förutom för tillämpningen av stilar.

**Text- och formlager:** Dessa är så kallade vektorbaserade lager. Det betyder att lagren inte lagras som bitmappade bilder, som video och fotofiler, utan som en slags "ritning" där innehållet återskapas ur raka och krökta linjesegment. Till dem kan du lägga till egenskaper som färg och effekter, t. ex oskärpa. Precis som med video- och bildlager kan dessa vektorbaserade lager dras, ändra storlek, roteras och grupperas och du kan lägga till rörelser i dem. Men till skillnad från de andra lagren kan de även anpassas med stilar från stilsektionen i förinställningsväljaren. Mer information finns i Förinställda stilar på sidan 167.

**Rörelser:** Rörelser är animeringar som kan läggas till vilket lager som helst i skapandet av en titel, med undantag av bakgrunden. Rörelser väljs och läggs till från rörelseflikens i förinställningsväljaren. När en rörelse har lagts till i ett lager, kan tiden för rörelsen justeras i lagerlistans tidslinje. Mer information finns i Förinställda rörelser (sidan 168) och i Lagerlistan (sida 186).

## Text- och formlager:

Skapa textlager genom att antingen klicka på knappen *lägg till text* i tidslinjens namnlist i Lagerlistan eller dubbelklicka på ett tomt område i redigeringsfönstret. Ett nytt lager med förinställd text visas. Texten är automatiskt markerad och ersätts om du nu börjar skriva.



Skapa ett formlager genom att klicka på *lägg till form* (till höger om *lägg till text*) och sedan välja något i snabbvalsmenyn. De tillgängliga valen omfattar cirkel, ruta, ellips, rektangel, horisontella eller vertikala “tablett”-former och triangel. Efter valet visas vald form i standardstorlek i ett nytt skikt i redigeringsfönstret.



## Redigera lager

Resten av det här kapitlet beskriver redigeringen av bakgrund och lager i titelredigeraren.

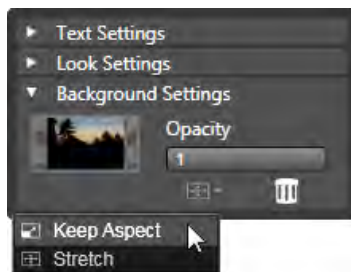
- Mer information om hur du anpassar egna bakgrundslager finns i Bakgrundsinställningar nedan.
- Information om att flytta, ändra storlek, rotera och arrangera om alla typer av förgrundslager finns i Redigeringsfönstret på sidan 178 och i Lagerlistan på sidan 186.
- Mer information om textredigering och inställningar för textegenskaper finns i Text och textinställningar på sidan 180.
- Mer information om hur du arbetar med stereoskopiska titlar finns under ”Titlar och stereoskopisk 3D” på sidan 185.
- Flerval och gruppering beskrivs i Arbeta med lagergrupper på sidan 191.
- Mer information om rörelseredigering på lagerlistans tidslinje finns i Lagerlistan på sidan 186.

---

## Bakgrundsinställningar

---

Till skillnad från förgrundslagen i en titel visas inte det speciella bakgrundslagret i lagerlistan och det kan inte heller ändras i redigeringsfönstret. Istället styrs bakgrunden från bakgrundsinställningspanelen.



*Med hjälp av bakgrundsinställningspanelen kan du skapa bakgrunden för en titel. Det lilla förhandsvisningsområdet fungerar som en färgvalsknapp och även som släppzon för videor eller bilder från biblioteket. Här har Bildformatmenyn öppnats genom att klicka på knappen ovanför.*

Den förinställda bakgrunden för en titel är helt transparent. Om din titel ligger på ett övre spår i projektets tidslinje kommer all video eller alla bilder på spåren nedanför att synas bakom titelns förgrund.

Skapa en solid eller övertonad bakgrund genom att klicka på bakgrundens förhandsvisningsområde. Detta öppnar en dialogruta för färgval samt en pipett som ger dig möjlighet att plocka en färg inom hela Titelredigerarens fönster.

Du kan välja att ha en övertonad bakgrund genom att välja övertoningsfliken högst upp i färgpaletten. Ytterligare nyanserade markörer kan väljas genom att klicka nedanför övertonings-panelen. Nyanserade markörer kan tas bort genom att man drar dem lodrätt ut från panelen.

Använd video eller stillbild som bakgrund genom att dra objektet från video- eller fotosektionen i biblioteket och släppa det i förhandsvisningen av bakgrunder, som även fungerar som en släppzon.

Gör bakgrunden halvgenomskinlig genom att dra opacitetsreglaget till en punkt mellan helt transparent (längst ut till vänster) och helt ogenomskinligt. Dubbelklickar du reglaget återvänder den till full opacitet.

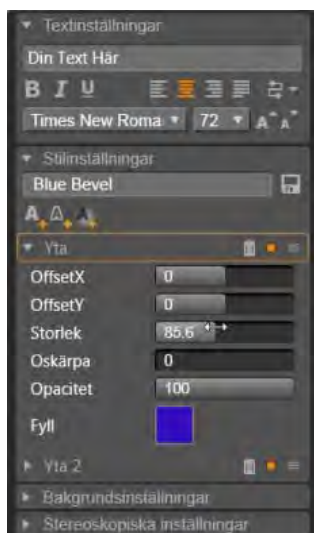
Återställ bakgrunden till standardläget (utan bakgrund) genom att klicka på *papperskorgen*.

---

## Stilinställningar

---

Öppna stilinställningarna via inställningspanelen där du kan utforska, ändra, lägga till eller ta bort enskilda överlagda detaljlager för att skapa en viss stil.

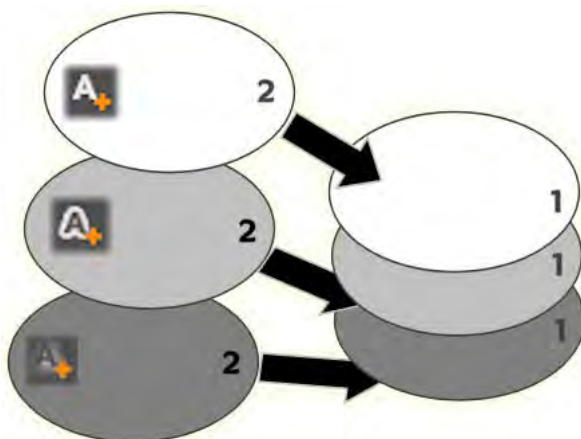


Klicka på stilinställningspilen på inställningspanelen för att öppna en underpanel där ett stilen för ett lager kan redigeras. Under namnet på den valda förinställningen (Blue Bevel) finns tre knappar för att skapa nya detaljlager. Redigeringspanelen för ytdetaljer är öppen.

Det finns tre typer av detaljlager: yta, kant och skugga. De tre typerna skiljer sig inte åt avseende de inställningar de stöder, men däremot i den position där de kommer att infogas i lagerstapeln. Om de inte dras från sin position, ligger alltid yta överst i stapeln, följt av



kant, och slutligen skugga. Men efter att en detalj skapats kan du dra den upp eller ner i lagerstacken som du vill.

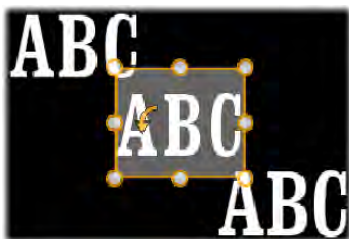


*Yta, kant och skugga: En ny ytdetalj (uppe till vänster) läggs till ovanpå det översta ytlagret. Nya kant- och skuggdetaljer läggs till under det understa lagret för respektive typ.*

De enskilda lagrens egenskaper kan ändras genom kontroller på hopfällbara paneler i Stilredigeraren.

Följande detaljegenskaper kan användas:

- **Förskjutning X, förskjutning Y:** Med dessa markörer ställer man in positionen för detaljlagret i förhållande till den text eller grafik som stilen används på. Intervallet för förskjutning är -1,0 (vänster eller nederst) till +1,0 (höger eller överst). Maximal förskjutning motsvarar en åttondel av bredden och en åttondel av höjden för redigeringsfönstrets arbetsyta.



I detta exempel har en Stil med tre detaljlayer lagts på ett textlager. Detaljlagren är identiskt konfigurerade förutom deras offset-inställningar: överst-vänster (-1.0, 1.0); mitten (0, 0); nedersthöger (1.0, -1.0).

- **Storlek:** Detta reglage anger tjockleken på segmenten som används för att rita text eller grafik, från 0 till 2, där 1 motsvarar standardtjocklek.



Detta exempel innefattar tre detaljlayer med olika storleksvärden. Från vänster till höger: 0.90, 1.0, 1.20. Den visuella effekten av varierad storlek är beroende av standardtjockleken på strecken i lagret. I ett textlager beror detta på teckensnitt och storlek.

- **Oskärpa:** Med ökat värde av denna regel, från 0 till 1, blir detaljlagret alltmer spöklikt och otydligt.



Detaljlagren i detta exempel skiljer sig i inställningen av oskärpa. Från vänster till höger: 0.15, 0, 0.40.

- **Opacitet:** Detta reglage anger opaciteten för detaljlagret från 0 (transparent) till 1 (ogenomskinligt).
- **Fyll:** Klicka på färgkartan för att öppna en färgkarta där du anger fyllningsfärgen för detaljlagret. Provkartan innehåller även en pipettknapp för att göra det möjligt att hämta färger från hela Titelredigeraren.

Ange en övertonad bakgrund genom att välja fliken för övertoningar högst upp i färgpaletten. Ytterligare nyanserade markörer kan väljas genom att klicka nedanför övertoningspanelen. Nyanserade markörer kan tas bort genom att man drar dem lodrätt ut från panelen.

## Arbeta med detaljlager

Förutom att ange egenskaperna för befintliga detaljlager, kan du lägga till detaljer från någon av de tre typerna, ta bort detaljer och ändra ordning i stapeln med detaljlager.

Lägg till ett detaljlager genom att klicka på en av de tre små knapparna uppe till höger i Stilinställningar. Från vänster till höger skapar dessa ett nytt yt-, kant- respektive skugglager. Placeringen av det nya detaljlagret i lagerstapeln avgörs av dess typ, såsom förklarats ovan.



Ta bort ett detaljlager genom att klicka på papperskorgen i namnlisten för detaljens redigeringspanel.

Byt namn på ett detaljlager genom att dubbelklicka på dess namn, ange det namn du önskar och trycka på Enter.

Dölj ett detaljlager tillfälligt genom att klicka på den punktformade ikonen för *växling av synlighet* på detaljens namnlist.

Stäng eller öppna redigeringspanelen för ett detaljlager genom att klicka på pilknappen längst till vänster om dess namnlist.

Ändra ordningen på detaljlager genom att dra namnlisten på redigeringspanelen till den nya platsen. Om Stilen du redigerar innehåller fler än två eller tre lager kan det vara lättare att följa händelserna om du först stänger panelerna så att hela stapeln blir synlig på en gång.

## Spara en egen stil

När du avslutat redigeringen av en egen stil, kan du spara den i Mina stilar genom att klicka på knappen *spara stil* i namnlisten för

stilinställningar. Innan du sparar är det en god idé att ge din Stil ett nytt namn. Dubbelklicka på det nuvarande namnet i inställningarna, ange ett beskrivande namn för stilen och tryck på Enter.

När Stilen väl är sparad kan du när som helst komma åt den genom Inställningsväljaren, under 'Mina stilar'.

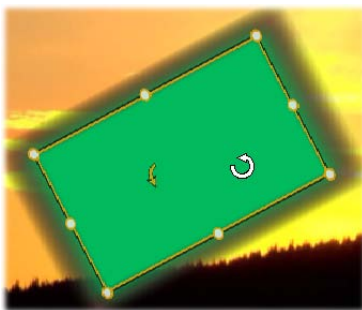
---

## Redigeringsfönstret

---

Redigeringsfönstret är det huvudsakliga förhandsvisnings- och redigeringsområdet i titelredigeraren. Här kan du flytta om, ändra storlek och rotera förgrundslagren i din titel.

När man skall redigera måste man i allmänhet först markera det eller de lager man vill arbeta med. Markerade lager ritas i en ram med åtta *kontrollpunkter* för storleksändring och ett *roteringshandtag* höst upp för rotering av urvalet i steg om en grad. De flesta lager kan man "ta tag" i för att dra till en ny position genom att klicka direkt på kontrollrutan.



*Rotera ett formobjekt i redigeringsfönstret. Den lilla punkten högst upp i mitten av kontrollramen är roteringshandtaget för lagret. Klicka på roteringshandtaget och dra för att rotera ett lager. När muspekaren är ovanför roteringshandtaget ändras den till en rund pil.*

När du arbetar med text- och formlager kan en del av innehållet visas utanför kontrollramen. Detta händer om en av detaljerna inom

stilen definieras med en horisontell eller vertikal förskjutning som flyttar detaljen bort från lagrets ursprungliga läge. Mer information finns på sidan 167.

## Lageråtgärder i redigeringsfönstret

Åtgärderna som beskrivs här avser ett enskilt lager men de också utökas för att fungera med flera lager samtidigt. Mer information finns i Arbeta med lagergrupper på sidan 191.

Markera ett lager i redigeringsfönstret genom att klicka på lagerrektangeln med musen. Då visas lagrets kontrollram, redo för redigering.

Lager reagerar på musklick varsomhelst inom dess rektangel (den rektangel som visas med kontrollramen när lagret markeras). Detta betyder att du kanske inte kan arbeta med ett synligt lager, för att det ligger under ett transparent område inom ett annat lagers rektangel. För att kunna redigera med musen i dessa fall måste du först dölja de övre lagren enligt anvisningarna i Lagerlistan. Se sidan 186.

Flytta ett icke-textlager genom att klicka någonstans inom dess rektangel och dra det till den nya platsen.

Flytta ett textlager genom att placera musen nära kanten av lagrets kontrollram tills pekaren ändras till fyra pilar sedan kan du klicka och dra som vanligt. Klickar du inuti ramen, som du normalt skulle göra med ett icke-textlager, skulle istället textredigeringsläget aktiveras. Se “Arbeta med text” nedan för detaljerad information.



Ändra storlek på ett lager men behåll proportionerna genom att klicka på en hörnpunkt i kontrollramen och dra utåt eller inåt till önskad storlek.

Ändra storlek och proportionerna på ett lager genom att klicka på och dra i en sidopunkt i kontrollramen. Genom att storleksändra med

mittersta kontrollpunkten på två intilliggande sidor i följd, kan du få fram den storlek eller de proportioner du önskar.

Rotera ett lager genom att klicka på och dra i roteringshandtaget. För noggrannare kontroll över roteringen, flytta muspekaren bort från rotationscentrum medan du drar. Det extra avståndet gör det möjligt att definiera mindre vinklar mellan ett musläge och nästa.

Ändra stapelordningen för ett lager genom att högerklicka på lagret och välja ett av kommandona i undermenyn Sortera: Flytta längst bak, Flytta bakåt, Flytta längst fram, Flytta framåt. Alla fyra åtgärderna har även vanliga tangentbordskommandon: Ctrl+Minus, Alt+Minus, Ctrl+Plus och Alt+Plus.

Ett annat sätt att ändra ordning på lager, som kan vara bekvämare för titlar med flera överlappande lager, är att använda Lagerlistan. Se sidan 186.

Ta bort ett lager genom att markera kontrollramen eller markera lagret i lagerlistan och sedan trycka på Radera. Alternativt kan du använda kontextkommandot *Radera lager*. Om lagret är ett textlager i textredigeringsläge, tillämpas kommandot *Radera* (och Delete-tangenten) bara på texten i lagret, inte på själva lagret.

---

## Text and textinställningar

---

Trots titelredigerarens alla grafiska finesser är det oftast just texten i en titel som är det viktiga. Titelredigeraren innehåller därför flera specialiserade valmöjligheter för att hjälpa dig att se till att din text blir precis som du vill ha den. Textfunktionerna vi skall titta på innehåller följande:

- Redigera texten
- Ändra typsnitt, storlek och stilar
- Ange inställningar för textjustering och flöde
- Kopiera och klistra in textstilar

Vid arbete med text är titelredigerarens intressantaste områden redigeringsfönstret och panelen för textinställningar. För att anpassa ett textlager kommer även stilsektionen i förinställningsväljaren och stilinställningspanelen till användning. Se Förinställda stilar (sidan 167) och Stilinställningar (sidan 174).

## Textredigeringsläge

Såsom beskrivits på annan plats så måste du vara noga med att klicka på kanten av ett textlagers kontrollram istället för någonstans inuti lagret när du drar ett textlager för att undvika misstaget att ändra lagret till textredigeringsläget. Men för de operationer som beskrivs här är textredigeringsläget precis vad vi vill ha. I ett nyskapat textlager är textredigeringsläget redan aktiverat: du kan börja skriva med en gång och den förinställda texten ersätts.

Aktivera redigering för befintligt textlager genom att klicka någonstans inuti kontrolramen. Textredigeringsläget aktiveras och – för att du ska slippa ett steg – all befintlig text i lagret markeras automatiskt. Markeringen visas på vanligt sätt.



*Ett textlager med all text markerad. Från vänster till höger: textredigeringskontrollerna i namnlisten ovanför styr teckensnittsstilen (fet, kursiv, understruken), textjustering och textflöde samt namn och storlek på typsnittet. I textredigeringsläget har muspekaren ovanför lagret formen av ett I (som visas här).*

Börja skriva för att ändra själva texten. Den markerade texten försvinner och den text du skriver ersätter den. Medan du skriver

visas insättningspunkten (den plats i texten där nya bokstäver infogas) som en vertikal linje.

Om du vill lägga till ny text utan att förlora den som redan är inskriven, klicka där du vill börja, efter att ha satt lagret i textredigeringsläge. Du kan också använda piltangenterna för att ”stega” fram eller bak insättningspunkten dit du önskar.

Du kan även markera (och på så sätt ersätta) endast en del av texten innan du börjar skriv: Dra musen över texten eller håll ned Skift medan du använder piltangenterna. använder piltangenterna. Du kan även trippelklicka för att markera all text i lagret eller dubbelklicka ett ord för att markera bara det ordet. Till sist, om du vill markera *all* text i lagret igen, kan du använda musen eller piltangenterna enligt sättet som beskrivs ovan, eller använda standardgenvägen Ctrl+A.



## Textinställningspanelen

Den översta underpanelen är den här gruppen av kontroller för redigering och anpassning av innehåll i det aktuella textlagret.

### Använda textfältet

När texten i redigeringfönstret är svår eller omöjlig att komma åt för redigering, kan du markera och redigera texten via textfältet. Detta är rätt ansats om texten är i indikatorposition utanför skärmen, vilken kan hända när Rörelser är involverade. Textfältet expanderas medan du skriver och ger dig upp till tre linjer, läggs fler linjer till därefter läggs en scrollare till.

### Anpassa markerad text

De flesta av textkontrollerna i textredigerarens är förmodligen ganska bekanta då du antagligen har använt liknande kontroller i andra program. Följande gäller enbart för text som är markerad:



**Teckenstil:** Använd knapparna i namnlisten eller standardgenvägarna Ctrl+B, Ctrl+I och Ctrl+U för att växla mellan stilarna fet, kursiv eller understrykning i den markerade texten. Knapparna "tänds" när respektive stil är aktiverad.



**Teckensnittsnamn:** Dina titlar är det perfekta stället att experimentera med fantasifulla teckensnitt på så du kommer antagligen att använda denna rullgardinsmeny ofta. Om du har många teckensnitt i ditt datasystem kan listan bli lång. För att underlätta navigering kan du trycka ned första bokstaven i namnet på teckensnittet, så kommer du direkt till motsvarande alfabetiskt uppställda teckensnitt. Klicka på det teckensnitt du vill ha eller gå till namnet med hjälp av piltangenterna och tryck sedan på Enter.



Välj teckensnitt genom att öppna rullgardinsmenyn och klicka på det du vill ha. Teckensnittet ändras bara i den markerade texten.

**Teckenstorlek:** Med Titelredigeraren kan du ställa in textens storlek på flera sätt. Du kan ange ett nytt värde (upp till 360) direkt i teckenstorleksfältet eller använda den intelligande rullgardinsmenyn för att visa en lista över storlekar. Längre till höger ändrar knapparna *minska teckensnitt* och *öka teckensnitt* storleken i intervaller som ökar bredden allteftersom teckenstorleken ökar.



## Kopiera och klistra in textstilar

Både för text- och formlager hittar du kontextmenyerna för *Kopiera attribut* och *Klistra in attribut* genom att högerklicka på

kontrollramen i redigeringsfönstret. Här kan du kopiera stilar från ett lager till ett annat utan att behöva öppna stilsektionen i förinställningsväljaren.

Förutom texten kopieras också typsnittet, storleken och stilen från ett textlager till ett annat och fungerar på delvis markerade delar inom textlager.

## Textjustering

Det finns en standardmeny med justeringsmöjligheter i titelredigeraren för titlar med fler rader text. Standardinställningen för varje nytt textlager är centrerad text (Centrerat i rullgardinsmenyn), där varje rad centreras horisontellt i det tillgängliga utrymmet. De andra alternativen är Vänsterjustering, Högerjustering och Marginaljustering.



## Textflöde

I Titelredigeraren finns en meny med åtta olika textflödesalternativ för att tillgodose konventioner för olika spår med hänsyn till vilken riktning de skrivs i, och för maximal flexibilitet för grafisk design. Dess alternativ som fungerar tillsammans med justeringsalternativen ovan påverkar inte bara hur texten visas, utan även standardknapparna funktioner som Hem och Slut.



## Anpassa med stilar

Enligt beskrivningen i Förinställda Stilar på sidan 167 kan utseendet hos text- och formlager förändras genom att tillämpa Stilar från förinställningsväljaren. I ett textlager med delvis markerad text påverkar Stilen bara den markerade delen. I princip skulle varje enskild bokstav i titeln kunna få sin egna Stil.



---

## Titlar och stereoskopisk 3D

---

Om du arbetar på ett stereoskopiskt 3D-projekt behöver du inte nöja dig med en 2D-titel. Biblioteket har många titlar som identifieras som 3D, men alla titlar kan använda stereoskopisk text.

För att ställa in en 2D-titel som stereoskopisk väljer du ett textlager och markerar rutan *Stereoskopisk* på underpanelen för stereoskopiska inställningar. Nu blir inställningarna för *Textdjup* tillgängliga. Med dem kan du ändra uppfattningen av avståndet mellan texten och betraktaren. Om du sparar titeln i en bevakad mapp bär dess biblioteksminiatyr 3D-markören.



En stereoskopisk titel har öppnats från biblioteket eller så visar en 3D-tidslinje en stereoskopisk förhandsgranskning. En stereoskopisk titel på en 2D-tidslinje förhandsgranskar endast i 2D, inställningarna för tidslinje måste ändras till 3D för att kunna få stereoskopisk uppspelning.

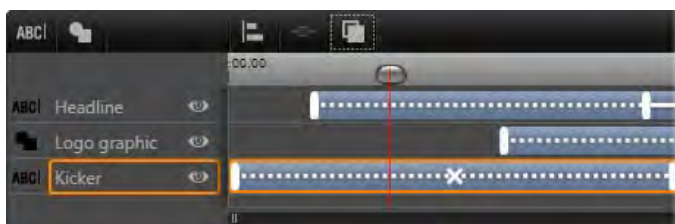
**Textdjup** För att ändra *djupet* på ett textlager – det avstånd som uppfattas av betraktaren – väljer du lagret och öppnar underpanelen för stereoskopiska inställningar. Se till att rutan *Stereoskopisk* har en orange markering. När du ökar värdet med reglaget för *Textdjup* uppfattas texten som längre ifrån av betraktaren, minskas värdet uppfattas texten som närmare.

När du ändrar djupet på texten kan du behöva ändra teckensnittsstorleken också. Flyttar du texten för långt bort kan den bli oläsbar och flyttar du den för nära kan den bli för stor för titelramen.



## LAGERLISTAN

Lagerlistan, som upptar större delen av den undre delen i titelredigerarens fönster, har två kolumner: en med lagerrubriker och en med tidslinjespår. Rubriken innehåller namnet på lagret och en synlighetsknapp på varje rad. Till höger om huvudrubriken fungerar tidslinjespåret som en grafisk redigerare för att styra varaktigheten hos lagret inom hela titelns varaktighet, samt varaktigheten hos eventuella Rörelser som lagts till lagret.



*Den vänstra delen av lagerlistan innehåller lagerrubrikerna. Till höger finns en animeringstidslinje där tiden för varje lager, och för alla rörelser som har lagts till i dem, visas och kan ändras. (Endast den vänstra delen av tidslinjen visas här.)*

Om titeln du redigerar öppnades från Filmredigeraren eller Diskredigeraren, representerar Lagerlistans tidslinje klippets aktuella längd. Ändra den genom att återgå till projektets tidslinje och trimma titeln där.

Om titeln öppnades från Biblioteket, och inte är bundet till ett klipp i projektet, kan dess längd redigeras i Titelredigeraren. Ange den önskade längden genom att skriva i ett värde direkt i varaktighetsräknaren till höger om verktygsfältet. Alla lager kommer att justeras i enlighet med den nya varaktigheten.

Verktygsfältet för lagerlistan innehåller flera viktiga grupper av kontroller (se Verktögsfältet på sidan 189).

---

## Arbeta med lagerlistan

---

Lagerlistan är en flerspårig tidslinje, med stor likhet med tidslinjen för projektet i filmredigeraren eller diskredigeraren. Vissa funktioner, som de som har att göra med Rörelser, är däremot speciella för Titelredigeraren.

### Arbeta med lager

Procedurerna som beskrivs här utförs alla i lagerlistans huvudområde.

---

#### Markera lager

---

När du klickar på en rubrik i lagerlistan har det samma effekt som att markera lagret i redigeringsfönstret (och tvärt om). Lagrets namn markeras och lagrets kontrollram visas. Markering av flera lager samtidigt är också möjligt genom att använda standardtangentkombinationerna i Windows Skift-klicka (utöka urvalet), Ctrl-klicka (ändra markering av ett objekt) och Skift+Ctrl-klicka (utöka markeringen från senast klickade objekt). Mer information om hur du markerar flera objekt samtidigt finns i Arbeta med lagergrupper på sidan 191.

---

#### Lagernamn och namnbyte

---

Lagernamn och ge nytt namn När du skapar ett nytt lager ger Titelredigeraren det ett förinställt namn baserat på resursnamnet eller filnamnet. Eftersom förinställda namn sällan beskriver lagerinnehållet, kan det vara till stor hjälp att ge lager egna namn. Särskilt om du arbetar med en titel med flera lager. Detta gör det enklare att snabbt veta vilket namn som hör ihop med ett visst lager.

Namnet på ett nytt textlager är detsamma som dess förinställda text, till exempel ”Din text här”. Om du inte ger ditt lager ett specifikt

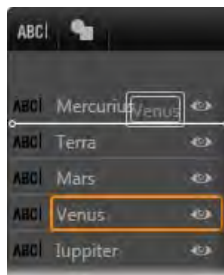
namn kommer det automatiskt att namnges efter den text du lägger in i det. När du väl namnger ett textlager behåller det dock detta namn oavsett texten du skriver in i lagret. Om du ger lagret ett tomt namn namnges det åter automatiskt efter textinnehållet.

För att döpa om det ursprungliga lagret klickar du på det dess namn. Ett redigeringsfält öppnas med det existerande namnet markerat. Skriv in nya namnet och tryck på Enter eller klicka utanför redigeringsfältet för att avsluta.

## Sortera om lager

Enligt beskrivningen på sidan 179 (Arbeta med Lager i redigeringsfönstret), kan placeringen av ett lager i lagerstapeln ändras via kommandon i undermenyn Lager eller med kortkommandon som Ctrl+Plus (Lager ➤ Flytta längst fram).

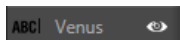
Lagerlistan erbjuder ett mer direkt tillvägagångssätt: Dra lagerrubriken till en ny position i listan. Detta är särskilt praktiskt i situationer där överlappande lager gör det svårt att markera med musen. När du drar lagret visar en insättningspunkt var lagret hamnar i listan när du släpper det.



Genom att markera flera samtidigt (se ”Markera lager” ovan) kan du dra flera lager samtidigt till en ny position.

## Dölja och låsa lager

En sammansatt titel kan snabbt bli rörig vartefter du lägger till lager i kompositionen och rörelser i lagren. Med synlighetsknappen på höger sida om lagerrubriken kan du förenkla sådana situationer.



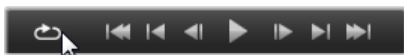
Klicka på den ögonformade synlighetsknappen för att tillfälligt ta bort ett lager från redigeringsfönstret. Lagerinformationen och

inställningarna är sparade men du kan nu tillfälligt arbeta med andra lager utan att det gömda lagret döljer eller hindrar muskommandon. Klicka igen för att lagret skall återgå till att bli synligt.

## Verktögsfältet

Kontrollerna och texten i detta rubrikfält är indelade i grupper. Från vänster till höger:

- Med knapparna *Lägg till text* och *Lägg till form* kan du skapa nya vektorbaserade lager där stilar kan läggas till från förinställningsväljaren. Genom att klicka på *lägg till text* läggs ett nytt textlager till med en förinställd stil och text. En genväg till *lägg till text* är att dubbelklicka på ett oanvänt område i redigeringsfönstret. Genom att klicka på *lägg till form* öppnas en snabbvalsmeny där du kan välja önskad form som innehåll till det nya lagret.
- Med knapparna för marginaljustera, gruppera och sortera öppnar du snabbvalsmenyer med kommandon som kan påverka flera lager. Dessa kommandon beskrivs i *Arbeta med lagergrupper* på sidan 191.
- Växlaren för *3D-visningsläge* visas när du redigerar en stereoskopisk 3D-titel. Mer information om tillgängliga format finns i Växling mellan 3D-visningslägen på sidan 33.
- Med *transportknapparna* kan du förhandsgranska din titel utan att lämna titelredigeraren. Knapparnas funktioner från vänster till höger: uppspelning av loop, hoppa till start, gå tillbaka en bildruta, spela/pausa, gå framåt en bildruta och hoppa till slutet.



Knappen för uppspelning av loop startar en oändlig slinga som stoppas genom att klicka var som helst i redigeringsfönstret, eller

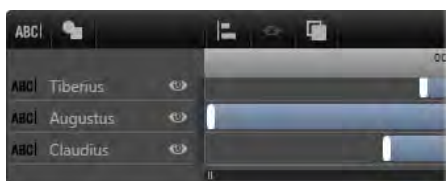
genom att klicka uppspelning av loop igen. Som vanligt är mellanslagstangenten en bekväm genväg för att stoppa och starta uppspelning.

- Med knappen för systemvolym och ljud av kan du ange högtalarvolymen i ditt system. Det ändrar inte ljudnivån på några av klippen på din tidslinje.
- Räknarna visar titelns längd och den aktuella positionen för tidslinjeindikatorn i lagerlistan i det vanliga formatet för timmar, minuter, sekunder och bildrutor. För titlar som kommer från ditt projekt istället för från biblioteket visas indikatorns position i relation till starten för projektets tidslinje, inte till starten för klippet.

[ ] 00:00:03.00 TC 00:00:00.08

## Redigera lager och rörelser

När du skapar ett lager får det samma varaktighet som visningslängden för titeln som det är en del av. Fördröj den första visningen av ett lager i den löpande titeln, eller förhindra att ett lager visas medan du fortsätter med andra, genom att dra i ändarna av lagret längs tidslinjen på samma sätt som när du redigerar ett klipp på projektets tidslinje.

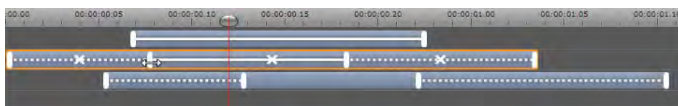


*En titel är som en scen där lagren är skådespelare som framför sin stora roll och sedan försvinner. Genom finjustering av lagren i lagerlistans tidslinje kan du exakt styra tiden för deras ankomst och försvinnande.*

Upp till tre rörelser – en av varje typ – tillåts för varje lager. Dessa visas också på tidslinjen och även deras varaktighet kan justeras här. Ingångs- och utgångsrörelser är förankrade i respektive ändrar av varaktigheten för ett lager men slutet på ingångsrörelsen och starten på utgångsrörelsen kan fritt redigeras med musen. Om lagret har en



betoningsrörelse upptar den all återstående tid (upp till hela längden på titeln).



*Tre lager med rörelser Det översta lagret har endast en betoningsrörelse (hel linje) och visas därför hela tiden. Det understa lagret har ingångs- och utgångsrörelser och en statisk intervall däremellan. Mittenlagret har rörelser av alla tre typer. Ingångsrörelsen trimmas här (lägg märke till den horisontella pilformade pekaren). Allt eftersom betoningsrörelsens längd ändras, justeras dess längd automatiskt så att det fyller ut oanvänd tid.*

Om du vill ersätta en av rörelserna som används i ett lager, lägger du helt enkelt till rörelsen som vanligt: en befintlig rörelse med samma typ kommer att skrivas över.

Radera en rörelse utan att ersätta den genom att markera lagret och klicka på det lilla x:et i mitten av rörelsens tidslinjegraf.

---

## Arbeta med lagergrupper

---

Med titelredigerarens lagerlista kan du gruppera lager antingen tillfälligt eller permanent.

Används standardtekniker för att skapa en tillfällig grupp antingen i redigeringsfönstret eller i lagerlistan. Du kan sedan göra ändringar, till exempel samtidigt lägga till en Stil till alla lager i en grupp. Gruppen är hel tills du klickar på ett annat lager eller en tom yta i Redigeringsfönstret. Då återgår lagren till sitt vanliga icke-grupperade tillstånd. I en tillfällig grupp syns kontrollramen för varje lager i gruppen samtidigt..

Skapa först en tillfällig grupp för att skapa en permanent grupp och klicka sedan på gruppknappen i lagerlistans verktygsfält (eller

används gruppkommandot i undermenyn Gruppera). När gruppen väl skapats hålls gruppen ihop tills du delar upp den igen, antingen med avgrupperaknappen eller ett menykommando, eller genom att dra lagren från gruppen i lagerlistan. Samma meny har ytterligare ett kommando, återgruppera, som automatiskt återskapar den senaste gruppen som delats upp.

När en permanent grupp markeras får alla gruppmedlemmar en gemensam kontrollram. Kontrollramarna för de enskilda medlemmarna syns alltså inte.

Permanent grupper har sina egna rubriknamn och sin egen tidslinje i Lagerlistan. Grupp rubriken kan fällas ut eller fällas in för att visa eller gömma medlemslagrens rubriker. När gruppen är öppen görs indrag för alla lager som ingår i förhållande till grupp rubriken.



*Ett vanligt lager och en grupp med tre medlemslager i lagerlistan. Tidslinjens grafik visar att rörelser har lagts till i själva gruppen och i en av dess medlemmar. Muspekaren är placerad för att kompirmera gruppen, vilket döljer namnen på medlemslagren.*

Tillfälliga grupper och permanenta grupper reagerar olika på många kommandon, såsom anges nedan.

**Observera:** Även när ett lager tillhör en permanent grupp kan det fortfarande markeras individuellt. Detta görs antingen i redigeringsfönstret (såvida inte gruppen själv just nu är markerad) eller i lagerlistan. Samtidig markering av flera lager Det första steget för att skapa en grupp är att välja ut de objekt den skall bestå av.

## Flera val av lager

Det första steget när en grupp skapas är att välja flera objekt. I Redigeringsfönstret kan detta göras på två sätt:

- Genom att klicka och dra med musen för att skapa en markeringsrektangel (en markör) som innefattar alla objekt du vill gruppera eller
- Genom att klicka på det första objektet som du vill gruppera och sedan Ctrl-klicka på var och en av de andra.

Du kan också använda lagerlista för att markera flera objekt. Detta beskrivs ovan i Arbeta med lagerlistan.

## Arbeta med grupp i redigeringsfönstret

Både tillfälliga och permanenta grupper kan flyttas om, ändra storlek och roteras.

Flytta en grupp genom att dra den till den nya positionen som om det var ett enda lager.

Rotera en permanent grupp genom att dra roteringshandtaget i den gemensamma kontrollramen. Alla medlemmarna i gruppen roterar runt sitt gemensamma centrum, liksom planeter runt solen.

Rotera en tillfällig grupp genom att dra i roteringshandtaget på en medlem. Alla medlemmar roterar kring sitt eget centrum som planeter som roterar kring sin egen axel.

Öndra storlek på en permanent grupp genom att dra i någon kontrollpunkt i den gemensamma ramen. Storleken på hela gruppen ändras, som om du drog i en elastisk yta med alla lagren målade på den.

Ändra storlek på en tillfällig grupp genom att dra i en kontrollpunkt i någon av medlemmarnas kontrollram. Varje lager påverkas individuellt och förstoras eller förminskas i förhållande till sitt eget centrum.

När man storleksändrar en grupp, liksom individuella lager, behåller man proportionerna på lagret om man drar i en kontrollpunkt i ett

hörm.Drar du däremot i en kontrollpunkt på sida ändras proportionerna.

## Lägga till egenskaper i en grupp

När du markerar en tillfällig grupp och anger inställningar för en egenskap, så påverkas alla medlemmar som har den egenskapen:

- **När du använder ett utseende** kommer alla text- och formmedlemmar att ta emot det.
- Om du lägger till en rörelse genom att högerklicka på en rörelseikon och välja *Lägg till markerade lager* blir resultatet detsamma som om du hade lagt till det individuellt för varje medlem.
- Om du markerar ett typsnitt eller ändrar något annat textstilsattribut, uppdateras alla textmedlemmar i den tillfälliga gruppen.

Förutom i det första fallet har permanenta grupper sina egna regler för dessa åtgärder:

- **Om du lägger till en stil** fungerar det på samma sätt som med en tillfällig grupp: all text och alla formlager i gruppen påverkas.
- Om du lägger till en rörelse till en permanent grupp kommer gruppen att behandlas som ett enda grafiskt objekt, utan hänsyn till bokstäver, ord eller textrader som medlemslagren kan innehålla. Emellertid fortsätter medlemmarnas enskilda rörelser att köras samtidigt som rörelserna för gruppen som helhet.
- **Textstiler** kan inte tillämpas på en permanent grupp.

## Justera lager i tillfälliga grupper

Den sista typen av gruppåtgärder gäller enbart tillfälliga grupper och du kommer åt den via knappen för *gruppjustering* på lagerlistans verktygsfält. Kommandona, av vilka det finns tre för horisontell och tre för vertikal justering, påverkar alla medlemmar av gruppen förutom den som markerats först. Denna medlem bestämmer positionen för de andra.

# Ljud och musik

Video kan ses som ett framför allt visuellt medium, men ljudet spelar ofta en lika stor roll som bilderna på skärmen.

Film- och tv-produktioner innehåller en mängd olika typer av ljud- och musikspår, i första hand dialog och andra ljud inspelade under tagningen. I dina filmer importeras "rå-soundtracket" – *original* eller *synkroniserat* ljud – tillsammans med filmen, och är bundet till det såvida du inte själv separerar dem.

De flesta kommersiella produkter kräver också ljudeffekter – dörrar som slår, bilkrockar, skällande hundar – och passande musik, som kan bestå av musik som skapats för produktionen, låtar från inspelningar, eller både och. Med ScoreFitter-verktyget kan du till och med skapa ett fullängds musikspår till bakgrunden med ett knapptryck. Röstpålägg och andra specialljud behövs ofta också.

## Ljutfunktioner i Pinnacle Studio

På tidslinjen i ditt film- eller diskprojekt betar sig ljudklipp väldigt snarlikt andra sorters klipp, men tidslinjen har även några funktioner speciellt för ljud.



*Den första knappen i denna grupp av knappar i tidslinjens verktygslist öppnar mixerpanelen, den andra skapar bakgrundsmusik och den fjärde startar en inspelning av berättarröst.*

Exempelvis inkluderar tidslinjens spårhuvud en mixerpanel, som dyker upp, och tidslinjens verktygsfält inkluderar en knapp för kontroll av klippdynamiken med nyckelrutor.



*Knapparna längst till höger i verktygslisten aktiverar ljudnyckelrutor (vänster) och ljudsnabbspolning (höger).*

En del andra knappar i verktygslisten har också ljudfunktioner. En gör att du kan skapa ett klipp med *ScoreFitter-bakgrundsmusik*; en annan i samma grupp kan du spela in en *berättarröst* med. Längre fram på verktygsfältet finns en växlingsknapp för ljudsnabbspolning som gör att du kan övervaka ljudet i korta avsnitt när du drar markören längs tidslinjen.

---

## Biblioteket

*Ljud- och musikklipp* läggs till i produktionen från biblioteket, som kan hantera ljudfiler i formaten wav, mp3 och andra standardformat. När du vill lägga till ljudfiler i din produktion kan du dra den önskade tillgången från bläddraren i biblioteket direkt till projektets tidslinje.

---

## Korrigeringar och Effekter

Korrigeringsverktygen i Ljudredigeraren gör att du kan reparera och ändra ljud på olika sätt, genom brusreducering, komprimering och utjämning, på ljudklippen i ditt projekt. Till skillnad från effekter (som vi tar upp härnäst) kan dessa verktyg även användas på ljudtillgångar i biblioteket. När du senare använder elementet i ett projekt följer korrigeringarna med det; du kan modifiera dem ytterligare från tidslinjen om du vill. Korrigeringar är *icke-destruktiva*, vilket innebär att den korrigerade ljudfilen inte modifieras på något sätt.

*Effekterna* i ljudredigeraren ger dig ett antal olika sätt att förbättra, omvandla eller bara leka med ljudklipp på tidslinjen. Till skillnad från korrigeringsverktygen som vi just tog upp kan effekter inte appliceras direkt på tillgångar i biblioteket, utan bara inom ett projekt. Effekterna levereras med förinställda parametrar som du kan ändra utifrån dina behov.



# LJUDREDIGERAREN

Ljudredigeraren ger dig verktyg för att förhandsvisa, analysera och manipulera digitalt ljud från wav, mp3 och andra filtyper. Det inkluderar specialfunktioner för *original-* eller *synkroniserat* ljudspår som skapades under videoinspelningen.

Mer information om det allmänna gränssnittet i Ljudredigeraren och andra medieredigerare finns i Översikt över medieredigering.



*Trimma och redigera stereosoundtracket på en videotillgång i biblioteket. Till vänster är en kontrollpanel för videomonitorn och kanalmixern. Den mörka delen av vågformen (mitten) representerar material som tagits bort från detta stereoljud genom att trimma på tidslinjen längst ner. Kompressor-korrigeringsfiltret har applicerats (höger).*

Ljudredigeraren har två verktygsuppsättningar för olika ändamål. Dessa kallas *Korrigeringar* och *Effekter*. Korrigeringar finns för både bibliotekselement och för klipp på din tidslinje för filmen eller diskprojektet. Effekter finns enbart för tidslinjeklipp.

## Korrigeringar

När Ljudredigeraren öppnas från antingen biblioteket eller tidslinjen ger den tillgång till en uppsättning korrigeringsverktyg som rättar till

vanliga fel, till exempel för mycket väsljud i inspelat tal. Om du redigerar en tillgång i biblioteket kommer alla ändringar du gör att vara kvar när den används senare i ett projekt. Ändringar på ett klipp på tidslinjen har däremot ingen påverkan utanför projektet det ligger i.

För information om hur man öppnar Ljudredigeraren för att nå korrigeringsverktygen, och de allmänna funktionerna hos medieredigerarna, se Medieredigering, överblick på sidan 105. Transport- och markörkontrollerna är desamma som vid videoredigering och beskrivs i Videoverktyg på sidan 119. För beskrivningar av verktygen själva, se Ljudkorrigeringar på sidan 201.

## Effekter

Som vi just nämnde, när ljudredigeraren öppnas från projektets tidslinje erbjuder den en uppsättning korrigeringsverktyg vars främsta syfte är att reparera defekter i media. Dessa verktyg kan användas direkt på element i Biblioteket, liksom på klipp i projektet.

Ljudredigeraren erbjuder även en uppsättning *ljudeffekter* för tidslinjeklipp. Med dessa kan du justera eller förbättra dina klipp på många olika sätt. Se “Ljudeffekter” på sida 206 för detaljer.

## Kanalmixer

Med kanalmixern kan du justera nivåer och dirigera om ljudsignaler från deras originalkanaler till nya. Exempelvis kan du använda mixern till att kondensera separata stereokanaler till en höger- eller vänsterkanal i mono.

Mixerpanelen öppnas i originalläget i den vänstra kolumnen med kontroller, men kan dras till en ny position i endera sidan av fönstret. Andra paneler kommer att flytta om sig själva medan du drar.

Om du behöver funktioner som mixern inte kan erbjuda så kan du lägga på effekten Kanalverktyg på klippet. Se “Ljudeffekter” på sida 206 för information om kanalverktyget.

**Nivåjustering:** Klicka på glidmarkören under nivåmätarna för att ställa in uppspelningsnivå på klippet. Nivån du ställer in kommer att användas varje gång du spelar klippet eller använder det på en



tidslinje. Det röda området på mätarna representerar övermodulering av ljudet och ska helst undvikas. För att bestämma maxnivån du kan använda, klicka på *normalisera*-knappen.

**Kanalrouting:** Denna rullgardinsmeny innehåller alla alternativ för omdirigering av ljudsignaler, såsom kanalutbyte (vänster blir höger, till exempel), eller kombinera en tvåkanals stereosignal till en monokanal. 1:1 *routing* behåller routingen av ljudsignalen utan förändringar.



*Välja ett kanalroutingalternativ i kanalmixern. Precis ovanför listan finns glidmarkören för nivåjustering (i utgångsläget 0dB). Till höger om listan är Normalisera-knappen.*

**Normalisera-knappen:** *Normalisera*-knappen utforskar ljudprov i det laddade ljudet för att avgöra mängden uniform ökning som kan läggas på utan övermodulering (hård *digital klippning*) på något ljudprov. Till skillnad från komprimering och begränsning, vilket modifierar dynamiken i ljudmaterial, bevarar normalisering dynamiken genom att uniformt öka (eller minska) amplituden.

## Vågformsgraf och frekvensspektrum

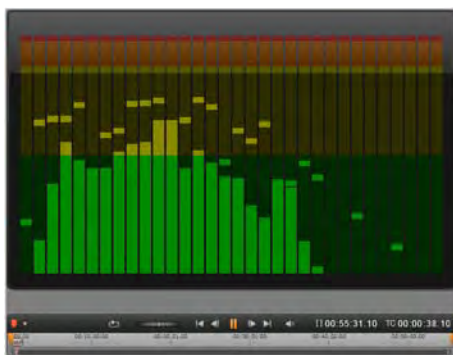
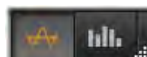
Ljudet i form av ett *vågformsdiagram* visas i den mellersta displayen. Här visas statistiskt hur ljudets amplitud förändras över tid. Om du zoomar in på ljudet så långt det går kommer de lodräta linjerna i diagrammet att indikera individuella ljudexempel. Vågformsdiagrammet syns också i Bibliotekets (‘källa’) spelare när en tillgång markeras.



*Vågformsgrafen visar förändringar i ljudnivåerna över tidens gång. För stereoinspelningar är grafen delad horisontellt, som visas här, med vänsterkanalen överst.*

En alternativ, dynamisk visning av samma ljudmaterial ges av ett *frekvensspektrum* som visar den föränderliga spektrala kompositionen av ljudet när det spelas upp.

*Vågforms- och frekvensknapparna i nedre högerdelen av ljudredigeraren gör att du kan växla mellan dessa komplementfönster som du vill.*



*Frekvensspektrat bryter ner ljudsignalerna i frekvensband, som visar ljudnivån i varje band. Lägre frekvenser ligger till vänster. Toppnivåerna visas som en liten ruta ovanför varje huvudlist, där en toppnivå har uppmätts under de senaste sekunderna.*

## Kontroller för synkroniserad video

Om du redigerar video som har ett synkroniserat ljudspår blir både video- och ljudredigeringsverktygen tillgängliga genom video- och ljudknapparna i övre delen av fönstret. Medan du är i Ljudredigeraren syns även en videomonitorpanel.

### Växla mellan video och ljud

Om video är tillgängligt visas en flik i övre vänstra hörnet av skärmen för växling till videoredigeraren. För detaljer om de tillgängliga kontrollerna när videofliken är vald se Korrigera video på sidan 118.



### Videomonitor

Om synkroniserad video finns för ljudet som är valt för närvarande öppnas ett litet förhandsvisningsfönster i övre vänstra hörnet av ljudredigeraren. Medan du förhandsgranskar ljudet kan du samtidigt följa det visuellt på videomonitorn. Om du växlar till Videoredigeraren kommer du att se ett vågformsfönster på samma ställe på skärmen. Se Korrigera video på sidan 118.



## Ljudkorrigeringar

Korrigeringsverktygen i Audio ljudredigeraren är Equalizer, Kompressor, Expanderare, De-Esser och Brusreduktion. Var och en kan läggas på både element i Biblioteket och till tidslinjeklipp.

## Utgjämna

Equalizers följer samma princip som diskant- och baskontrollerna i ett ljudsystem, men tillåter större precision i finjusteringen. Denna equalizer delar ljudspektrumet i fem frekvensband, var och en centrerar på en angiven frekvens och med inställningsbar nivå av gain.

**Förinställning:** Ett antal förinställda alternativ kan väljas från en rullgardinsmeny; du kan till exempel använda en telefonrösteffekt.

**Gain:** Med *Gain*-kontrollen kan du avgöra mängden frekvens som respektive band bidrar med till helhetsljudet (från -18 till +18).



*Inställningar och förinställningar för equalizer- och kompressorljudkorrigeringar. De flesta inställningarna för expanderaren (visas ej) är desamma som för kompressorn. Mer information finns i beskrivningen.*

**Frekvens:** Med *frekvens*parametern kan du ange centerfrekvensen på varje band.

**LoCut och HiCut:** Dessa kontroller tar bort frekvenser nedanför eller ovanför ett bestämt värde. De förinställda värdena tillåter alla frekvenser.

## Justeringar

Den enda tillgängliga parametern under justeringsverktyget är *LFE* (*subwoofer*), där du antingen kan aktivera eller inaktivera subwoofer-kanalen för ett visst klipp eller behålla bibliotekets inställning, som fastställs under importen.

## Kompressor

En kompressor utjämnar dynamiken ögonblick för ögonblick i en ljudsignal, och skalar tillbaka de starkaste sektionerna, och bygger upp ljudet överlag. Resultatet är en signal som upplevs som starkare, trots att nivåtopparna inte är högre efter kompressionen än tidigare. Lätt komprimering används mycket ofta vid ljudhantering av musikspår. Lätt komprimering används mycket ofta i ljudmastering av musikspår. Komprimering kan också användas kreativt på många olika sätt beroende på materialet.

**Förinställning:** Välj mellan ett antal förinställda parametrar för komprimeringsfiltret.

**Kvot:** Denna kontroll ställer in *komprimeringskvot*, vilket är mängden komprimering som läggs på delar av ingångssignalen som överskrider inställningen av *Tröskelvärde*. Exempelvis betyder en komprimeringskvot på 2:1 att en ökning på 2 dB av källnivån ovanför tröskeln endast producerar 1 dB ökning i utgångsnivån. Den tillåtna räckvidden är från 1:1 (ingen komprimering) upp till 100:1 (hård begränsning).

**Tröskelvärde:** Alla nivåer ovanför tröskeln dämpas med värdet som angetts i *Kvot*. Du kan bygga på ljudet överlag med *Gain*-kontrollen för att kompensera nivåförlusten.

**Attack och Release:** *Attack* styr hur snabbt kompressorn svarar på en ljudsignal som har överskridit tröskelvärdet. Större värden försenar komprimeringen, och låter (till exempel) den korta attacken hos en pianoton förbli distinkt, medan komprimering läggs på som vanligt förihållande toner. *Release* kontrollerar hur snabbt

komprimering stängs av när signalen faller tillbaka under tröskelvärdet.

**Gain:** Det är bäst att justera gain efter att det har komprimerats.

**Knee:** Ett högre knee-värde gör så att komprimeringen sätter igång gradvis när tröskelvärdet närmar sig, eller avlägsnar sig, istället för att slå på allt direkt. Detta förändrar ljudkaraktären hos det komprimerade ljudet.

## Expanderare

Expanderaren minskar gain på signaler som faller under en vald tröskel. Expanderare ger ett mjukare sätt att reducera brusiga signaler på hög nivå än att abrupt klippa av en grind.

**Kvot, Tröskel, Attack, Release:** Dessa parametrar har samma innebörd som i kompressorn (se ovan).

**Räckvidd:** Avgör den maximala gain-reduktionen (dämpning).

**Håll:** Avgör hur länge expanderaren hålls aktiv efter den inledande attacken. Användbart när det, mellan starka signaler, finns små pauser eller mycket tystare partier som inte ska förstärkas. När man använder den på detta sätt fungerar expanderaren som en *brusspärr*.

## De-esser

Detta ljudfilter avlägsnar diskret distraherande väsljud från inspelat tal. Med inställningarna kan man finjustera effekten som man vill.



*Inställningar och förinställningar för De-Esser och brusreduktion.*

**Frekvens:** Denna knapp ställer in frekvensen ovanför vilken *De-Essern* sätts in.

**Räckvidd:** Denna knapp kontrollerar maxdämpning som ska läggas på väsljud som man har funnit.

## Brusreduktion

Med hjälp av detta brusreduktionsfilter kan du minska eller eliminera oönskat bakgrundsbrus. Filtret reagerar dynamiskt på förändrade mängder och typer av brus i materialet.

*Brusreduktion* kan användas för att lösa en rad olika problem. Det resultat som uppnås kan dock variera beroende på källmaterialet och orsaken bakom problemen. Resultatet kan i många fall optimeras ytterligare genom målinriktat bruk av *Nivå-* och *Finjusterings*parametrarna.

Eftersom en ny inställning kan ta några sekunder att träda i kraft så bör du göra ändringarna långsamt och i små steg, och lyssna noga på förändringen.

**Nivå:** Videoinspelningar utomhus där det man filmar är långt från mikrofonen störs ofta av för mycket bakgrunds ljud. Det kan till och med bli så mycket att det man filmar inte hörs, som en persons röst till exempel. Under samma förhållanden kan ljuden från videokameran eller sådant som den som filmar säger förstärkas till irriterande stark volym. Experimentera med *brusreduktionsnivån* tills du får det bästa resultatet för källmaterialet.

**Auto-anpassa:** När du har valt denna inställning kommer *Brusreduktion* automatiskt och dynamiskt att anpassa sig till ändringar i nivå och mängd brus i klippet. Alternativet *Finjustering* ignoreras när du väljer *Auto-anpassa*.

**Finjustering:** Detta kontrollerar graden av korrigering. Dess effekt är endast märkbar när en lägre Nivåinställning används, och har ingen effekt alls när *Autoanpassa* är aktiverat.

**Ta bort vind:** Markera denna kryssruta för att aktivera ett filter som reducerar vind och liknande bakgrunds ljud i det aktuella ljudklippet.

---

## Ljudeffekter

---

Ljudeffekter, som videoeffekter, kan hittas I biblioteket under grenen Kreativa element. Ett sätt att lägga till en effekt till ett projekt är att dra det från biblioteket till ett ljudklipp (inklusive videoklipp med synkroniserat ljud).



*Lägga till ljudeffekten Grungelizer till det valda klippet.*

Vanligen läggs effekter dock till med en Effekter-panel i Ljudredigeraren, som gör att du lätt kan förhandsgranska och anpassa dem. Panelen blir tillgänglig var gång du jobbar med tidslinjeklipp med ljud. Panelen är inte tillgänglig när du öppnar ljudredigeraren från Biblioteket. (Däremot är verktygen på ljudredigerarens *Korrigeringar*-panel alltid tillgängliga). Se “Ljudredigeraren” på sida 197, och “Ljud på tidslinjen” på sida 208 för detaljer..

Fönstret för ljudeffekter är exakt detsamma som det för videoeffekter. De vanliga funktionerna beskrivs inte här. (Se *Kapitel 5: Videoeffekter*). En del ljudeffekter, som Equalizer och De-Esser, fungerar även som korrigeringsverktyg. Dessa beskrivs under “Ljudkorrigeringar” på sida 201. Nu ska titta närmare på de andra ljudeffekterna.

**Kanalverktyget:** Den grundläggande funktionen hos denna effekt är att styra stereoljudsignalen. Du kan koppla in de vänstra eller högra ingångarna (eller båda samtidigt) till den ena eller båda utgångskanalerna. Kanalverktyget innehåller dessutom



förinställningar för särskilda ändamål, till exempel omvänd phase och röstborttagning – karaoke-effekten.

**Kör:** Köreffekten skapar ett fylligare ljud genom att lägga in upprepade ekon i ljudströmmen. Genom att justera egenskaper såsom med vilken frekvens ekot uppstår, samt hur snabbt ekot dör ut efter varje upprepning, kan man uppnå olika resultat, till exempel flanger-liknande ljud och andra specialeffekter.

**Grungelizer:** Grungelizer lägger till brus och statiska störningar till dina inspelningar. Den kan få dina klipp att låta som om du lyssnar på en radio med dålig mottagning eller på en sliten och repad vinylskiva.

**Leveler:** Denna effekt hjälper till att kompensera för ett vanligt problem vid inspelning av ljud för videoproduktioner: obalansen i den inspelade volymen mellan olika element i originalljudet. Exempelvis kan en berättarröst under inspelningen av videon bli inspelad på en så hög nivå att den dränker andra ljud på platsen.

Utmaningen vid användning av Leveler-effekten är att hitta en målvolymer någonstans mellan det starka och det mjuka ljudet i originalklippet. Under den volymen höjer Leveler originalnivån med en fastställd kvot. Ovanför målvolymer fungerar Leveler som kompressor som reducerar ursprungsnivån. Med noggrann justering av parametrarna kan balansen mellan ljuden förbättras markant.

**Reverb:** Effekten Reverb simulerar effekten av ett ljud som spelas upp i ett rum av en bestämd storlek och med en bestämd ljudreflektion. Ju större rummet är desto större blir också tidsintervallen från att ursprungsljudet når lyssnarens öra tills de första ekona hörs. Den tid det tar för ekot att dö ut beror både på rummets storlek och hur mycket ljud väggarna reflekterar.

Förinställningarna för Reverb är namngivna efter de typer av rum som de ska simulera - från baksätet i en bil till en gigantisk grotta.

**Stereo-eko:** Effekten Stereo-eko gör det möjligt att ställa in separata fördröjningar på ljudet i den vänstra och högra kanalen. Genom att justera feedback och balans kan du skapa en mängd intressanta ljud.

**Stereospridning:** Med denna effekt kan du öka eller minska den upplevda bredden på stereoåtergivningen i ett ljudklipp. Effekten

används främst för att skapa en mixning som låter öppnare och rymligare.



## LJUDSPÅR PÅ TIDSLINJEN

Ljudnivåerna och stereo- eller surroundplaceringen av individuella klipp kan justeras direkt på tidslinjen med ljudnyckelrutor. Samma ändringar kan också göras med Ljudmixerns panel, som dyker upp till höger om tidslinjens överdel när du klickar på knappen för att öppna den. Båda metoderna har sina fördelar. Genom att göra justeringar på tidslinjen får du en bra uppfattning om tid kontra volym och balans, medan Panoreraaren, erbjuder *mixning* – separat justering av volymen och stereobalansen på vart och ett av ljudspåren.

### Surroundljud

Panoreraaren är helt surroundanpassad. För maximal flexibilitet kan du placera ljudet från ett klipp i ett tvådimensionellt lyssningsfält – bakifrån och fram, samt från vänster till höger.

Om du mixar ljudet för varje klipp som för surrounduppspelning kan du ändå spela in en filmfil med stereosoundtrack, bara genom att använda vänsterhögerbalansen. Om du senare vill spela in ditt projekt på DVD kommer 5.1-surroundljudet redan att vara klart.

---

## Tidslinjens ljudfunktioner

---

Utöver spårfunktionerna som beskrivs på sidan 68, är övre delen av tidslinjen också till för ett antal ljudkontroller.

## Masteruppspelningsnivå

Ovanför tidslinjens spårhuvuden sitter en indikator för masteruppspelningsnivån. När du förhandsgranskar ditt projekt visar den total output från alla spår som de är mixade för tillfället. *Expanderar*-ikonen till höger om indikatorn öppnar ett litet svävande fönster med separata nivåindikatorer för varje utgångskanal och en *master gain*-kontroll för att uniformt trimma utgångsnivån upp eller ner.



*Klicka på ikonen bredvid masteruppspelningsnivåns indikator för att öppna mastervolympanelen, där du kan lägga på gain på volymen till kompositljudoutputen på ditt projekt.*

## Ljudmixer

Ljudmixer Ljudmixerpanelen öppnas till höger om spårens överdel när du klickar på dess knapp i tidslinjens verktygsfält.. För varje tidslinjespår erbjuder panelen två uttoningsknoppar.

**Spårnivå:** Vänster knapp ställer in utgångsnivån på spåret som helhet. Dess numeriska värde visas i ett litet pop-upfönster när muspekaren är över knoppen. Standardvärdet 0 dB (som du kan återställa med ett dubbelklick på knoppen) betyder att ingen förändring har gjorts på klippets originalvolym på spåret. Om du klickat på det lilla fönstret öppnas ett redigeringsfält där du kan ange önskad nivå. Du kan också ställa in det genom att dra vågrätt inom det lilla fönstret.

**Klippnivå:** Den andra knoppen ställer in nivån på valt klipp vid scrubberpositionen. Om inget klipp är valt på spåret så syns inte den

andra knoppen. Volymkonturen på klippet kan kontrolleras med nyckelrutor, som utvecklas nedan. När nyckelrutor är aktiverade gör *klippnivå*knoppen att nya nyckelrutor skapas, eller att de som redan finns flyttas runt.



När knappen ovanför tidslinjen (V) klickas, öppnas ljudmixerpanelen till höger (H). Varje spår har två knappar. Det första justerar nivån på spårets ljud överlag, det andra kontrollerar nivåerna på det valda klippet. Det kan ges nyckelrutor för kontrollerad nivåkontroll, ögonblick för ögonblick. Den tredje ikonen på varje spår öppnar Panoreraaren.

## Nyckelrutor för volym

Ett ljudklipps nivå kan varieras efter önskemål med nyckelrutor som gör att du kan skapa ett volymkuvert om speglar förändringar i dynamiken som du vill ha i ett klipp. Kuvertet visar sig som en grön linje på klippet; nyckelrutorna representeras av små, fyrkantiga handtag längs linjen. Vid uppspelning följer klippvolymen kuvertlinjen när den mjukt rör sig från en nyckelrutsförsedd nivå till nästa.

Om det inte finns några nyckelrutor på klippet är volymkonturen en vågrät linje som representerar standardklippvolymen. För att lägga till en nyckelruta, se till att *Redigering av volymnyckelrutor*-knappen på tidslinjen är vald, klicka sen på volymkonturen. Eller så kan du placera scrubbern på vald nyckelruta, sedan klickar du bara på klippnivåknoppen; den här metoden fungerar oavsett om *Redigering av volymnyckelrutorknappen* är tänd eller ej. Oavsett vilket du väljer ska ett handtag dyka upp på klippet. Från och med nu skapar varje förändring på klippvolymen antingen en ny nyckelruta, om det inte

finns en på positionen redan, eller så uppdateras värdet på den som redan finns där.

## Redigera volymnyckelrutor med musen

För att möjliggöra nyckelrutsredigering med musen, aktivera Redigering av volymnyckelrutor-knappen längst till höger på tidslinjens verktygsfält. När du nu placerar muspekaren på en grön volymkontur på ett ljudklipp kommer du att se att konturen svarar genom att lysa upp i vitt.



*Om du vill aktivera redigering av klippets volymnyckelrutor klickar du på knappen i höger grupp på tidslinjens verktygslist.*

Ett antal musbaserade redigeringsfunktioner för nyckelrutor visas nu. Innan du sätter igång med någon större redigering av nyckelrutor, gå igenom kommandona i denna grupp under ett par minuter. De gör att du kan ändra fason på nyckelrutorna snabbt utan att behöva flytta till den valda rutan om och om igen och styra klippnivåknoppen.

Standardstilen på redigering av volymnyckelrutor strävar efter att behålla sektioner på en konstant klippnivå snarare än att oavbrutet flytta upp och ner längs ramper i konturlinjen. Om detta inte producerar det redigeringsresultat du vill ha, försök igen med Alt-knappen nedtryckt. Det stänger av automatisk justering som annars kan läggas på.

**Infoga en ny nyckelruta** genom att klicka på en konturlinje.

Skapa en toning med nyckelruta direkt genom att Ctrl klicka på konturlinjen. Detta infogar både en ny nyckelruta på punkten där du klickat och en andra med volymen satt till noll. Om du klickade på den första halvan av klippet läggs den andra nyckelrutan till vid början för att skapa en intoning; om du klickade på den andra halvan

av klippet skapas en uttoning genom att placera en andra nyckelruta vid slutet.

Skapa plötsliga nivåförändringar genom att dra vågräta sektioner mellan nyckelrutor som ligger bredvid varandra upp eller ned. Detta skapar lodräta steg i volymkonturen.

**Flytta svällningar och toningar** genom att dra 'ramper' (stigande eller fallande sektioner av konturlinjen) lateralt i klippet.

**Flytta handtag** i två dimensioner till vilken tillåten punkt du vill mellan deras närmaste grannar (eller klippet's ändar). Du kan simultant ändra både nyckelrutans tidsindex och klippet's volym, som träder i kraft när uppspelningen når dit.



*Pilarna i denna illustration visar hur man använder musen under redigering av nyckelrutor. En individuell pekare kan dras i alla riktningar. Ramper och platta sektioner är begränsade till, respektive, vågrät och lodrät rörelse.*

**Radera en nyckelruta** genom att dra den till en annan nyckelruta eller genom att flytta den lodrätt bort från konturen.

**Ställ in linjär intoning eller uttoning** genom att dra i endera övre hörnet av klippet vågrätt mot mitten. Observera innan du börjar att det ovikta hörnet av klippet får ett litet hundöra när musen hålls över det. Hörnet kan nu dras längre in i klippet, och skapar då en toning. Ju bredare du gör det vikta området, desto längre varar toningen.



*Toningars varaktighet kan ändras med musen, som visas här. Du kan också klicka på det vikta området för att öppna en liten dialogruta för att ändra varaktigheten med siffror.*

**Redigera en existerande toning** genom att placera musen över den vertikala linjen som går ner från det inåtvända hörnet i vecket. Se till

att pekaren med pilar i båda riktningar visas, dra sedan till önskad kant.

**Kontextmenyn för kontrollpunkter** på volymkonturen erbjuder kommandona *Lägg till nyckelruta*, *Radera nyckelruta* och *Radera alla nyckelrutor*. (Antingen är första eller andra kommandot grått, eftersom bara ett av dem kan användas åt gången.)

## Panoreraren

**Panoreraren** Med detta verktyg kan du reglera den synliga placeringen av ljudkällan i relation till en lyssnare inom ett surround-lyssningsområde. Liksom klippvolymverktyget fungerar det med nyckelrutor som placeras på klippet, och är alltså aktivt bara när tidslinjescrubbern är placerad på ett ljudklipp eller videoklipp med synkroniserat ljud. Ändringar av konturlinjen för panorering ritas i blått.



*I Ljudmixern ger den tredje ikonen i varje spår tillgång till Panoreraren, där du kan styra placeringen av spårets ljudutgång i ett tvådimensionellt surround-lyssningsområde.*

För tidslinjeredigeringens skull sker all panorering i surround-läge, så att du bara behöver hantera en enda uppsättning av

panoreringskontrollerna. De surroundpanorerade klippen kan mixas ned till andra utgångskonfigurationer efter att redigeringen av projektet är klart. Det gör att du kan jobba med en enda uppsättning panoreringsbeslut för alla format som du producerar i framtiden.

Ändringar som görs med detta verktyg läggs enbart på det valda klippet. De stannar på klippet även om du flyttar eller kopierar det till ett annat spår.

För att öppna Panoreraren, klicka på dess knapp i spårets överdel mixerpanelen. Reglaget är "grått" (inaktiverat) om det inte finns något klipp på spåret vid den aktuella scrubberpositionen. Ljudkällan märks ut av en blå punkt på ett tvådimensionellt rutnät. Lyssnaren är placerad i mitten, vänd framåt.



*Placera klipp ljudet med panoreraren i dialogläge. Notera att ikonerna för främre hörnhögtalarna är genomskinliga, vilket betyder att de inte används i detta läge. Så som det justeras här kommer ljudet från spåret att höras från höger.*



## Urvalslista

Rullgardinsmenyn i övre delen av panoreringsfönstret erbjuder tre metoder att distribuera ljud över de sex surround-högtalarna.

5.1 är den bästa standardinställningen för naturlig ljudåtergivning. Använd den för allmänna miljöljud, som hundskall, eller passerande bilar. De fem huvudhögtalarna representeras av ikoner i arbetsområdet. Den sjätte, LFE-högtalaren (lågfrekvenseffekter) har för låga ljud för att kunna ha markörer. Nivån i surround-mixen kontrolleras av en glidmarkör nedanför arbetsområdet.

**Mittkanalen avstängd** är inställningen att föredra för ett djupare ljud i musikspåret.

**Dialogläge** kombinerar mitthögtalaren med de två i änden. Denna kombination lämpar sig för dialog mellan flera högtalare.

## Arbetsyta

Huvuddelen av panoreringsfönstret avbildar schematiskt ett lyssningsområde med typisk placering av högtalarna. Korset i mitten av fältet visar lyssnarpositionen.

En blå kontroll ställer in positionen för ljudkällan. Högtalarsymbolerna i kanten av arbetsytan visar ett typiskt 5.1-surroundsystem, med skärmen längst upp.

Om du vill ändra ljudkällans placering i någon av dimensionerna, vågrätt eller lodrätt, använd glidmarkörerna längst ner respektive till höger på arbetsytan.

**LFE-kanal:** Surround ger stöd för en speciell subwoofer-kanal (‘.1’ i ‘5.1’) som förstärker eller klipper av de lägsta frekvenserna för specialeffekter. Ändra LFE-ökningen med glidmarkören under arbetsytan. Eftersom örat inte kan placera exakt varifrån dessa lågfrekventa ljud kommer så behöver LFE inte placeras på något speciellt ställe.

**Nyckelrutsknappar:** Nyckelrutsknapparna nederst på panelen används för att lägga till, ta bort och navigera mellan nyckelrutor. *Lägg till*-symbolen växlar automatiskt till *Radera* om du är på en existerande nyckelruta.



## LJUDKREATIONSVERKTYG

Filmredigeraren har två authoringverktyg som gör att du kan bygga ditt eget soundtrack istället för att behöva förlita dig helt på media från biblioteket. Båda verktygen nås med knappar på verktygsfältet ovanför projektets tidslinje.

**ScoreFitter** är Pinnacle Studios stående kompositör. Det kan användas för att skapa antingen enstaka musikstycken eller ett helt soundtrack i din produktion. ScoreFitters musikklipp kan väljas i vilken längd som helst, och tar bara några sekunder att välja och skapa i den stil du vill ha. Standardinställningen är att ett ScoreFitter-klipp enbart finns inom ditt projekt, men du kan också spara speciella musikstycken i Biblioteket för att använda igen.



*Precis ovanför tidslinjen i projektredigeraren sitter ScoreFitter-knappen (under muspekaren) och berättarröstknappen (längst till höger) och därifrån kan du använda de verktyg som behövs för authoring av nytt ljudmaterial.*

**Berättarröstverktyget** gör att du kan spela in livematerial – röster eller annat – med en mikrofon som kopplas till datorn. Vanligast är att man använder det till berättarröster och liknande röstspår, men du kan spela in vilka ljud du vill, såvida de kan produceras där du är. Verktöget skapar en ljudfil som automatiskt importeras till biblioteket och sedan läggs till i ditt projekt vid indikatorns placering. Klippet läggs till i det speciella *berättarröstspåret* istället för i det aktuella spåret, som annars är fallet med andra medietyper.

## Hitta ett element i Biblioteket

Som nämnts ovan skapas ett nytt element i Biblioteket varje gång du gör en berättarröst, och man kan också skapa ett från ScoreFitter om man vill. I båda fallen dyker en ny knapp upp i bibliotekets nedre list.



*En ny knapp läggs temporärt till Bibliotekets nedre list när ett nytt ScoreFitter- eller berättarröstelement läggs till i Biblioteket. Klicka på knappen för att hitta biblioteksmappen som innehåller tillgången.*

Klicka på knappen för att navigera på den aktuella platsfliken till tillgångsträdsmappen där det nya objektet lagras. Knappen har bara denna funktion som just avslutades, och försvinner efter en kort stund.

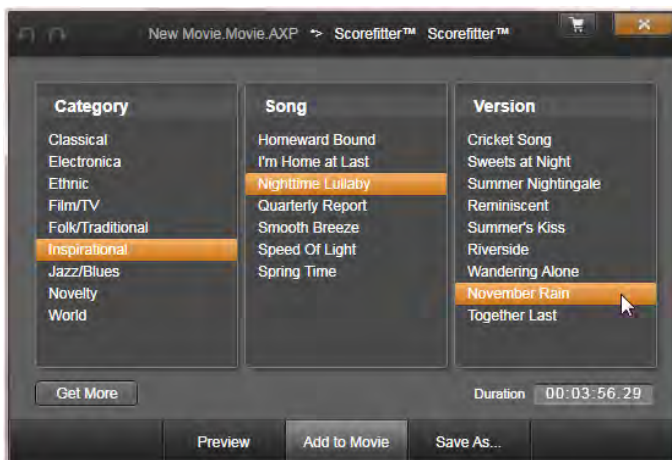
## ScoreFitter

Pinnacle Studios ScoreFitter skapar automatiskt bakgrundsmusik i den *kategori* du önskar. I den valda kategorin kan du välja mellan en av flera *låtar* och inom själva låten kan du välja mellan ett antal *versioner*. Listan över tillgängliga versioner beror även på längden på den bakgrundsmusik som du anger.



För att skapa musik för en särskild uppsättning klipp, välj dessa klipp innan du klickar på *Skapa låt* för att öppna ScoreFitter. (Använd Redigera för att välja hela din film ➤ Välj alla eller tryck +A.) De valda klippens totala längd avgör den ursprungliga

inställningen för musikens varaktighet, men du kan när som helst ändra värdet genom att trimma klippet på tidslinjen eller genom att redigera varaktighetsräknaren i verktyget.



*ScoreFitter-fönstret. Välj en kategori, låt och version och klicka sedan på knappen Lägg till i film.*

Välj en kategori, låt och version från listorna i ScoreFitter. Inom varje kategori kan du välja mellan flera olika låtar, och inom låten mellan flera olika versioner. Tryck på förhandsvisningsknappen om du vill lyssna på låten medan verktyget är öppet.

I Namnfältet anger du ett *namn* på klippet som ska användas och med *Varaktighetsräknaren* ändrar du, om så önskas, hur länge den ska pågå. Det musikklipp du skapar justeras exakt för att passa in i den tidslängd du väljer.

När du har gjort ditt val klickar du på knappen *Lägg till i film*. Studio skapar det nya klippet i det aktiva spåret som börjar vid aktuellt tidsindex (som visas av tidslinjens indikatorposition och förhandsvisningen i spelaren).

## Utöka din låtsamling

ScoreFitter-låtar finns i samlingar som kallas bibliotek. Standardbiblioteket, som är inkluderat i Studio, innehåller mer än 40 låtar i olika stilar från folkmusik till electronica. Ytterligare bibliotek

kan köpas efterhand som de släpps, genom att klicka på *Hämta fler* låtar-knappen i Studio.

---

## Berättarröstverktyget

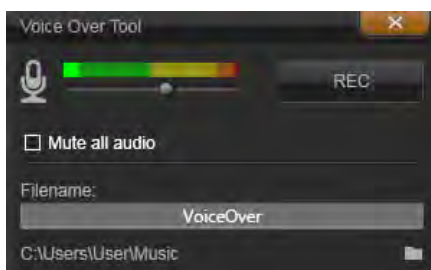
---

Det är lika lätt att spela in en berättarröst i Studio som att ringa ett telefonsamtal. Öppna bara berättarröstverktyget, klicka på *Spela in* och tala i en mikrofon som kopplats till datorn. Du kan berätta medan du tittar på på filmen, så att dina ord stämmer med händelserna på skärmen. Med verktyget kan du även snabbt spela in bakgrundsmusik eller hemgjorda ljudeffekter via mikrofonen.



Innan du kan spela in ljud med Berättarröstverktyget måste du koppla in en mikrofon till ingången på din dators ljudkort. Gå igenom scenerna i din film och bestäm var du vill att berättarrösten ska börja och sluta. När du är färdig, öppna Berättarröstverktyget.

Välj startpunkt på tidslinjen för projektet. Du kan göra det genom att välja ett klipp, spela upp filmen och stoppa vid önskad tidpunkt eller genom att flytta tidslinjens scrubber.



*Berättarröstverktyget, redo att användas. Klicka bara på *Spela in*, räkna till tre tillsammans med programvaran, och börja prata.*

Ställ in mikrofonen så den är redo för användning och testa med att säga en fras för att kontrollera din inspelningsnivå (se

“Berättarröstsnivå” nedan). Klicka på *Spela* in när du är nöjd, (den växlar då till en *Stopp*-knapp under inspelningens gång).

En tre sekunder lång nedräkning visas, därefter börjar din film spelas upp i Spelaren. Läs in din berättartext och klicka på *Stopp*-knappen när du är klar.

Nu blir du tillfrågad om du vill spara inspelningen. Om du svarar ja kommer berättarröstklippet att läggas till i biblioteket och placeras också automatiskt på berättarröstspåret på tidslinjen.

## Extra kontroller

**Berättarröstsnivå:** Medan du spelar in ska du titta på toppnivåerna i mätaren för att se till att signalen är stark men samtidigt inte övermodulerad. Studera mätaren för att försäkra dig om att din inspelningsnivå varken blir för hög eller för låg. Indikatorn ändrar färg från grön (0–70 % modulering), till gul och sedan röd.

Justera *inspelningsnivån* med glidreglaget för att vara inom rätt räckvidd. Glidmarkören sitter rakt under nivåmätaren. Du bör generellt sett försöka hålla ljudtopparna inom det gula området (71–90 %) och utanför det röda området (91–100 %).

**Stäng av allt ljud:** Ibland är ljuden i din film distraherande när du försöker spela in en berättarröst. Med den här kryssrutan kan du stänga av ljudet på tidslinjen helt under inspelning.

**Filnamn:** Med detta textfält kan du ange filnamnet som används för berättarröstfiler. Den första filen får namnet du anger; om du inte ändrar det får filer efter den numeriska ändelser – till exempel Berättarröst (1) – som ökar för varje tagning.

**Placering:** Om du klickar på *mappikonen* kan du navigera till en ny filmapp för att spara berättarröstklipp.

## KAPITEL 9:

# Diskprojekt

Genom DVD-, Blu-ray- och AVCHD-skivornas ankomst har videotekniken utvecklats till ett interaktivt medium som skapar helt nya möjligheter för både videografen och publiken.

I ett diskprojekt kan du göra mer än det traditionella sättet att skapa en film, som var tänkt att bli sedd från början till slut. Nu kan publiken själv bestämma vilka delar av produktionen de vill se och i vilken ordning.

Att författa skivor är processen av att utforma och skapa strukturen som möjliggör denna interaktion. Pinnacle Studio erbjuder automatiserade funktioner som gör författandet enkelt medan det fortfarande ger dig full kontroll.



*Diskredigeraren i Pinnacle Studio. Här har två menyer lagts till menylistan och är nu redo att användas. Spelaren (högst upp till höger) i detta fönster erbjuder ett särskilt läge för redigering av menyknapparnas beteende.*

Diskprojekt kan påbörjas i diskredigeraren. Du använder då samma kontroller och tekniker som du skulle använda i filmredigeraren. Du kan även importera ett filmprojekt till diskredigeraren om du vill lägga till en diskmeny i det. Mer information finns i Kapitel 3: Filmredigeraren för information om du skapar en film.

Den övre delen av Diskredigerarens skärm innehåller två specialiserade områden: det Kompakta Biblioteket, från vilket diskmenyer och andra tillgångar dras, och Spelaren, där du kan förhandsgranska menyer och andra media samt redigera menyinteraktioner.

Nedanför dessa följer tidslinjens verktygslist med alla kontroller från filmredigeraren, som beskrivs på sidan 61, samt de extra kontroller som behövs för att skapa diskmenyer. Området nedanför tidslinjens verktygslist delas av tre separata navigeringsverktyg: menylistan (sidan 223), där projektets menyer lagras, navigatorn (sidan 57) och Storyboard (sidan 58).

Du kan endast visa en av följande: navigatorn, Storyboard och menylistan. Detta område kan även döljas helt. *Verktygsväljaren för navigering*, som finns nästan längst till vänster i tidslinjens verktygslist, styr detta område. Under navigeringsområdet finns tidslinjen för de media som kommer att vara det primära innehållet på din disk. Alla dessa använder hela fönstrets bredd.



---

## Skivmenyer

---

Den viktigaste funktionen som möjliggör diskskrivning är *menyn*. Varje disk kan ha en, några få eller många menyer, som var och en består av en stillbild eller en kort videoloop. Områden inom menyerna kallas *knappar*, de kan väljas av tittaren för att aktivera länkar till annat innehåll på disken.

Vissa knappar ser till att uppspelning startar från särskilda platser, kallade *kapitel*, i ditt projekts Tidslinje. Dessa *kapitelknappar* markeras ofta med en miniatyrbild eller videoloop som en ledtråd till



deras innehåll. Om en *returmarkör* påträffas under uppspelningen skickas tittaren tillbaka till menyn.

Andra knappar skapar en övergång till en annan meny eller till en annan sida av samma meny. Flersidiga menyer, där varje sida visar flera kapitelknappar tillsammans med automatiskt hanterade navigationsknappar, underlättar produktioner av nästan alla storlekar. Det totala antalet kapitel och returmarkörer i en enda produktion får emellertid inte överstiga 99.

## Menylistan

Till skillnad från tidslinjeklipp är menyerna i din produktion inte bundna till en särskild tidsutjämning. Istället kommer spelaren att loopa menyn tills den användaren har reagerat.

Eftersom menyer existerar utanför tiden förser Pinnacle Studio dig med en menylista, ett särskilt område ovanför diskredigerarens tidslinje som plats för menyerna i ditt projekt. Drar du en meny från Biblioteket in i Menylistan gör du den tillgänglig för användning i ditt projekt.

## Utforma menyinteraktivitet

En diskproduktion kan innehålla en enda meny eller många menyer. Varje meny innehåller grafiskt distinkta områden, normalt kallade "knappar" som kan aktiveras av tittaren, kanske genom att använda navigeringsknapparna på en DVD-fjärrkontroll.

Diskmenyernas beteende kan ställas in genom att använda kontrollerna i Diskredigerarens fönster. Alternativt kan du öppna Kapitelguiden för att skapa och konfigurera en uppsättning knappar automatiskt efter dina inställningar.

Aktivering av en knapp startar antingen din film från en vald punkt, eller flyttar kontrollen till en annan meny med egna knappar. De möjliga målen för menyknappar är:

- **En plats på tidslinjen:** Efter att den aktiverats startar uppspelningen från en vald bildruta. Platsen, och innehållet du finner där, kallas "kapitel" i din film.
- En annan meny:

- **En annan meny:** Knappar kan länkas till alla menyer i menylistan.
- **En annan sida inom samma meny:** Flersidiga menyer innehåller alltid *nästa*- och *föregående*-knappar för navigering mellan sidorna.

## Skapa sidor automatiskt

När du lägger till nya kapitellänkar till en flersidig meny, skapas ytterligare sidor automatiskt när de behövs. Dessa dyker upp i Menylistan bredvid dem som redan finns i projektet. En grafisk knutpunkt länkar sidorna som hör till samma meny. För att infoga länkade kapitel använder du antingen *Infoga Länk*-knappen på verktygsfältet, eller Kapitelguiden.



*En huvudmeny och dess matchande flersidiga menyer i bibliotekets spelare.*

**Nästa och Föregående:** Det är de särskilda *nästa* och *föregående*-knapparna som gör att menyn stöttar det flersidiga beteendet. För att skapa en flersidig meny från en existerande huvudmeny, lägg helt enkelt till knappar av båda dessa typer. På samma sätt tas funktionen för flersidiga menyer automatiskt bort om antingen *nästa*- eller *föregående*-knappen raderas.

## Flersidiga menyer i Menylistan

Ikonerna för flersidiga menyer kopplas samman genom en särskild grafik i menylistan. Det visar att menyerna är *länkade*, vilket betyder

att du kan navigera från en sida till en annan inom menyn till en annan genom *nästa*- och *föregående*-knapparna.

**Dela och sammanfoga:** För att koppla bort grannliggande menyer från varandra klickar du den grafiska knutpunkten mellan dem. Grafiken är borttagen. Sidorna till vänster om musen stannar med originalmenyn, medan de till höger formar en ny, separat meny (med en ny bakgrundsfärg för dess menyikoner). Klicka på mellanrummet mellan närliggande flersidiga menyer för att omgruppera dem in i enkla menyer.

**Sortera kapitel:** Ett tidssparande verktyg främst menat för flersidiga menyer är sortera-knappen som syns med *Kapitelguiden*-knappen till höger om menyens sista sida. När du jobbat med en meny ett tag - med att lägga till, radera och arrangera om kapitel, kanske till och med medan du redigerar själva filmen parallellt - kommer du förmodligen att märka att kapitel-knapparna längs sidorna inte längre stämmer överens med tidslinjens ordning. Om du inte av någon anledning vill ha en anpassad ordning är lösningen ett enkelt klick på *sortera*-knappen.



*Sidor från en flersidig meny. Den grafiska kopplingen visar att navigeringen mellan dessa sidor sker genom Nästa- och Föregående-knapparna. Sortera-knappen (överst till höger, under pekaren) arrangerar kapitelknapparna efter tidslinjens sekvenser.*

---

## Lägga till diskmenyer

---

Diskmenyerna i sektionen för biblioteket innehåller en samling av menyer för en rad olika tillfällen och grafiska titlar i ett spektrum av

olika visuella stilar. Varje meny omfattar en bakgrundsbild, en texttitel och en uppsättning navigeringsknappar som passar menyns syfte.

För att lägga till en diskmeny till din produktion öppnar du det Kompakta Biblioteket i Diskredigeraren. Välj en meny i Diskmenyerna (under *Kreativa element*), och dra det till Menylistan. För att redigera menyknapparnas funktioner kan du använda authoringverktygen som finns på tidslinjen i samband med Spelaren, eller få automatiserad hjälp från Kapitelguiden. För att anpassa en menys utseende (eller skapa ett från noll), använder du Menyredigeraren. Mer information finns på sidorna 234 och 237.

## Menytyper

Varje menyutformning i Biblioteket har två varianter: huvud och flersidiga.

**Huvudmeny:** I de flesta produktioner är den första menyn man som åskådare ser av detta slag. Huvudmenyer innehåller normalt vis knappar med standardtexterna *Spela Film* och *Välj Scen*. Du kan ändra dessa om du vill. Även om det är upp till dig att bestämma knapparnas destination hjälper det publiken om du håller dig till det vedertagna. Till exempel är *Spela Film*-knappen normalt inställd på att starta uppspelningen av din film från början och *Välj Scen* växlar vanligtvis till en underordnad meny med länkar till kapitlen i din film.

**Flersidig meny:** En scenvals-meny behöver ofta ha tillgång till fler av dessa *kapitel-knappar* än vad som får plats på en enda skärm. Pinnacle Studio stöder flersidiga menyer som har ytterligare knappar för navigering mellan menyerna, för att lösa problemet. Dessa knappars beteende är inbyggd. Ett par *nästa-* och *föregående-*knappar låter vyn växla mellan sidorna inom samma meny medan en *hem-*knapp tar publiken tillbaka till projektets första meny.

**Tips:** Högerklicka på det grå området bredvid en meny och välj Sortera efter ➤ Namn, för att visa huvudmenyerna sida vid sida med deras matchande flersidiga menyer i Biblioteket,.

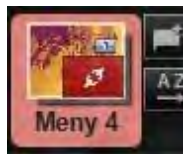
## Menyknappar

Diskmenyknappar \t Se menyknapparAntalet kapitelknappar per sida varierar från en menydesign till en annan, så ett villkor för val av meny gäller hur många klipp du vill att den ska hantera. Men vill du ha ett annat antal knappar på en särskild meny kan du lägga till eller radera knappar i Menyredigeraren, som startas genom att du klickar Spelarens *Redigera*-knapp. Mer information finns i Menyredigeraren på sida 237.

Menyer med färre knappar har vanligtvis mer plats över till rubriker; de med många knappar får nöja sig med förkortade rubriker eller inga alls. Vare sig du behöver rubriker, och i så fall om de ska vara enkla (Kapitel 1) eller beskrivande (Skära tårtan) beror på din skaparstil och innehållet i din film.

### Olänkade menyer och knappar

Det är bara den första menyn i menylistan som automatiskt är tillgänglig för användaren (och då enbart om det finns något innehåll på tidslinjen som kan tjäna som första kapitel). Menyer som läggs till senare blir inte del av din produktions meny-system förrän du länkar dem till den första menyn. Länken behöver inte vara direkt och den kan innehålla en eller flera mellanliggande menyer men tills den existerar är menyn en isolerad ö. En sådan meny indikeras av  symbolen för menylistans miniatyrbild längst ner i höger hörn.



I Spelaren ges även en särskild indikation för menyknappar som inte har länkats till vare sig en punkt på tidslinjen (ett kapitel) eller till en annan meny. En länkad knapp visar vilket kapitel (t.ex. K1) eller meny (t.ex. M1) den kopplas till. En inte länkad knapp visar en ikon i form av ett frågetecken istället. (Ser du inga knappindikatorer, klicka kryssrutan visa/dölj kapitelnummer nedanför spelaren.)



---

## Förhandsgranska diskmenyer

---

Diskredigeraren, liksom filmredigeraren, innehåller en spelare för förhandsvisning av Bibliotekstillgångar och tidslinjeklipp. För en allmän introduktion till Spelaren finns på sidan 8.

Här beskrivs de särskilda funktionerna i Spelaren när du granskar menyer i Menylistan. När du klickar på en meny i Menylistan övergår Spelaren till Meny-indataläge och förhandsgranskar den markerade menyn. Du kan även växla direkt till det läget medan en annan meny är markerad genom att klicka *Meny*-fliken ovanför Spelar-skärmen i Diskredigeraren.

Specialkontroller visas också längst ned i diskredigerarens spelare.

**Menyredigeringsknappen:** Diskmenyers design och layout skapas eller ändras i menyredigeraren.



*Med Meny vald som spelarens indataläge (överst) tillhandahåller spelaren interaktiva zoner i förhandsvisningsfönstret för koppling av kapitellänkar. Här visar "K1" en kapitellänk som har kopplats till knappen Spela upp film; "?" ovanför knappen Scenurval visar att den inte är kopplad för tillfället.*

**Kryssrutan Visa länknummer:** När du kryssar i denna ruta visas länknumren ovanför varje knapp i menyn i förhandsvisningsfältet. Länknumren motsvarar format och färg på Tidslinjens kapitelflaggor. 

**Disksimulatorknappen:** Denna knapp åberopar fönstret för Disksimulatoren där du kan förhandsgranska dina projekt med full interaktivitet för att se till att dina menyer beter sig som de förväntas göra. 

**Bränn skivbild-knapp:** När du är redo att testa ditt projekt på en fysisk skiva, klicka denna knapp (eller Exportera högst upp på skärmen) för att starta exporteraren. Den kommer att guida dig genom processen av att bränna din film till en optisk disk. 

## Länkindikatorer

Som vi ser i illustrationen ovan är knapparna markerade med röda frågetecken istället för kapitelnummer när en meny med olänkade kapitelknappar förhandsvisas. Alla kapitelknappar i dina menyer bör länka till din film, förutom möjligen en oanvänd undergrupp på sista sida av en flersidig meny.



## MENYREDIGERING PÅ TIDSLINJEN

Att skapa ett projekt för en optisk disk, såsom en DVD, i Pinnacle Studios redigerare för diskprojekt ger dig mängder av möjligheter för dig att lämna ditt kreativa avtryck i produktionen.

Varje aspekt av en diskmeny – det visuella utseendets detaljer, länkarna till knappar på skärmen, den precisa tajmingen av dess kapitel – kan redigeras i Pinnacle Studio. För den visuella biten kommer du att vända dig till Menyredigeraren, men när det handlar om att länka knappar och tajma kapitel kontrolleras de båda av Diskredigeraren själv.

En överblick över Diskredigerarens gränssnitt finns i Diskprojekt på sida 221.

---

## Tidslinjens menymarkörer

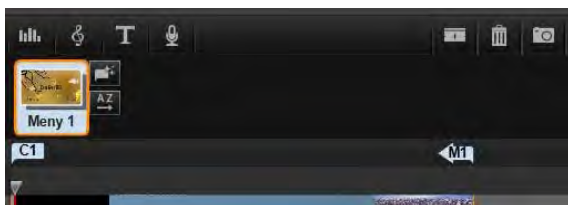
---

Kapitelknappar i en diskmeny kan kopplas individuellt till en punkt på tidslinjen i din film. I diskredigeraren är dessa punkter markerade på tidslinjen genom kapitelmarkörer på kapitelspåret, som är ett specialiserat tidslinjespår som dyker upp ovanför andra spår när en första meny läggs till din film. (Spåret raderas igen om alla menyer tagits bort.) En kapitelmarkörs text består av bokstaven C följt av kapitlets sekvensnummer i sin meny.

En *returmarkör*, som markerar ett avslut och retur tillbaka till menyn, placeras vid slutet av filmen. En returmarkörs text består av bokstaven M följt av målmenyns sekvensnummer.

Du får högst ha 99 *kapitelknappar* och *returmarkörer* sammanlagt, oavsett hur lång produktionen är.

Kapitel- och returmarkörernas färger matchar den ikon markören tilldelats i menylistan färgmässigt. Markörer kan flyttas längs tidslinje genom att man drar i dem. Mer information finns i Tidslinje-redigering av kapitel- och returmarkörer på sidan 233.



Att släppa en meny ovanpå en tom Menylista gör att en kapitelmarkör infogas vid starten av din films första klipp (förutsatt att den har ett) som mål för menyens Spela Film-knapp. Returmarkörer, som markerar automatiska stoppunkter från tidslinjen tillbaka till diskmenyn, visas också i Kapitelspåret.

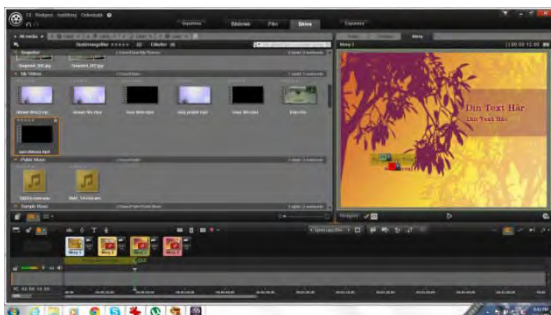


---

## Författa skivor

---

I Diskredigeraren ger tidslinjens verktygsfält dig ett antal verktyg för authoring som du kan använda direkt utan att växla fönster eller vyer.



*Verktyg på Diskredigerarens verktygsfält.*

**Skapa länk:** Denna knapp länkar den för tillfället markerade kapitel-knappen i Spelaren till platsen för tidslinjens indikatorposition.



**Infoga länk:** Denna knapp underlättar arbetet med flersidiga menyer genom att flytta alla existerande knapplänkar (med start vid den för tillfället markerade kapitel-knappen i Spelaren) en position närmare slutet.



I en flersidig meny, kan handlingen av att infoga en länk starta en kedjereaktion genom att tvinga en existerande länk till nästa sida, en länk därifrån till sida därpå och så vidare till den sista sida som i sin tur kommer att skapas om nödvändigt.

**Ta bort länk:** Genom att klicka på denna knapp kommer länken mellan knappen på menyn och kapitelmarkören på Kapitelspåret att tas bort. En okopplad kapitelmarkör kommer att ligga kvar på kapitelspåret. Detta ej kopplade kapitel kan kopplas manuellt genom att man drar och släpper till en annan knapp på Menyns Förhandsvisning eller också kan den stanna kvar som ett okopplat kapitel. Då kommer du kunna hoppa i filmen via det under uppspelningen genom att använda *hopp*-knappen på din fjärrkontroll.



Du kan även högerklicka en eller flera kapitelmarkörer och välja Ta bort markerad länk.

**Knappcykel:** Genom att klicka på kontrollens vänster- och högerpilar kan du scrolla genom tillgängliga knappar och aktivera dem för redigering. Klicka på knappens bildtext för att redigera den. Knappar kan även markeras genom att man klickar på knappens länkar i Spelaren när en meny förhandsvisas.



**Ställ in miniatyrbild:** Att klicka denna knapp genererar en miniatyrbild av bildrutan vid tidslinjens indikatorposition, och visar den på den markerade menyknappen i kontrollen för knappcykel om den är av typen *Miniatyrbild*. Mer information om typer av menyknappar finns i Knappar på sidan 238.



**Skapa olänkat kapitel:** Om tidslinjens indikator inte är placerad exakt vid ett kapitel eller en returmarkör och du klickar på den här knappen kommer en kapitelmarkör att läggas till Kapitelspåret utan att den länkas till någon meny. Du kan även skapa ett olänkat kapitel genom att dubbelklicka i kapitelspårsområdet precis ovanför de andra tidslinjespåren.



De olänkade kapitlen kan senare länkas manuellt genom dra-och-släpp till en knapp på Menyns förhandsvisning om det är vad du vill. Däremot är ett olänkat kapitel också användbart: under uppspelningen utser det en av punkterna att pausa vid när du bläddrar igenom DVD-skivan med hopp-knappen på fjärrkontrollen.

**Ta bort kapitel:** När en tidslinjes indikator är placerad vid ett kapitel får *Skapa olänkat kapitel*-knappen en motsatt funktion, och en förändrad symbol. Genom att klicka på den kommer både kapitelmarkören och länken som kopplar ihop den med en meny, om den har en, att raderas. Du kan även ta bort kapitel med kontextmenyns kommando *Radera Markerade Kapitel* när en eller flera kapitelmarkörer är markerade. Ta bort länkar från kapitelmarkörer och lämna dem olänkade men fortfarande låta dem vara kvar på Kapitelspåret, använd *Ta bort Markerade Länkar* från samma meny.



**Skapa retur:** Såvida det inte redan finns en markör vid tidslinjens indikatorposition kommer denna knapp att lägga till en returmarkör till Kapitelspåret.



En returmarkör är enbart aktiv under tiden man tittar på filmen om uppspelningen började från samma meny som markören är kopplad till. (På tidslinjen bör markörens färg matcha färgen på den menyikon i Menylistan som är kopplad till den.) När uppspelningen når den bildruta som är kopplad till en aktiv returmarkör kommer den att hoppa tillbaka till dess sammankopplade meny.

**Radera retur:** Om det finns en returmarkör vid indikatorpositionen kommer *Skapa retur*-knappen att omvandlas till *Radera retur* med en ny symbol.



*Ta bort kapitel*-knappen och kontextmeny-kommandot *Radera markerade kapitel* kan båda även användas för att radera returmarkörer.

## Tidslinje-redigering av kapitel- och returmarkörer

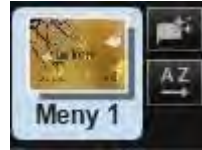
Kapitel- och returmarkörer är knutna till särskilda bildrutor på din tidslinje. Härifrån kommer uppspelningen antingen att starta från en diskmeny (kapitel) eller också kommer uppspelningen här att avbrytas för att återvända till originalmenyn (retur). Båda markörtyperna kan dras med musen för att ändra platsen där de får effekt i filmen.

När du förhandsgranskar en meny kan du dra en kapitelmarkör från Kapitelspåret till en knapp på Spelaren för att länka om knappen. Den motsatta operationen, att dra en knapp från Spelaren till en punkt på Kapitelspåret, är en metod för att skapa nya kapitelmarkörer.

Ett projekt som innehåller en eller flera diskmenyer måste ha en returmarkör permanent placerad vid slutet av Kapitelspåret. Detta garanterar att vilket av skivans kapitel du än spelar kommer det att ha en fungerande retur. Den sista returmarkören kan därför inte raderas.

## Kapitelguiden

När en flersidig diskmeny har dragits from biblioteket till menylistan visas en kapitelguiden-knapp uppe i menyikonens högra hörn. Klicka på denna knapp för att öppna fönstret Kapitelguiden.



### Varför använda Kapitelguiden?

Kapitelguiden erbjuder ett snabbt sätt att skapa kapitel till din film. *Kapitelmarkörer* kommer att läggas till Kapitelspåret på Diskredigerarens tidslinje för att visa var varje kapitel börjar. Med alternativet *Länka kapitel till menyknappar* (se nedan) kommer varje kapitel att representeras av en *kapitelknapp* på en rad automatiskt genererade menysidor. Dessa sidor länkas in i en serie av *nästa*- och *föregående*-knappar.

Genom att aktivera kapitelknapparna när menyn visas kan spelaren spela upp filmen från vilken av de ordnade startpunkterna som helst.



Kapitelguiden är perfekt för att sätta upp bildspel och scenvalmenyer. Om du arkiverar video på skivor kan du använda funktionen för att skapa menyer som fungerar som en katalog för dina scener. Raden

av skapade menysidor kan vara hur lång som helst. Dess längd beror på hur många kapitel som skapas och hur många kapitelknappar som finns till förfogande i menyns sidutformning.

Tillfälligtvis gör Kapitelguiden ingenting som du inte själv skulle kunna göra genom att använda de tillgängliga verktygen för skivförfattande i Diskredigeraren (och de förblir tillgängliga så att du kan anpassa de genererade menyerna efteråt). Dess syfte är att skynda på din kreativa process genom att ta över så mycket som möjligt av rutinarbetet som skapandet av flersidiga menyer innebär.

## Att använda Kapitelguiden

Kapitelguidens kontroller är grupperade i tre horisontella paneler. När du är nöjd med hur du konfigurerat kontrollerna klickar du på OK. Kapitelguiden arbetar med att skapa nya kapitel till din produktion, kompletta med markörer på tidslinjen och (som standard) en automatiskt genererade uppsättning menysidor med det nödvändiga antalet kapitelknappar.

### Placera kapitel i

Detta är Kapitelguidens främsta panel. De två alternativen här kan användas separat eller tillsammans.

**Optimala positioner:** När denna ruta är markerad skapar Kapitelguiden kapitel vid valda intervaller längs tidslinjen. Den kommer att anpassa kapitlet till en närliggande klippsekvens gräns när det finns en tillgänglig. Den önskade längden på kapitlet kan ställas in på några sekunder. Det första värdet baseras på din films längd. För att ändra det klickar du antingen direkt på dess nummer och typ eller också drar du lodrätt inom textrutan.

**Tidslinjemarkörer:** Detta alternativ antar att du har förberett markörer på tidslinjen för att tala om för Kapitelguiden var i din film kapitellänkar måste skapas.

## Lägg till på

Den andra panelen i kapitelguiden tillhandahåller alternativ som kontrollerar guidens funktioner.

**Hela filmen:** Kapitelmarkörer kommer att skapas genomgående i hela filmen.

**Urval:** Kapitelmarkörer kommer bara att placeras inom räckvidden från starten av det första markerade klippet till slutet av det sista.

## Alternativ

Den tredje panelen innehåller två alternativ som kan ställas in oberoende av varandra.

**Länka kapitel till menyknappar:** När det här alternativet är valt kan så många sidor som behövs läggas till i menyn. Alla knappar för de skapade kapitlen får plats. Utan det här alternativet skapas kapitelmarkörerna på tidslinjen i olänkat läge. Inga menysidor skapas.

Om du vill länka en olänkad markör till en menyknapp drar du den till knappen medan du förhandsvisar menyn i spelaren. Även om du lämnar den olänkad fungerar kapitelmarkören som tillgänglig fortsättningspunkt när åskådaren bläddrar igenom skivan med hoppa-knappen på fjärrkontrollen.

**Retur efter varje kapitel:** Genom att kryssa för detta alternativ kommer en *returmarkör* att läggas till i slutet av varje kapitel. Markörerna är som standard placerade så att varje kapitel spelar upp till starten av det följande kapitlet innan det återvänder till ursprungsmenyn. För att ändra menyn som en returmarkör är länkad till drag markören till menyns ikon i Menylistan. Kom dock ihåg att returmarkören enbart kommer att vara aktiv när uppspelningen startas från menyn som markören är länkad till.



## MENYREDIGERAREN

Menyredigeraren delar de flesta av sina kontroller och användningsområden med titelredigeraren, vilket beskrivs i kapitel 8. Denna del fokuserar på funktioner som är specifika för Menyredigeraren.

### Starta redigeraren

För att öppna en meny i menyredigeraren kan du antingen klicka på redigera-knappen i spelaren medan du förhandsgranskar menyn, eller dubbelklicka på den i menylistan.

Precis som med Titelredigeraren är en textrad redan markerad när Menyredigeraren öppnas. Börja skriva för att redigera den. För att börja redigera en annan rad klicka inuti textrutan och markera de tecken du vill ändra. För att sluta redigera text klicka på ett tomt område i fönstret.

### Knappcykeln

En av funktionerna som skiljer menyredigeraren från titelredigeraren är knappcykeln, ett verktyg som även finns i diskredigeraren. I båda fallen finns den att hitta på höger sida om verktygsfältet, precis ovanför tidslinjen. Klicka kontrollens vänster- och högerpilarna för att gå igenom menyns aktiva knappar och göra en tillgänglig för redigering.

**Observera:** Om du bara vill redigera texten på knapparna i din meny behöver du inte använda Menyredigeraren alls. Istället kan du redigera knapparnas namn direkt i Diskredigerarens *knappcykelverktyg*.

---

## Menyknappar

---

Din skivas alla visuella element kan användas som knappar som länkar till annat innehåll i din film. Element som märkts som Inte en knapp å andra sidan har inga länkfunktioner.

### Knapptyper:

En menyknapps typ är den enda faktorn som bestämmer dess beteende. I en diskproduktion med god authoring bör texten och utseende stämma överens med det beteendet, men de påverkar inte det. Det finns fem knapptyper tillgängliga.

**Normal:** Denna typ av knapp låter din text, bild eller form fungera som länk till en kapitelmarkör i ditt diskprojekts tidslinje, eller till en meny i din Menylista.



**Miniatyrbild:** Denna variant av *Normal*-knappen låter knapparna visa miniatyrbilder från din tidslinje.

**Föregående och Nästa:** Dessa knapptyper hanterar automatiskt navigationen mellan sidorna i flersidiga menyer i menylistan. Under uppspelningen göms knapparna automatiskt när deras mål inte existerar (på de första och sista sidorna av den flersidiga uppsättningen). Eftersom deras beteende inte går att ändra är det inte möjligt att länka dessa knappar till kapitelmarkörer.

**Rot:** En knapp av denna typ länkar till den första menyn i Menylistan. Dess beteende kan inte ändras

---

### Knappar för flersidiga menyer

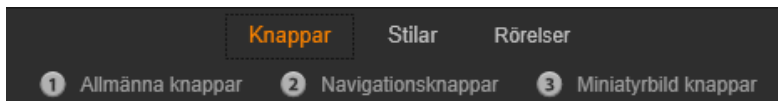
---

Om du lägger till både en *Nästa*- och *Föregående*-knapp till en meny kan den fungera som en flersidig meny. Om någon av knapparna saknas kan menyn inte användas i det flersidiga läget.



## Förhandsvalda inställningar för knappar

Klicka på fliken för knappar högst upp i menyredigeraren för att granska de tillgängliga kategorierna av förinställda menyknappar. Välj en knapp, så att den visas i mitten av förhandsvisningsområdet, där den kan dras till önskad position.



*De tre kategorierna motsvarar knapptyperna som beskrivs ovan. Navigationskategorin innehåller alla knappar av typerna Föregående, Nästa och Rot.*

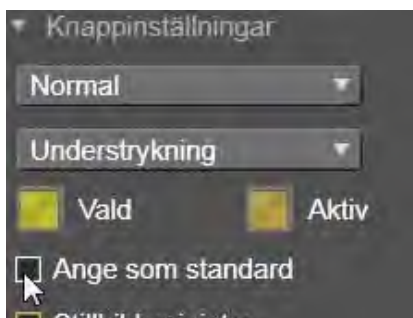
**Allmänna knappar:** Dessa bilder är menade att användas med *Normal*-knappar som kan länkas till alla kapitelmarkörer på din Tidslinje.

**Navigeringsknappar:** Dessa utformningar är menade för *Nästa*-, *Föregående*-, och *Rot*-knappar med inbyggd navigering.

**Miniaturbild-knappar:** Dessa innehåller miniaturbildsområde där ett Tidslinjeklipp förhandsgranskas.

## Knappinställningar

Panelen för knappinställningar är till höger om menyredigerarens förhandsvisning.



*Panelen för Knappinställningar är del av Menyredigeraren.*



## DISKSIMULATORN

Klicka play-knappen längst ned i spelaren för att förhandsvisa ditt projekt efter att du satt upp dess menyer. Detta startar Disksimulatorns fönster.



*När Diskredigerarens spelare förhandsvisar en meny i ditt projekts Menylista ställs en knapp (nederst i mitten) till förfogande för att texta ditt projekt i Disksimulatorn.*

Förutsatt att projektet har byggts på ett korrekt sätt borde simulatorn öppnas vid huvudmenyn med länkar för Spela film och Välj scen redo för användning.

Använd DVD-skivans navigeringsknappar nederst till höger för att flytta från länk till länk inom förhandsvisningen.



Ta dig tid att kontrollera alla de kapitel- och menylänkar din produktion innehåller. Varje önskad användarinteraktion bör kollas upp: småfel är frustrerande för publiken och dessutom lätta för dig att undvika.



*I Disksimulatoren kan du använda en uppsättning kontroller som är lika dem du kan hitta på en DVD-fjärrkontroll. Interaktion med menyer och uppspelning kan finjusteras och testas fullt ut innan du bränner projektet till skiva.*

När du är nöjd med projektet kan det exporteras som en filmfil, sparas till en skivbild eller brännas till en skiva. Mer information finns i kapitel 11: *Exporteringen* för mer information.

# Importeraren

I Pinnacle Studio kan du använda en mängd olika typer av media i dina videoproduktioner. Om dessa är lagrade externt från din dator – till exempel på ett videoband eller ett minneskort från din digitalkamera eller en molnbaserad tjänst – så måste du först föra över dem lokalt till datorn innan du kan använda dem.

Denna överföringsprocess kallas för "inspelning", "import" eller "nedladdning", beroende på vilka media som berörs och överföringsmetoden. Eftersom de flesta audiovisuella inspelningar nu lagras i digital form från början kan överföringar vanligtvis ske utan att kvaliteten försämras. Det är enbart när man ska föra över material från en analog källa (som till exempel VHS eller Hi8) som man egentligen spelar in och ofta konverterar materialet till digital lagring. Vi använder termerna import och importerar som ett samlingsnamn för alla metoder att föra in bild och ljud in i biblioteket för användning i dina produktioner.

De filbaserade tillgångar som du kan använda i Pinnacle Studio – bland annat video-, foto- och ljudmedia samt själva Pinnacle Studio-projekten – måste importeras från en källa, till exempel en lokal hårddisk, till biblioteket innan de kan användas. Importen hanteras i de flesta fall automatiskt med hjälp av bevakade mappar. Importeraren kan även användas för att importera tillgångar från lokala mappar som inte ställts in som bevakade mappar.

## Nästa steg

Efter att Studio har importerat dina tillgångar har du åtkomst till dina importerade filer, och du kan nu använda dem i dina produktioner. Se *Kapitel 2: Biblioteket* för mer information.

## Att använda Importeraren

Det allra första steget för att importera är att öppna Studio-importeraren genom att klicka på import-knappen uppe till vänster på skärmen.

Importeren består av ett stort centrerat område omgivet av ett antal mindre paneler. Av dessa är Importera från-panelen, belägen uppe till vänster i fönstret, av särskild betydelse. Denna panel innehåller en lista med enhetstyper som kan användas som källa vid import. Ditt val av inspelningskälla avgör i sin tur hur resten av Importerarens fönster kommer att se ut. Vilka kontroller för förhandsgranskning, bläddring och val av material som visas i det mittersta området beror på vilken typ av import som valts.



*Här är Importeraren konfigurerad för import från DVD-skiva. När du importerar från skiva visas skivans kapitel i mittfönstret och dessa kan då väljas för import.*

Att importera kan delas upp i fyra steg:

1. Välj källa i panelen Importera från.
2. Bekräfta eller anpassa inställningar i de andra panelerna.
3. 3. Välj det material du vill importera från den källa du har valt.
4. 4. Starta importen.

Studio påbörjar sedan (ifall det skulle behövas) överföringen av det ljud-, video- och bildmaterial du har val från källan till din hårddisk, till den plats som du har ställt in på Importera till-panelen. Materialet läggs då automatiskt till Biblioteket. När överföringen är klar stängs Importeraren ner, du kommer då tillbaka till Studio där du kommer åt ditt importerade material via Biblioteket. (Se *Kapitel 2: Biblioteket*).

## Importera stereoskopiskt 3D-innehåll

Pinnacle Studio känner igen innehåll som stereoskopiskt 3D och markerar det som sådant för filer med följande egenskaper:

- **MTS:** MVC, SBS50, SBS100 (om det finns H264-strömmarkörer)
- **WMV:** Multistream, SBS50, SBS100, TAB50, TAB100 (om det finns metadataetiketter)
- **MP4, MOV med H264:** SBS50, SBS100 (om det finns H264-strömmarkörer)
- **MPO:** Fleraströmmar
- **JPS, PNS:** SBS50, SBS100

Om Studio inte har identifierat dina 3D-media korrekt väljer du rätt inställning i listrutan *Stereoskopisk 3D* i gruppen *Justeringar* i korrigeringsverktygen. Mer information finns i Justeringar på sidan 122.



# IMPORTPANELER

Urvalet av det material som ska importeras sker i det centrala området i importeraren. Detta område varierar något i utseende beroende på typ av importkälla.

Beroende på den typ av importkälla som är vald visas även upp till fem ytterligare paneler som innehåller standardfunktioner.

---

## Importera från-panelen

---

Denna panel är placerad längst uppe till vänster i importeraren, en position som reflekterar panelens viktiga roll för att konfigurera importåtgärden.

De bilder, videosnuttar, projekt och den musik du vill importera kan finnas lagrade på en mängd olika enheter och apparater. Studio har stöd för import från bland annat följande källor:

- Alla slags extra filbaserade lagringsmedier, inklusive optiska enheter, minneskort och USB-minnen (se Import från fil, sidan 259). Klicka på *Min dator* i Importera från-panelen och markera enskilda filer för att importera dem från drivenheter som kopplats till datorn.
- Klicka på Sök efter tillgångar för att importera alla filer av en särskild sort från en eller flera kataloger.
- DV- eller HDV-videokamera över IEEE-1394-anslutning (FireWire) (se Importera från DV- eller HDV-kamera, sidan 266). Enheterna är listade i Importera från panelen efter sina enhetsnamn (t.ex. DV-enhet). Markera den enhet som skall användas.

- Analoga videokameror och videobandspelare (se Importera från analoga källor, sidan 270). Systemets hårdvara för analog inspelning visas efter namn (t.ex. Pinnacle Systems 710-USB).
- DVD- och Blu-ray-skivor (se Importera från DVD och Blu-ray-skiva, sidan 272).
- Digitala stillbildskameror (se Importera från digitalkamera, sidan 273).
- Importera dina mediefiler och Pinnacle Studio-projekt från molnet (se Importera från moln, sidan 265).

Vissa källor i Importera från-panelen väljs från en underlista i de aktuella enheterna, d.v.s. visas när du klickar på huvudkällans namn. På bilden är *DVD / Blu-ray* markerat. Användaren kan nu välja mellan de två DVD-enheterna som installerats i just detta system.



## Import av enskild bildruta

Studio har två speciallägen för import av enskilda bildrutor istället för kontinuerliga filmsekvenser. Dessa lägen är:

- Stopmotion: Skapa en animerad film genom att importera en bildruta i taget från en videokälla (se ”Stoppa rörelse”, sidan 273).
- Stillbild: Importera enskilda bilder från videoband eller en livekälla som exempelvis en webbkamera (se Stillbild, sidan 275).

## Ställa in nivåer för analogt ljud och video

Analog inspelningsmaskinvara kan ha ytterligare kontroller för att ställa in parameternivåer på ljud- och videosignaler. Detta är mycket användbart för att korrigera exponeringsproblem och liknande i källmaterialet, liksom när du behöver kompensera för skillnader i video från olika källor.





Markera den analoga källan och klicka sedan på mer-knappen  bredvid källans namn för att få åtkomst till kontrollerna. Detta öppnar Analog ingångsnivå Levels-fönstret.



*I Analog ingångsnivå-fönstret kan du ställa in en mängd parametrar för video och ljud. Färgtonsreglaget (det fjärde reglaget från vänster) används inte för källor i PAL-format.*

Du kan förstås justera nivåerna med lämplig korrigering i videoredigeringen, men ställer du in allt korrekt vid inspelning behöver du inte oroa dig för att behöva ställa in färger och liknande senare.

Att göra korrekta inställningar för ljud vid inspelning hjälper dig att alltid hålla konsekvent kvalitet och ljudnivå.

Vissa inspelningsenheter kan visa färre inställningsmöjligheter än vad som visas och gås igenom här. Hårdvara som saknar stöd för stereoljud visas ingen inställning för ljudbalans.

**Video:** Välj vilken typ av video du vill digitalisera genom att klicka på motsvarande knapp för källa (Komposit eller S-video). De fem nivåreglarna gör det möjligt att kontrollera ljusstyrkan (video gain), kontrasten (nivåskillnader ljus till svart), skärpa, nyans samt färgmättnaden på den inkommande videosignalen.

- Färgtonsreglaget kan vara användbart för att ta bort oönskade skiftningar i färgtonen på material i NTSC-format. Reglaget visas dock inte när man importerar från en PAL-källa.

- Färgmättnadsreglaget reglerar färgmättnaden – mängden färg – i bilden. (En bild med färgmättnaden noll har endast svarta, vita och grå toner.)

**Ljud:** Med reglagen till höger i panelen kan du ställa in ljudstyrkan och balansen för inkommande ljud.

## Importera till-panelen

Medieobjekt och Pinnacle Studio-projekt som har importerats från externa enheter finns som filer på din dator. I Importera till-panelen i Importeraren kan du ställa in vart dessa filer ska lagras. Separata mappar är tillgängliga för video-, ljud- och bildfiler, men Importera till-panelen visar enbart de mappar som är relevanta för den aktiva importkällan, som valts i Importera från-panelen.

I och med att du får fler mediefiler och filmprojekt i ditt system kan det vara bra att fundera på hur du bäst skall organisera ditt material i mappar och undermappar så att du fortsättningsvis enkelt kan hämta alla dina objekt. I Importera till-panelen kan du göra inställningar för att automatisera och förenkla organiseringen av dina filer.

### Att arbeta med importmappar

Importeraren använder standarddokumentmappar för video, musik och bilder i ditt Windows-användarkonto och en standardmapp för dina Pinnacle Studio-projekt tills du anger något annat. På bilden visas en typisk inställning för Windows 7. För att ändra importmapp är det bara att klicka på antingen den lilla mappikonen eller den aktuella filvägen. (Se Välj en importmapp nedan)

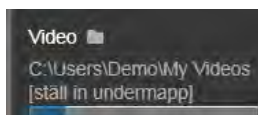
Mapparna du väljer för varje typ av tillgång, oavsett om de är standardmappar eller anpassade mappar, tjänar som



basplats för dina importerade filer. Du kan även specificera anpassade undermappar eller en metod för automatisk namngivning för att organisera dina filbaserade tillgångar effektivt. Denna namngivning baseras antingen på aktuellt datum eller det datum då det importerade materialet skapades. Klicka antingen på Välj undermapp eller mer-knappen  för en medietyp för att få åtkomst till alternativen för undermapparna. (Se "Välj en undermapp" nedan).

Om du till exempel anger att huvudvideomappen ska vara "c:\vid" och namngivningsmetoden för undermappar ska vara Aktuell månad överförs alla videor som du importerar till en mapp med ett namn som "c:\vid\2012-10".

**Hårddiskplatsindikatorn:** Denna graf visar hur mycket kvarvarande utrymme det finns på varje importplats. Den första delen av grafen visar hur mycket data som redan finns på enheten. Den färgade förlängningen visar hur mycket plats den nuvarande importselektionen kommer att ta upp.

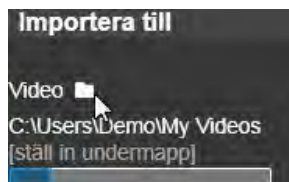


*Tillgängligt lagringsutrymme*

**Observera:** Om en enhet som du importerar till når upp till 98 % under pågående import, stoppas importen.

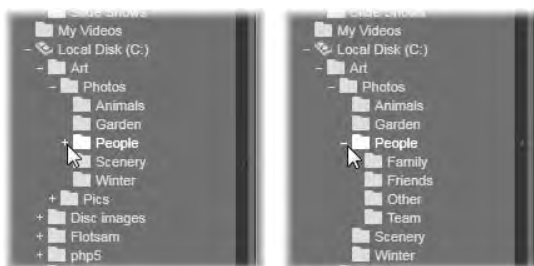
## Välj en importmapp

Klicka på motsvarande mappknapp eller mappnamn i Importera till panelen, för att välja en annan basmapp för en given typ av tillgång . Detta öppnar en ruta där du kan navigera till, och om nödvändigt skapa den mapp du vill använda.



Du kan se om en mapp innehåller undermappar via en ikon till vänster om mappikonen: Ett plus om mappträdet är stängt och ett

minus om det är öppet. Klicka på ikonen för att öppna eller stänga mapträdet.



*Klicka på plusikonen för att visa innehållet av mappen.*

## Sätt undermapp

Klicka på knappen för att konfigurera en undermapp eller merknappen för att skapa en undermapp i basmapen som importmål för för de importerade typerna av tillgång. Dessa knappar öppnar ett dialogfönster som representerar en utökad version av Importera till-panelen. Här finns de kontroller som behövs för att ange undermappens namn eller namngivningsmetod för varje tillgångstyp som stöds av den markerade importkällan.



*Den utökade vyn av Importera till-fönstret för filbaserade tillgångar. Då filerna kan vara av olika typer av tillgångar finns kontroller för samtliga fyra typer. De flesta andra källor kan enbart importera video och då visas inte ljud- och foto- och projektkontroller.*

I raden av kontroller för varje typ av tillgång ingår en rullista med alternativ för namngivning:

**Ingen undermapp** Om detta är valt sparas alla importerade filer i basmappen.

**Anpassad:** Om du väljer detta alternativ öppnas en liten ruta. Skriv in namnet på den undermapp du vill att din nästa import eller importerade filer av denna typ av tillgång ska sparas i.

**Idag:** Dina importerade filer sparas i en undermapp som namnges efter aktuellt datum i formatet "2012-10-25".

**Skapat den:** Varje importerad fil sparas i en undermapp som namnges efter det datum då filen skapades, efter samma format som ovan. Om du importerar flera tillgångar som är skapade på olika datum samtidigt kan ett flertal undermappar komma att skapas eller uppdateras.

**Aktuell månad:** Detta alternativ är samma som Idag-alternativet med den skillnaden att enbart år och månad anges, t.ex. "2012-10".

Efter att du har gjort ditt val så klickar du x-knappen ovan till höger i dialogfönstret.

---

## Lägespanelen

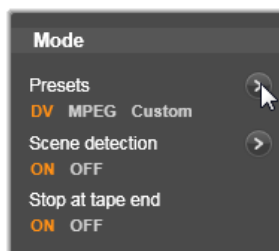
---

I Lägespanelen i importaren kan du göra anpassa alternativen från ett antal importkällor.

### DV/HDV-importalternativ

Inställningarna för import av DV och HDV är placerade i tre grupper i Lägespanelen.

**Förinställningar:** Gruppen för förinställningar erbjuder två standardkonfigurationer för video- och ljudkomprimering samt en anpassad



inställning där du kan finjustera komprimeringsparametrar i fönstret för fönstret för komprimeringsalternativ, vilket öppnas när du klickar den övre mer-knappen . (Se Fönstret för komprimeringsinställningar på sidan 254.) Standardinställningarna är:

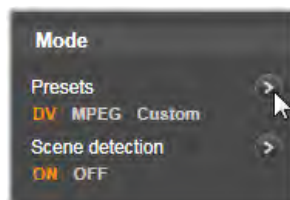
- DV: Detta ger DV-inspelning i full kvalitet, som tar upp ungefär 200 MB diskutrymme per minut av video.
- MPEG: MPEG-komprimering ger mindre filer än DV, men detta format kräver mer processorkraft att kodas och avkodas. Detta kan innebära sämre prestanda för äldre datorer.

**Scenavkänning:** När scenavkänning är aktiverat delas det inspelade materialet upp i “scener” som kan visas och bearbetas separat i Biblioteket. Detta gör arbetet att hitta intressant material vid redigering mycket enklare. Klicka på den lägre mer-knappen  för att öppna fönstret för scenavkänningsalternativ. (Se “Scenavkänningsfönstret” på sidan 255).

**Stoppa vid bandslut:** Detta alternativ i Pinnacle Studio anger om inspelningen automatiskt ska stoppas om ett tomt område på bandet påträffas. Ett tomt område – ett område utan tidskod – visar att inget spelats in på bandet tidigare. Detta alternativ möjliggör inspelning utan tillsyn förutsatt att du inte har lämnat några tomma luckor när du har spelat in ditt material.

## Importinställningar för analoga källor

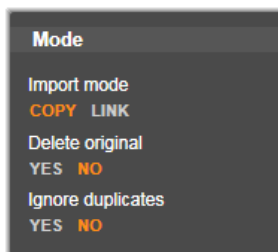
Alternativen för analog import liknar de som vi just tog upp för digitala källor. Se nedan för en genomgång av fönsterna för komprimeringsoch scenavkänningsinställningar.



## Importalternativ för filbaserade tillgångar

Lägespanelen har två alternativ som påverkar import från fil.

**Importmode:** Detta alternativ fastställer om mediefilen eller projektfilen rent fysiskt är kopierad från källan till målmappen på din hårddisk (specificerat i Importera till panelen.) Om *Kopiera* är markerat är filen kopierad. Om *Länk* är markerat är filen inte kopierad och en länk har istället skapats i Biblioteket till till filens ursprungsplatsen.



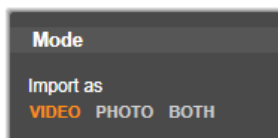
Vi rekommenderar varmt att filer nätverksdrivenheter kopieras till hårddisken. på

**Radera original:** När detta alternativ är valt raderas originalfilerna när importen är färdig. Detta alternativ är användbart om du till exempel använder importeraren för att sammanföra allt dina tillgångar till en plats och vill undvika att din hårddisk är full av dubletter.

**Ignorera dublett:** Detta alternativ är användbart för att undvika att skapa filer eller projektfiler som du redan har. Detta alternativ säger till importeraren att inte importera kopior av filer som verkar vara identiska även om de kanske har ett annat namn.

## Importinställningar för stop motion-inspelning

Stop motion-animation är en serie av enskilda bildrutor som spelas in från en live videokälla. Beroende på hur du vill arbeta med din stop motion-sekvens kan du låta importeraren integrera de individuella bildrutorna till en film, eller helt enkelt importera varje bildruta som en bild, eller båda delarna.



## Fönstret för Komprimeringsinställningar

De alternativ som visas i lägespanelen för både DV/HDV och analog import ger även tillgång till detta fönster där du kan göra fininställningar för komprimering. Om du väljer en förbestämd inställning för endera DV eller MPEG kan du använda detta fönster för att se vilka inställningar som används. Om du ändrar i dessa inställningar väljs automatiskt den förbestämda inställningen "Anpassad".

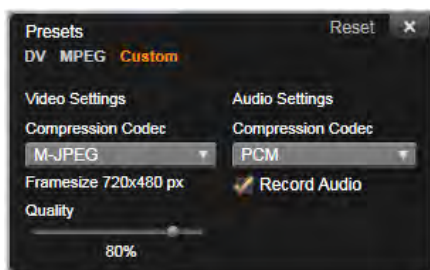
Då vissa alternativ är beroende av andra så visas inte alla samtidigt.

### Videoinställningar

**Kompressions-codec** Använd denna rullgardinlista för att välja den kodek du vill använda.

**Bildrutorstorlek:** Denna linje visar dimensionerna av det inspelade videomaterialet.

**Kvalitet, datahastighet:** Vissa kodekar visar kvalitetsalternativ som antal procent komprimering (*kvalitet*), och andra som kräver överföringshastighet i KB per se (*Datahastighet*).



*Alternativet för komprimeringsinställningar för import av digital och analog video.*



## Konfigurationer för ljudkomprimering

**Komprimering:** Denna rullgardinslista visar den kodek som kommer att användas för att komprimera inkommande ljuddata.

**Spela in ljud:** Avmarkera denna kryssruta om du inte önskar använda det inspelade ljudet i din produktion.

---

## Inställningsfönstret för Scenavkänning

---

De inställningar som visas i lägepanelen för både DV/HDV och analog import ger även tillgång till detta fönster där du kan göra konfigurera inställningar för scenavkänning.

Automatisk scenavkänning är en nyckelfunktion i Studio när du arbetar med DV- och HDV-källor. Under inspelningen av video kan Studio urskilja naturliga avbrott i videomaterialet och delar upp detta i *scener*. Scener kan visas och hanteras var för dig i Bibliotekets *Scener*.



*Inställningsfönstret för Scenavkänning vid import av DV- eller HDV-video. När du importerar från en analog källa är enbart de två sista alternativen tillgängliga.*

Beroende på vilken importenhet du använder utförs automatisk scenavkänning antingen i realtid under importen, eller som ett separat steg omedelbart efter det att importen är klar.

De fyra alternativen för scenavkänning är:

- **Automatiskt baserat på tid och datum** Denna inställning finns bara tillgänglig om du importerar från en DV-källa. Studio bevakar tidsmarkeringarna på kassetten och startar en ny scen vid varje tidsglapp.
- **Automatiskt baserat på videons innehåll** Studio bevakar ändringar i videoinnehållet och skapar en ny scen när det finns stora förändringar i bilderna. Denna funktion kan vara olämplig om ljussättningen är skiftande. För att ta ett extremt exempel skulle en videofilm filmad på en nattklubb med ett stroboskop ge en ny scen varje gång stroboskopet blinkar.
- **Skapa ny scen var X:e sekund:** Studio skapar en ny scen manuellt i en intervall som du bestämmer. Detta är ett användbart sätt att dela upp scener från en källa som innehåller långa fortlöpande tagningar.
- **Manuellt genom att trycka på mellanslag** Välj detta om du vill övervaka hela importen och själv bestämma när scener ska avbrytas. Tryck [mellanslag] varje gång du vill skapa en ny scen under importen.

---

## Metadatapanelen

---

I metadatapanelen kan du fylla i information som kommer att associeras med den importerade mediefilen i biblioteket. Detta kan göra det lättare att hitta och hantera klipp när du genomsöker biblioteket för material att använda i en film.

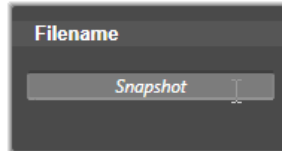
Använd samlingsfältet för att ange namnet på en samling där alla importerade klipp kommer att läggas till. Du kan ange namnet på en befintlig samling eller skapa en ny samling genom att ange ett nytt namn. (Se sida 18 för mer information om samlingar.)

Du kan ange etiketter för tillgången i etikettfältet. De kan senare användas för att hitta tillgången. (Se sida 38 för mer information om etiketter).

## Filnamnspanelen

I denna panel i importeraren specificerar du under vilket namn dina importerade mediefiler ska sparas.

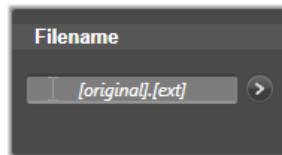
Varje typ av källa har standardfilnamn som är förbestämda av Studio. Till exempel så är det förbestämda namnet för en importerad bild just "Stillbild". För att ändra detta kan du klicka på ytan och skriva in det namn du önskar.



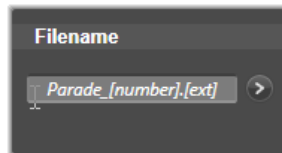
Importeraren skriver aldrig över en fil när du gör en import. Om det redan existerar en fil med samma namn på den plats du importerar till så lägger programmet till ett nummer i stigande ordning till namnet på filen som importeras.

När du importerar från filbaserade tillgångar är ytterligare funktioner för filnamngivning tillgängliga.

Namngivningsformeln för en filbaserade inmatning är symboliskt satt som `[original].[ext]`, vilket betyder att originalfilnamnet med filändelse används.



Om du vill skriva in ett eget namn är det bara att skriva in det i redigeringsfältet som vanligt. När det kommer till filbaserade tillgångar har målets filnamn däremot två delar: en stam, som du själv skriver in och en svans som genereras efter en av tre enkla regler vid importen.

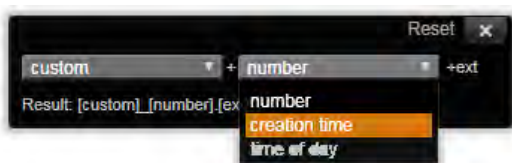


Enligt standardreglaget läggs ett nummer i stigande ordning till efter varje filnamn. Medan du skriver in ditt anpassade filnamn så visas enbart stammen i redigeringsrutan. Men när namnet visas i andra sammanhang så visas även regeln för svansdelen av namnet.

Klicka på mer-knappen för att välja en annan regel för hur slutdelen hanteras . Då öppnas ett dialogfönster med två rullgardinslistor. I

den första listan kan du välja mellan "original" och "anpassad" för stammen. Du kan välja denna om du någon gång vill gå tillbaks till att använda originalfilnamnen när du importerar filer. Den andra rullgardinslistan, som enbart visas för anpassade namn, visar de regler som är tillgängliga för att generera svansdelen av filnamnen:

- **Antal:** Detta är samma regel som används för andra medietyper för att undvika namnkonflikter. Om din filnamnsstam är "Parad" så får den första filen som kopieras namnet "Parad" (plus filändelsen från originalfilen). Nästa fil som kopieras får namnet "Parad\_001", numren fortsätter sedan i stigande ordning.
- **Skapades den:** Tiden på dagen när filen skapades, i timmar, minuter och sekunder används för att skapa filer med namn som till exempel Parad\_20-30-00, för en fil som skapades exakt klockan 20:30.
- **Tid på dagen:** Denna regel liknar ovanstående regel, men istället används tiden när importen gjordes.



*Fönstret för att bestämma filnamnet för importerade filer.*



## VÄLJA TILLGÅNGAR SOM SKA

### IMPORTERAS

Varje källa som stöds av importeraren har en egen uppsättning kontroller för val av material för import. När du klickar på namnet på källan i Importera från-panelen konfigureras den centrala delen automatiskt med de kontroller du behöver.

---

## Importera från fil

---

Det finns två metoder för att importera mediefiler från filbaserade enheter såsom hårddiskar, optiska enheter, minneskort och USB-minnen:

- Välj **Min dator** i Importera från-panelen i importeraren för att välja särskilda tillgångsfiler eller filgrupper för import.



*När du importerar från filbaserade tillgångar, erbjuder Importeraren en mapp- och filbläddrare i det centrala området. Den här flankeras till vänster av Importera från och Import till panelerna, och till höger av Läge, Metadata, och Filnamn panelerna. Starta import-knappen nedtill till höger startar operationen efter att du har valt den media du vill importera.*

- Välj **Sök efter tillgångar** i Importera från-panelen för att markera en eller flera mappar och importera alla tillgångar som hittas i de mapparna.

---

## Markera filer för import

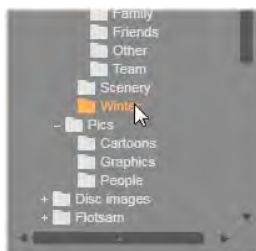
---

När du väljer **Min dator** i Importera från-panelen, tillhör jobbet för att välja filerna som ska importeras till filbläddraren för mappar och tillgångar i det centrala området av skärmen.

En enda importåtgärd kan ta in flera typer av filer från flera olika källmappar. Varje markerad fil kopieras till den rätta mappen för dess tillgångstyp (som anges i Importera till-panelen).

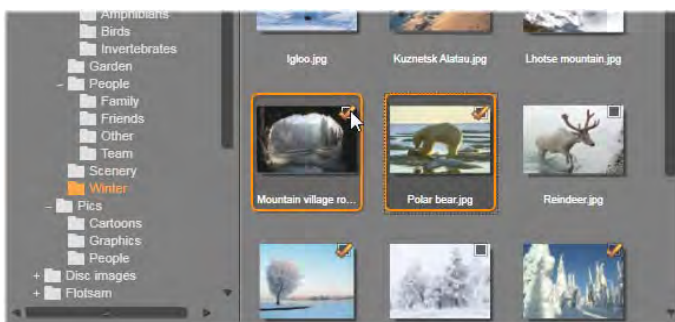
## Mapp och filbläddraren

Den vänstra kolumnen i bläddraren är en hierarkisk visning av alla mappar på alla fillagringsenheter som är anslutna till din dator. Dessa enheter innefattar hårddiskar, minneskort och USBminnen.



Du navigerar i “mappträdet” på samma sätt som i Windows Explorer och andra program. Mappar som innehåller undermappar indikeras med en plussymbol till vänster om namnet när de är stängda, och en minussymbol när de är öppna. Klicka på denna symbol för att öppna eller stänga en lista över undermappar i en mapp.

Enbart en post åt gången kan väljas i mappträdet. Alla mediefiler eller projekt i den mappen listas i den större, högra delen av bläddraren. Du kan förhandsvisa filer direkt i Utforskaren och öronmärka dem du önskar importera genom att kryssa i rutan uppe i övre högra hörnet på varje filikon.

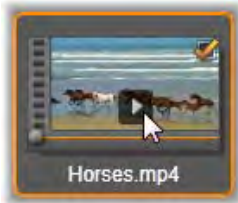


*Här är mappen 'Photos\Winter' öppen, och visar ett set bildfiler. Klicka på kryssrutan i det övre högra hörnet av en eller flera ikoner för att markera (eller avmarkera) filer för import. Fyra filer är markerade i illustrationen.*

## Förhandsgranska media och projektfiler

### Förhandsgranska ljud och video:

Filbläddraren inkluderar inbyggd förhandsgranskning för alla tillgångstyper som stöds. Klicka på *Spela upp* knappen i mitten av video, ljud och projektfilsikonerna i Biblioteket för att förhandsgranska tillgångarna de representerar. För snabb förhandsgranskning spelas innehållet i videofiler upp i själva ikonerna för filen. För att stoppa uppspelningen är det bara att klicka någonstans i ikonerna, om du inte klickar spelas hela filen upp.



**Fotoförhandsgranskning i helskrämläge:** Dubbelklicka på ikonerna för ett digitalt foto eller annan bildfil för att se den i helskrämläge, eller klicka på *helskrämläge*-knappen i verktygsfältet under bläddraren, eller tryck på F11 knappen.

**Scrub-förhandsgranskning:** Ljud, video och projektfilikonerna har en scrubberkontroll direkt under ikonerna. Klicka på och dra *scrubberhandtaget* för att förhandsgranska någon del av filen manuellt. Musmarkören ändras till två horisontella pilar när den är placerad rätt på indikatorn.



## Att markera filer för import

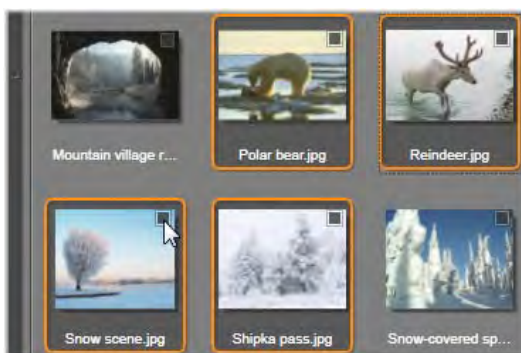
Klicka på *kryssrutan* i det övre högra hörnet av ikonerna för att markera tillgångsfilerna åt gången för import. Den här rutan kryssas i automatiskt när du bläddrar fram en ny mapp.



*Klicka på kryssrutan för att markera eller avmarkera filen.*

**Att markera flera filer:** Bläddraren erbjuder en metod för att markera eller avmarkera en grupp markerade filer samtidigt. För att markera en individuell fil, kan du klicka på dess namn eller dess ikon. En markering indikeras av en orange kant. För att markera ytterligare filer, kan du klicka på ikoner samtidigt med Shift och Ctrl knapparna enligt följande:

- Klicka medan du trycker på Ctrl för att lägga till eller ta bort markeringen från en fil utan att påverka de andra i gruppen.
- Klicka medan du trycker på Shift för att markera den valda ikonen och alla de mellan den och *föregående* klickad ikon, inklusive. All markering av filer som inte ligger mellan dessa filer försvinner.



*En grupp av fyra markerade bildfilsikoner. Att markera eller avmarkera en av dem kommer att påverka hela gruppen.*

Du kan även markera flera filer samtidigt genom att klicka och hålla musknappen nedtryckt, samtidigt som du ”drar” ut en rektangel. När du släpper musknappen markeras alla de filer som var innanför rektangeln.

När du har markerat de ikonerna du vill importera, kan du klicka på kryssrutan i någon av dem för att markera eller avmarkera hela gruppen på en gång.

**Markera alla och Avmarkera alla** Klicka på de här knapparna längs den nedre kanten av filbläddraren för att markera alla eller



ingen av tillgångsfilerna som listas i den aktuella mappen för import. Notera att detta inte påverkar filer som är valda från andra mappar.



*Använd Markera alla-knappen för att markera alla tillgångar i den aktuella mappen.*

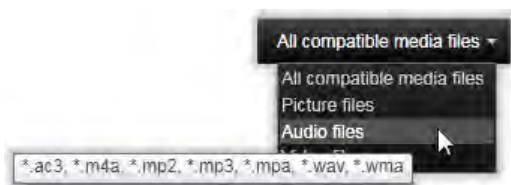
Varje gång du lägger till eller tar bort en fil från listan över de filer som skall importeras, uppdaterar utforskaren räknaren i *urvalsstatus-indikatorn* nedtill i vyn.

## Anpassa utforskaren

Det finns ett flertal kontroller för anpassning av mediefilutforskaren till din skärm och ditt system.

**Stäng mappträdet:** För att göra det fält där du kan se filerna så stort som möjligt kan du klicka på ikonerna som ser ut som två pilar som pekar åt vänster ovanför mappträdets rullningslist. Detta stänger mappträdet till en tunn vertikal panel på vänster sida. Längst upp i denna panel finns nu ikonerna med de dubbla pilarna, som nu pekar åt höger. I denna panel visas dessutom namnet på aktuell mapp.

**Filtrera fillistan:** Ett annat sätt att optimera användningen av filfältet är att begränsa vilka filtyper som visas till enbart en tillgångstyp. Detta kan du göra med media filter-rullmenyn som finns nere till vänster i utforskaren. Standard är att alla typer av mediefiler och projektfiltyper visas i bläddraren, men du kan välja att enbart visa bild-, ljud- eller videofiler genom ditt val i denna meny. Håll musmarkören över ett tillval i listan en sekund eller två för att se exakt vilka filtyper som är inkluderade i just detta.



*Håll musmarkören över ljudfilsalternativet för att se exakt vilka filtyper som stöds av ljudimport.*

**Zoom reglaget:** Ett ytterligare verktyg för att reglera skärmutrymme är *zoom* reglaget



som du finner nedtill på höger sida av utforskaren. Flytta reglaget till vänster eller höger för att göra förhandsvisningsbilderna mindre respektive större. Du kan styra reglaget på tre sätt med musen:

- Klicka på reglaget och drag den till vänster eller höger.
- Klicka bredvid reglaget för att “knuffa” den i endera riktningen.
- Klicka på minus/plusknapparna på var sida av reglaget för att flytta reglaget.

**Foto i helskränsläge:** Klicka på knappen längst till höger för att förhandsgranska en markerad bild i helskärm.

**Ställ in volym för förhandsvisning:** För att ställa in volym på förhandgranskning av ljud- och videoklipp kan du hålla musmarkören i området vid *ljud/mute-* knappen nedtill i utforskaren. Ett *ljudreglage* visas nu bredvid knappen. Drag i reglaget upp eller ned för att höja respektive sänka volymen. Klicka på *ljud/mute-* muteknappen för att stänga av och sätta på ljudet.



## Ställ in datum och tid för importerade filer

Det händer ofta att de interna klockorna på inspelningsapparater är felaktigt inställda. Importeraren kan korrigera detta fel genom att sätta en tidsstämpel på dina filer efter dina specifikationer.

### Ställ in en fils tid och datum:

Klicka på *mer-* knappen  på urvalsstatusindikatorn för att öppna ett fönster som ger två tillval för att ställa in tidsstämpeln:

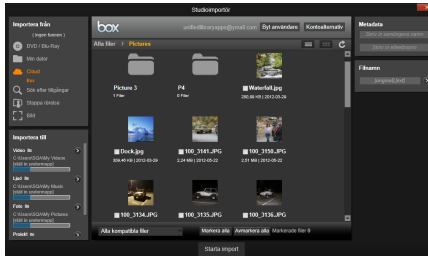
- **Korrigerar tidszon:** Detta reglage ändrar tidsstämpeln på de mediefiler du importerar med upp till 12 timmar i båda riktningarna. Detta tillval är lämpligt för att korrigera för tidsskillnaden för video du filmat när du har varit på resa.
- **Ställ in datum och tid:** I dessa fält kan du skriva in ett exakt datum och klockslag. De filer du importerar kommer att få en tidsstämpel efter vad du täller in här.

---

## Importera från Moln

---

När du klickar på *Moln* i Importera från-panelen i Importeraren, läggs textremsan "Box" till och en inloggningsskärm visas. När du har loggat in på ditt Box-konto, kommer det centrala området att fyllas med dina media och projekt som sparats externt och presenteras i antingen listform eller med miniatyrbilder. Använd knapparna för *visningsläge* i rubrikraden för att välja visningsläge.



*Box-innehållet i miniatyrbilder. Klicka på visningslägen ovanför bilderna för att byta till listvy.*

Standard är att området för Box-bläddraren visar alla filtyper som Pinnacle Studio kan importera. En rullmeny bredvid *Alla kompatibla filer* i det nedre området av fönstret låter dig begränsa visning till en enda sorts filtyp: video, ljud, foto eller projekt.

Markera en fil att ladda ner genom att klicka på dess miniatyrbild eller i listan. För att markera flera filer kan du använda Ctrl-klick efter den första markeringen. Utse en undermapp som importmål om du vill och klicka sedan på *Starta Import*-knappen för att påbörja nedladdningen.

---

## Sök efter tillgångar

---

När du väljer *Sök efter tillgångar* i Importera från-panelen, visas en hierarkisk visning av mappar, ungefär som den som visas för *Min*

*dator*. Det fungerar som vanligt med att expandera och minimera mappar, inklusive användandet av Plus och Minus tangenterna som genvägar.

Eftersom du markerar mappar istället för filer att söka igenom, visas inte mediefilerna och projektfilerna i mapparna. En kryssruta visas bredvid varje namn i mappträdet och fyra pop-upp-listor visas i verktygsfältet i botten.

Listorna innehåller en meny av filtyper som kan importeras i varje kategori: *Video*, *Foto*, *Ljud* och *Projekt*. Menyns alla filändelser är markerade av standard vilket betyder att alla de filtyper som syns kommer att inkluderas i importen. Avmarkera filändelserna för de typer du inte önskar importera.

Markera alla mappar som du vill importera filer från för att börja importera. Använd den nyss nämnda filtyp-listan för att begränsa antalet inkommande filtyper.

Klicka på *Sök och Importera*- knappen nederst för att börja importatgårdan när du markerat klart. Nu kommer alla filer som tillhör de valda typerna att importeras till de valda mapparna.

---

## Importera från DV- eller HDV-kamera

---

För att förbereda för import av digital video, måste du sätta din DV eller HDV-enhet i uppspelningsläge och välja den i Importera från-panelen i Importeraren.

Du måste också se till att din målapp, komprimerings- och andra tillval är korrekt inställda i de andra panelerna. (Se "Paneler i Importeraren", sidan 245.)



## Förhandsvisa video

Den video som nu spelas upp i källenheten skall nu även synas i förhandsvisningsfältet i mitten av bilden. Precis till höger om videovyn finns en ljudmätare som visar ljudstyrkan i realtid.



*När en DV- eller HDV-källa är vald visas kontroller för att förhandsvisa och importera det inspelade materialet centralt i Importeraren.*

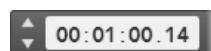
Under förhandsbilden finns ett antal kontroller för automatisering av inspelning genom att sätta inmarkör och utmarkör. Se “Spela in video och ljud” på sidan 268 för mer information.

*Transport bar* är en annan rad med kontroller som ger dig möjlighet att navigera på källenheten.



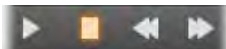
*Transport bar för DV- och HDV-import. Från vänster finns jog-knappar och tidskodräknare, shuttle-kontroll samt en ljudknapp med ett popupp-reglage där du kan ställa in ljudnivån för förhandsvisningen.*

Aktuell tidskodindikatorn är en indikator som visar uppspelningspositionen enligt bandets



tidskod vid inspelning. De fyra fälten visar timme, minut, sekund respektive bildruta. Till vänster om indikatorn finns två pilar, med dessa kan du stega dig fram eller bak i tidskoden en bildruta i taget.

*Transportknapparna*, från höger till vänster, är *play/paus*, *stopp*, *spola tillbaka* och *spola framåt*.. Dessa knappar skickar kommandon vidare till din kamera. Att använda dem är detsamma som att använda din kameras inbyggda kontroller, men oftast lite bekvämare.



Drag den orange markören på *shuttle-kontrollen* till vänster eller höger för att ändra uppspelningen fram respektive bak. Uppspelningen blir snabbare desto längre du drar markören från mitten. När du släpper markören flyttas den automatiskt tillbaks till mitten och uppspelningen pausas.



**Ställ in volym för förhands-visning:** Sätt musmarkören över ljud/mute-knappen nedtill i filutforskaren för att ställa in volym för förhandslyssning. Ett ljudreglage visas nu bredvid knappen. Drag i reglaget upp eller ned för att höja respektive sänka volymen. Klicka på ljud/muteknappen för att stänga av och sätta på ljudet.



**Inmarkör, utmarkör:** In- och utmarkörerna i timecode-fälten ovanför slutet av transportpanelen indikerar videoinspelningens planerade start- och slutpunkter.

**Observera:** DV- och HDV-källor lämpar sig även bra för enskilda bilder; se sida 275 för mer information.

## Spela in video och ljud

Importeraren stödjer två sätt att bestämma längden på den video du vill spela in.

Du kan bestämma vad du vill spela in manuellt genom att helt enkelt förhandsvisa materialet och sedan klicka på *Starta inspelning* i början av källmaterialet.. När du kommer till slutet av det du vill

spela in är det bara att klicka på *Stoppa inspelning*. Om ditt källmaterial har en kontinuerlig tidskod och *Stoppa vid bandslut* är satt till “Ja” i Lägespanelen, kan du låta Importeraren själv avsluta inspelningen när materialet tar slut.

Den automatiserade inspelningsmetoden är lämplig när du önskar sätta start- och stopptiderna för inspelningen med hög precision (med in- och utmarkörerna), samt för inspelning som skall avslutas innan materialet på bandet har tagit slut.

I vissa fall kanske du önskar sätta starttiden för inspelningen men låta stopptiden vara obestämd. När du klickar *Starta inspelning* läser Importeraren in din starttid och materialet spelas in tills du själv stoppar (eller bandet tar slut).

Du kan även sätta en utmarkör och låta starttiden vara obestämd. När du klickar på *Starta inspelning* startar inspelningen omedelbart och den stoppas automatiskt när du når utmarkören. Det spelar ingen roll om du anger tiden för klippets varaktighet eller om du sätter en utmarkör. Vilket du än väljer att ange kommer Importeraren att räkna ut och visa den andra automatiskt.

**Observera:** Kontrollera inställningarna i Importera till-panelen och andra paneler (se sida 245) innan du startar inspelningen.

### **Spela in manuellt med *Starta-* och *Stoppa inspelning* knappar:**

1. Kontrollera att in- och utmarkörerna inte är satta. Vid behov kan du rensa alla inställningar för ett fält genom att klicka dess  -knapp
2. Starta uppspelningen av källmaterialet manuellt, en tid innan den tidpunkt du vill att inspelningen ska påbörjas.
3. Klicka på *Starta inspelning* vid den tidpunkt du önskar påbörja inspelningen.

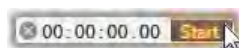
Texten på knappen ändras nu till *Stoppa inspelning*.

4. Vid slutet av sekvensen klickar du på knappen igen (alltså Stoppa inspelning). Ditt inspelade material är nu sparat i Biblioteket.
5. Stoppa uppspelningen manuellt (om inte automatiskt stopp är inställd, som diskuterats tidigare).

### **Spela in automatiskt genom att sätta *in-* och *ut-*markörer:**

1. Använd kontrollerna för tidsräkning för att sätta värden för in- och utmarkörerna, alltså start- och sluttiden för ditt material.

För att sätta inmarkören kan du antingen skriva in ett värde direkt i startfältet, eller navigera dig fram till önskad tidspunkt och sedan klicka på *Start*-knappen. Du sätter utmarkören på liknande sätt.



2. Klicka på *Starta inspelning*. Studio positionerar källanhetens starttid till inmarkören och påbörjar inspelningen.
3. När utmarkören är nådd så stoppas inspelningen samt källanheten.
4. Ditt inspelade material är nu sparat i Biblioteket.

---

## **Import från analoga källor**

---

För att spela in analog video (t.ex. VHS eller Hi8) behöver du en adapter så att du kan ansluta till din dator och som har rätt video- och ljudanslutningar. Samma sak gäller för inspelning från analoga ljudkällor som skivspelare. Exempel på apparater som stöds är produkter från Pinnacle och Dazzle som USB 500/510, USB 700/710 och DVC 100, samt webbkameror baserade på DirectShow-teknik.



Börja importen från en analog källa med att sätta igång dess enhet och markera dess namn i Importera från-panelen i Importeraren. Välj också lämpligt format (t.ex. "Videokomposit eller "Video SVideo"). Om du önskar justera den inkommande analoga signalen innan den digitaliseras klickar du på *mer*-knappen , som ger dig tillgång till Analog ingångsnivå-fönstret. (Se sida 246 för mer information.)



Innan du startar inspelningen bör du kontrollera att målmapp, komprimerings- och andra tillval är korrekt inställda i de andra panelerna. (Se "Paneler i Importeraren", sidan 245.)

### **Inspelning från en analog källa:**

1. Kontrollera att korrekt ingång är vald (t.ex. "Video S-Video").
2. Starta uppspelningsenheten precis innan den tidpunkt från vilken du vill börja spela in.  
Förhandsvisning av video och ljud skall nu vara aktiv. (Om inte, kontrollera kablar och installationen av konverterare.)
3. Klicka på *Starta inspelning*-knappen för att börja spela in.  
Texten på knappen ändras nu till *Stoppa inspelning*.
4. Vid slutet av sekvensen klickar du på knappen igen (alltså Stoppa inspelning). Ditt inspelade material är nu sparad i Biblioteket.
5. Stoppa källanheten.

### **Spela in för en specifik varaktighet:**

1. Kontrollera att korrekt ingång är vald (t.ex. "Video S-Video").
2. Ange den önskade inspelningstiden i *Varaktighetsräknaren* nedanför filmfönstret.
3. Starta uppspelningsenheten precis innan den tidpunkt från vilken du vill börja spela in.  
Förhandsvisning av video och ljud skall nu vara aktiv. (Om inte, kontrollera kablar och installationen av konverterare.)

4. Klicka på *Starta inspelning*- knappen för att börja spela in. Texten på knappen ändras nu till *Stoppa inspelning*.
5. Inspelningen avslutas så fort den önskade varaktigheten spelats in. Du kan även stoppa inspelningen manuellt genom att klicka *Stoppa inspelning*-knappen.

---

## Import från DVD- eller Blu-rayskiva

---

Importeraren kan importera video- och ljuddata från DVD och BD (Blu-rayskivor). Sätt först in källdisken i sin enhet, och markera den sedan i Importera från-panelen i Importeraren. Om du har mer än en optisk enhet, markera den rätta bland alternativen i listan.



**Observera:** Media som är upphovsrättsskyddad kan ej importeras.

Kontrollera att målmapp och filnamn är inställda som du vill ha dem i de andra panelerna innan du påbörjar importen.. (Se "Paneler i Importeraren", sidan 245.)

Det är viktigt att välja rätt importmapp då det ofta handlar om stora filer när man importerar från optiska enheter. Var speciellt noga med att se till att den plats där filerna skall lagras har tillräckligt med ledigt utrymme (se sida 248).

### Förhandsvisning av filerna på skivan

Du kommer åt den media som lagras på optiska skivor genom datorns filsystem. På grund av detta är metoderna för förhandsvisning, att välja samt importera filer samma som för vanliga filbaserade källor (förutom att den onödiga mappvyn börjar i stängd position). Var god se sida 259 för mer information.)

---

## Import från digitalkameror

---

Innehåll från digitalkameror hämtas, precis som med optiska diskenheter, i datorns filsystem. Kameran kan visas i källistan som en flyttbar diskenhet. Förhandsgranskning, markering och import är desamma som för vanliga filbaserade media (med skillnaden att mappen först visas som stängd). Var god se sida 259 för mer information.)

---

## Stoppa rörelse

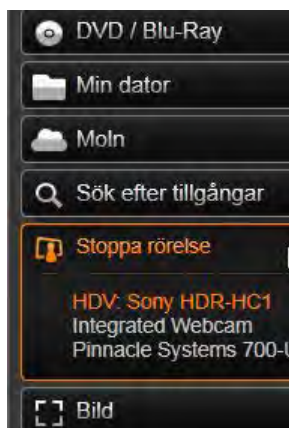
---

Stop Motion-funktionen i Importeraren låter dig skapa animerade filmer genom att sätta ihop individuella bildrutor från en live videokälla, som en analog videokamera eller en webbkamera. Stop Motion-funktionen i Importeraren låter dig skapa animerade filmer genom att sätta ihop individuella bildrutor från en live videokälla, som en analog videokamera eller en webbkamera.

Innan du påbörjar en Stop Motion-import, se till att källanheten är påslagen, och markera sedan dess namn i Stop Motion-rubriken I Importera från-panelen i Importeraren. (Se sida 246 för mer information.)

Kontrollera att målmapp och filnamn och inställningar är gjorda som du vill ha dem i de andra panelerna innan du påbörjar importen. (Se "Paneler i Importeraren", sidan 245.)

Om din källanhet fungerar som den skall så bör du nu se en live förhandsvisning i mittfältet i Importeraren. Klicka på *helskärm*-knappen till höger om transportpanelen för att förhandsgranska i helskärm.



När du önskar ta en bild klickar du på *Spara bildruta*-knappen. En miniatyr av den inlästa bilden läggs nu till i bildfacket nedtill i fönstret. (Se “Använda bildfacket” på sidan 276 för mer information.

Då detta är en stop motion-sekvens gör du i vanliga fall en liten förändring i scenen efter att du har tagit en bild för att skapa illusionen av rörelse från bildruta till bildruta.

För att göra det lättare att visualisera scenens förlopp har förhandsvisningsfunktionen för stop motion en så kallad lökskaleffekt. Den visar flera bildrutor i sekvensen samtidigt i genomskinliga lager, så att skillnaden mellan bildrutorna kan ses tydligt. Du kan göra inställningar av denna effekt i kontrollpaneler.

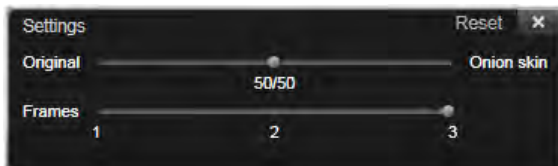
Antalet bilder som tagits hittills och filmens varaktighet (baserat på antal bilder, avrundat) visas till höger nedanför kontrollfältet.

## Stop motion-kontrollpanelen

I denna panel finns navigeringskontroller och andra funktioner för stop motion-import. Från vänster till höger:

- **Video- och bildlager:** Med dessa knappar kan du växla mellan förhandsvisning av livevideo och de tagna bilderna i bildfacket. Du kan förhandsvisa – och om nödvändigt – byta ut enstaka bildrutor, utan att behöva ta bort annat material.
- **Räknare:** Räknaren visar din nuvarande position i animationen i timme, minut, sekund och bildruta. Räknarens värde beror på antalet tagna bilder och hur många bildrutor per sekund animationen har. Pilarna till vänster om räknaren gör det möjligt att backa eller gå fram i animationen en bildruta i taget.
- **Navigeringsknappar:** Dessa knappar är för förhandsvisningen av din animation. En *loop*-knapp låter dig loopa animationen när du spelar upp den.
- **Bildfrekvens:** Denna frekvens bestämmer hur många bildrutor du måste sätta ihop för att komma upp till en sekund av faktisk film. Frekvensen påverkar den relativa hastigheten av din sekvens.
- **Onion skin-inställningar:** Klicka på *mer*-knappen  för att öppna ett litet fönster där du har möjlighet att göra inställningar för onion skin-funktionen. Det första reglaget bestämmer

skillnaden i genomskinlighet för sekventiella bildrutor. Nästa reglage bestämmer hur många bildrutor som förutom den aktiva bildrutan skall synas. Testa dig fram med olika inställningar tills du hittar den du tycker fungerar bäst för din film.



## Importera animationen

När du har lagt in alla de bildrutor du vill ha i din animation så klickar du på *Starta Import*-knappen. Importeraren lägger då in din animerade film och/eller de individuella bildrutor du tagit i lämpliga sektioner av Biblioteket.

---

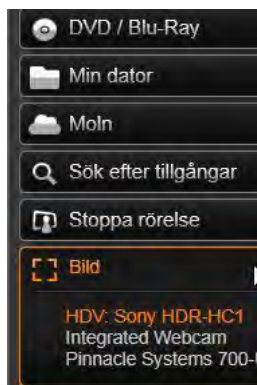
## Bild

---

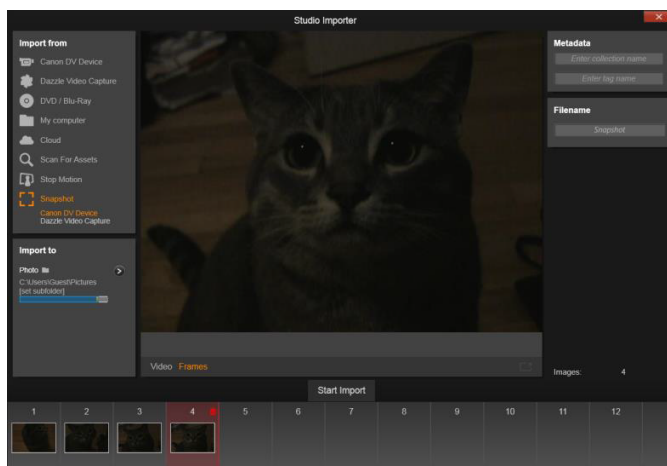
Stillbildsfunktionen i Importeraren används för att spela in enstaka bildrutor (stillbilder) från kameror eller spelare anslutna till systemet. Se först till att källenheten är påslagen, och markera sedan dess namn under rubriken Snapshot I Importera från-panelen i Importeraren. (Se sida 246 för mer information.)

Kontrollera att målmapp och filnamn är inställda som du vill ha dem i de andra panelerna innan du påbörjar importen.. (Se "Paneler i Importeraren", sidan 245.)

Starta nu din kamera eller ditt band och materialet visas i den inbyggda förhandsvisningsvyn i det centrala fältet i Importeraren. Klicka på *helskärm*-knappen till höger om transportpanelen för att förhandsgranska i helskärm.



När du vill ta en bild klickar du på *Läs in bildruta*-knappen. En miniatyr av den inlästa bilden läggs nu till i bildfacket nedtill i fönstret.



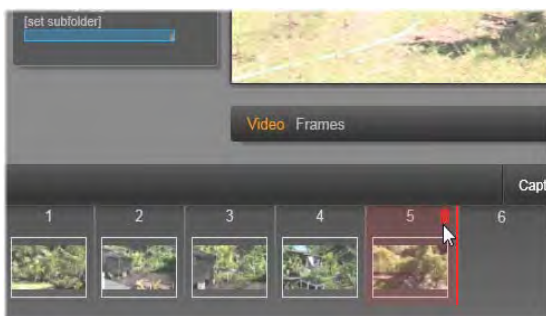
*Läsa in ögonblicksbilder i Importeraren. När du förhandsvisar live- eller inspelad video kan du läsa in och spara ögonblicksbilder genom att klicka på *Läs in bild*-knappen. Inlästa bilder läggs in i bildfacket nedtill i fönstret tills du klickar på *Starta import*-knappen, då de förs över till Studio-Biblioteket.*

Läs in så många ytterligare bilder som krävs. Importeraren lägger till var och en till den växande samlingen i Bildfacket. Du kan byta band, rikta om din kamera och så vidare under tiden som du läser in bilder. Det är inget krav att källvideon inte får avbrytas, så länge som det finns en signal när du klickar på *Läs in bild*-knappen.

## Använda bildfacket

Du kan förhandsvisa en bildruta som du har läst in genom att klicka på dess miniatyrbild i bildfacket. Notera att du inte kan förhandsvisa den senaste bildrutan du läst in. Detta byter förhandsvisningsvy från videokällan till den inlästa bilden, samtidigt som fil-indikatorn

aktiveras. *Fil*-indikatorn aktiveras. Du kan även aktivera indikatorn genom att klicka på den direkt.



*Klicka på fil-indikatorn eller en miniatyrbild i bildfacket för att förhandsvisa dina inlästa bildrutor. I detta exempel har vi klickat på miniatyr 5 och musmarkören hålls över för papperskorgen för borttagning av bilden. Den markerade linjen till höger indikerar vart miniatyren av nästa inlästa bild kommer att sättas in.*

För att ta bort en inläst bild är det bara att välja den i bildfacket. Klicka sedan på papperskorgen som dyker upp i övre hörnet till höger i miniatyrbilden.

För att växla tillbaka till förhandsvisning av videokällan efter att du har förhandsvisat bilder från bildfacket, är det bara att klicka på *Live*-indikatorn under förhandsvisningsvyn.

## Importera bildrutor

När du har läst in alla de bildrutor du vill ha från videokällan så är det bara att klicka på *Starta import* knappen. Importeraren lägger nu till dina inlästa bilder till stillbilda-sektionen I Biblioteket.

# Exporteraren

En av fördelarna med digitalvideo är det stora och växande antal enheter som kan användas till det. Studio kan du skapa versioner av din film för vilken video dina tittare än använder sig av, från bärbara DivX-spelare och mobiltelefoner till hemmabio i hdtvformat.

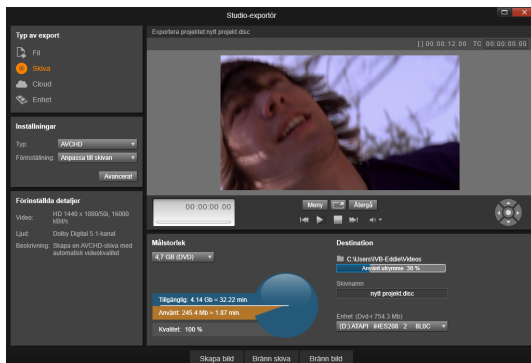


När du redigerat klart ditt projekt öppna Exporteraren genom att klicka på *Exportera*-knappen överst på skärmen. Med ett par klick kan du tala om för Exporteraren allt den behöver veta för att exportera din film till det format som bäst passar dina behov.

Var god se "Exportera direkt från Biblioteket" på sidan 21 för att exportera direkt från Biblioteket utan att använda Utforskaren.

Exporteraren ser till ditt projekt är klart innan det exporteras. Om det finns någon saknad media, kan ditt projekt inte exporteras innan det länkas om eller tas bort från projektet. Var god se "Saknade media" på sidan 14 för information om återlänkning.





*Exporteraren. Med flikarna till vänster kan du spara till fil, skiva eller Moln (internet), eller (portabel) enhet. Andra alternativ gör att du kan ställa in överföringsinställningar för vald medietyp. Projektnamnet visas ovanför Spelaren, medan panelen nedan visar det valda exportformatet.*

Börja med att välja en av *Fil*, *skiva*, *moln* och *enhet*-knapparna för att ställa in medietypen för ditt avslutade projekt.

*Fil* skapar filmfiler som kan spelas upp från nästan överallt: din hårddisk, din hemsida, din portabla filmspelare, eller t.o.m. din mobiltelefon. Se sidan 285.



*Med Skiva* kan du kopiera en film till en inspelningsbar skiva i din dators CD-, DVD-, HD DVD- eller Blu-ray-brännare (även kallad en "brännare"), eller till ett flashminneskort. Med *Skiva* kan du kopiera en film till en inspelningsbar skiva i din dators CD-, DVD-, HD DVD- eller Blu-ray-brännare. Se sidan 281 för mer information.



*Moln* skapar en fil för uppladdning till en moln-baserad leverantör, där du kan bestämma om du vill begränsa din publik till ett par nära vänner eller dela med dig av projektet till hela världen. Se sidan 295.



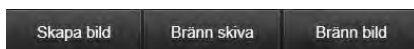
*Enhet* skapar en fil som kan spelas upp på din portabla filmspelare, mobiltelefon, handdator eller liknande enhet. Se sidan 299.



## Inställningar för överföring

Överföringsalternativ kan konfigureras snabbt inom varje medietyp genom att använda rullgardinsmenyn i Inställnings-panelen.

Behöver du göra egna inställningar, klicka på knappen *Avancerat* för att öppna en panel för den typ av media. När du har godkänt dina inställningar, klicka antingen på knappen *Skapa bild* eller *Bränn skiva* för att överföra till skivformat, *Påbörja Publicering* för att skicka din film till Molnet, eller *Påbörja exportering* för att starta spara som en fil eller till en portabel enhet.



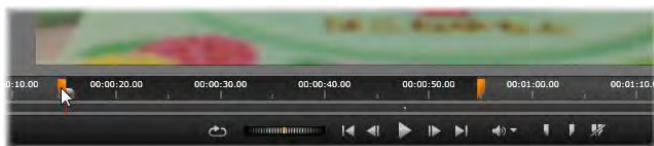
*Överföringsknappar längst ner i Titel-redigeraren.*

## Förbereda din film för överföring

Innan din film är helt redo för överföring krävs i regel viss förbehandling. I regel behöver Pinnacle Studio "rendera" (skapa videobilder i överföringsformatet för) alla övergångar, titlar, diskmenyer och videoeffekter som du lagt till på din film. Filer som genererats under renderingsprocessen är sparade i mappar i tilläggsfiler, vars plats du kan bestämma i fönstret applikationsinställningar.

## Skapa mellan markörer

För överföring till fil eller moln har du möjligheten att exportera enbart en utvald del av din film. Ställ in mätarna i Spelaren för att indikera vilken del av filmen du vill exportera.



*Överföring till fil eller till webben kan begränsas i en eller båda ändar genom trimmätare på Spelarens tidslinje.*



## EXPORTERA TILL SKIVA ELLER

### MINNESKORT.

Studio kan överföra filmer direkt till dvd-, och blu-rayskivor, om lämpligt skivbrännarprogram finns på din dator.

Vare sig du har en brännare eller inte i ditt system, gör Studio det också möjligt att spara en "skivavbild" – en uppsättning filer som innehåller samma information som skulle lagras på en dvd-skiva – till en mapp på din hårddisk. Avbilden kan senare brännas till skiva.

#### **DVD och Blu-ray**

Om din dator har en DVD-brännare kan Studio skapa tre typer av DVD-skivor: standard (för DVD-spelare) och AVCHD-format (för Blu-rayspelare)..

Om din dator har en Blu-ray-brännare kan du spela in på valfri inspelningsbar skiva som enheten har stöd för.

#### **Dina vanliga DVD-skivor kan spelas upp:**

- På alla DVD-spelare som kan hantera det inspelningsbara DVD-formatet som brännaren skapar. De flesta spelare kan läsa de vanliga formaten.
- På en dator med DVD-spelare och lämpligt uppspelningsprogram.
- På alla HD DVD-spelare.

#### **Din blu-rayskiva, eller dvd-skiva i avchd-format kan spelas**

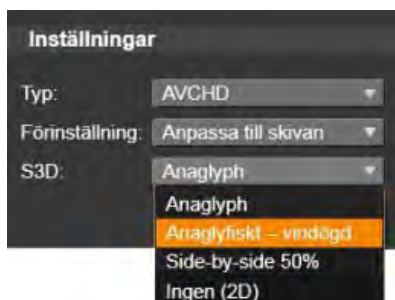
- På Panasonic DMPBD10, Playstation 3, och andra Blu-rayspelare (alla spelare har inte stöd för AVCHD-formatet, men de flesta har).
- På en dator med blu-rayläsare samt lämpligt uppspelningsprogram

## SD-kort, Minneskort och Inbyggt media

AVCHD 2.0 skivstrukturer kan skrivas till flashminneskort som SD-kort eller minneskort, eller t.o.m. till enheter med inbyggt mediastöd (t.ex. videokameror med AVCHD 2.0-stöd)

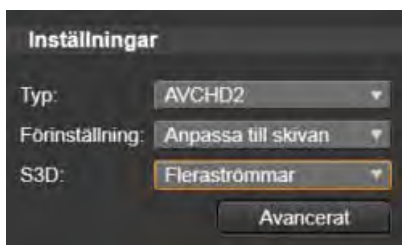
### Skapa 3D-skivor

Om ditt projekt är i stereoskopisk 3D, kan du enkelt skapa 3D-skivor i DVD, AVCHD och AVCHD 2.0 format. På inställningspanelen låter S3D-rullmenyn dig välja det rätta läget. Använd *Anaglyfisk*, *Anaglyfiskt - vindögd*, eller *Sida-vid-sida 50%* för att skapa skivan.



*Stereoskopiska 3D-val för AVCHD.*

Ett 3D-projekt som är flerströmmat kan exporteras i AVCHD 2.0-format till flashminne, t.ex. ett SD-kort, minneskort, eller inbyggd medielagring.



*Exportera ett flerströmmat projekt*

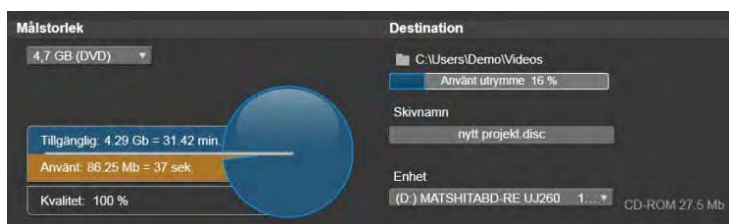
## Exportera din film

### Studio skapar din skiva eller skivavbild i tre steg.

1. Först måste hela filmen *renderas* för att generera den MPEG-kodade informationen som ska lagras på skivan.
2. Därefter måste skivan *sammanställas*. I den här fasen skapar Studio de faktiska filerna och strukturen för katalogen som kommer att användas på skivan.
3. Slutligen ska skivan *brännas*. (Detta steg kan du hoppa över om du skapar en skivavbild istället för en skiva).

### För att överföra din film till skiva eller till en skivbild:

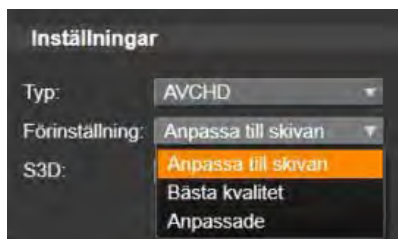
1. Klicka på fliken *Skiva* för att få fram följande dialogruta:



Cirkeldiagrammet summerar ditt skivutrymme. Det visar även en uppskattning av tiden din film kommer att ta upp på din skrivbara skiva.

Använd *mapp*-knappen för att ändra den plats på hårddisken som Studio använder för att lagra hjälpfiler. Om du skapar en skivbild kommer denna placeras i samma mapp. Rullgardinslistan i den undre menyn väljer vilken brännare som ska användas om det finns mer än en.

2. I Inställningspanelen väljer du vilken *Typ* av skiva du använder, sedan vilken videokvalitet och *förinställning* för disk användning som bäst passar ditt syfte.



Om du vill finjustera dina överföringsinställningar, välj Standardinställningen och klicka sen på knappen *Avancerat* för att få fram Inställningspanelen *Avancerat*.

3. Klicka på knappen *Bränn skiva*.

Studio går igenom stegen som beskrivs nedan (rendera, sammanställa och bränna) för att skapa skivan. Klicka på knappen *Skapa bild* för att genomföra samma steg men uteslut bränna-steget

4. När Studio har avslutat bränningen, matar programmet ut skivan.
5. Klicka på knappen *Bränn bild* för att bränna en tidigare skapad bild.

## Kvalitet och kapacitet på olika skivformat

Skillnaderna mellan de olika skivformaten kan sammanfattas i nedanstående tumregler för kvalitet och kapacitet inom varje format:

- **DVD:** Varje skiva kan lagra runt 60 minuters MPEG-2-video i högsta kvalitet (120 minuter om skivan stöder inspelning på dubbla lager).
- **DVD (AVCHD):** Varje skiva kan lagra runt 40 minuter AVCHD-video per lager i högsta kvalitet.
- **BD:** varje disk innehåller mer än 270 minuter HDvideo per lager.



## ÖVERFÖR TILL FIL

Studio kan skapa filmfiler i alla dessa format:

- 3GP
- Enbart ljud
- AVCHD/Blu-Ray
- AVI
- DivX
- DivX Plus HD
- Flash Video
- Bild
- Bildsekvens
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-4
- Real Media
- Windows Media

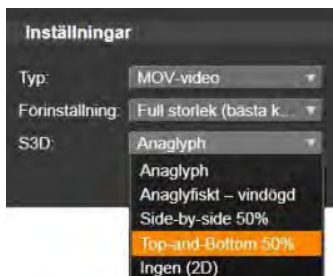
Välj det format som passar bäst för de behov och den typ av uppspelningshårdvara din publik har.

Den färdiga filens storlek beror både på filens format och vilka komprimeringsparametrar som använts inom formatet. De olika alternativen för komprimering enkelt kan ställas in för att skapa små filer, men hårt komprimerade filer får lägre kvalitet.

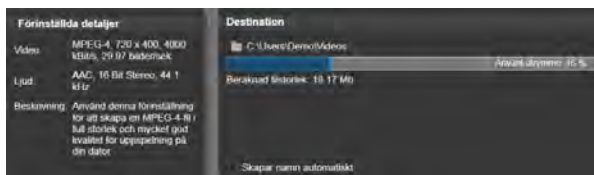
De detaljerade inställningarna för de flesta format kan justeras genom att välja Standardinställningen och klicka på knappen

*Avancerat.* Andra förinställningar laddar inställningar utformade för typiska situationer.

Om du överför till ett stereoskopiskt 3D-projekt, kommer en S3D-meny att visas och erbjuda olika 3D-format, eller valet att exportera ditt projekt i 2D.

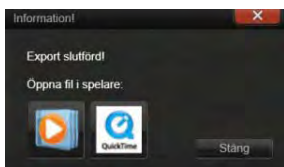


När dina överföringsalternativ är på plats, klicka på knappen *Skapa fil*. En dialogruta öppnas där du kan fylla i namn och plats för den videofil du skapar.



*När du överför en film till en fil, kommer dessa paneler på Exporteraren att visa dina överföringsinställningar.*

Som en bekvämlighet efter att överföringen avslutats erbjuder Exporteraren genvägar för att öppna Windows Media Player och Quicktime Player. För att granska din överförd fil så fort som du skapat den klickar du på ikonerna som representerar den spelare du önskar använda.



*Redo för visning*



## 3GP

Pinnacle Studio kan skapa filmer i detta mycket vanliga filformat med antingen MPEG-4- eller H.263-videokomprimering, samt AMR-ljudkompression. Formatet är anpassat till de relativt små process- och förvaringsmöjligheter som finns på mobiltelefoner.

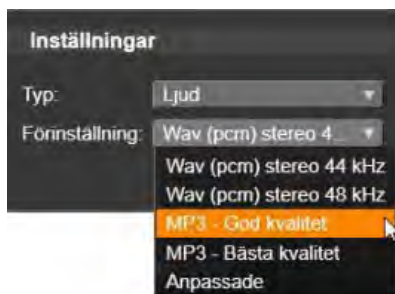


Listan över förinställningar för denna filtyp har två skärmstorlekar i varje kodare. Välj liten, vid 176 x 144, eller mycket liten, vid 128x96.

## Enbart ljud

Ibland står sig en films ljudspår utan bilder. Levande bilder av underhållning samt videoinspelningar av intervjuer och tal är exempel på tillfällen där det kan vara önskvärt med enbart ljud.

Pinnacle Studio låter dig spara ditt soundtrack i **wav** (PCM), **mp3**- eller **mp2**-format.



Klicka på förinställningen som bäst möter dina behov eller välj *Anpassad*, och klicka sen på knappen *Avancerat* för att öppna panelen *Avancerade Inställningar*.

## AVCHD/Blu-Ray

AVCHD/Blu-ray är "transportström-versionen" av MPEG-2. Den kan innehålla video i MPEG-2 eller H264/AVC-komprimering. Den används bl.a. för HDavspelning på AVCHD-baserade videokameror och Sonys PlayStation 3 hemspelkonsol.



Klicka på förinställningen som bäst möter dina behov eller välj *Anpassad*, och klicka sen på knappen *Avancerat* för att öppna panelen *Avancerade Inställningar*.

## AVI

Trots att AVI-filformatet för digital video stöds av de flesta program, utförs själva kodningen och avkodningen av video- och ljuddata av ett separat *kodekprogram*.

Studio är försett med en dv- och en MJPEG-kodek. Om du vill spara din AVI-formaterade film i något annat format, kan du använda något av de DirectShow-kompatibla kodekar som finns installerade på din dator, så länge samma kodek också är installerad på den dator som du ska spela upp din film på.



Klicka på förinställningen som bäst möter dina behov eller välj *Anpassad*, och klicka sen på knappen *Avancerat* för att öppna panelen Avancerade Inställningar.

## DivX

Detta filformat, som är baserat på komprimeringstekniken MPEG-4, är populärt att använda för filer som ska spridas på Internet. Det stöds också av ett flertal Div-X-kompatibla drivrutiner, från dvd-spelare till bärbara och handhållna enheter.



Klicka på förinställningen som bäst möter dina behov eller välj *Anpassad*, och klicka sen på knappen *Avancerat* för att öppna panelen Avancerade Inställningar.

## DivX Plus HD

Detta filformat, som är baserat på komprimeringstekniken H2624, är populärt att använda för HD-videofiler som ska spridas på Internet.



Klicka på kvalitetsinställningen som bäst möter dina behov, eller välj *Anpassad*, och klicka sen på knappen *Avancerat* för att öppna panelen *Avancerade Inställningar*.

## Flash Video

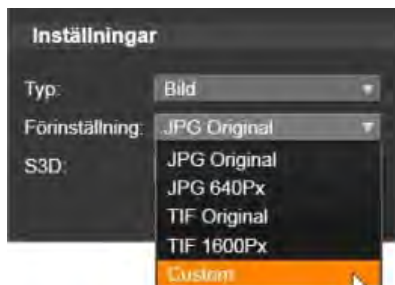
Studio stöder överföring i Flash Video-format (**flv**), version 7. I stort sett samtliga aktuella webbläsare kan spela upp detta populära format och det har även antagits i hög utsträckning av sociala nätverkssidor och nyhetsportaler.



Klicka på förinställningen som bäst möter dina behov eller välj *Anpassad*, och klicka sen på knappen *Avancerat* för att öppna panelen *Avancerade Inställningar*.

## Bild

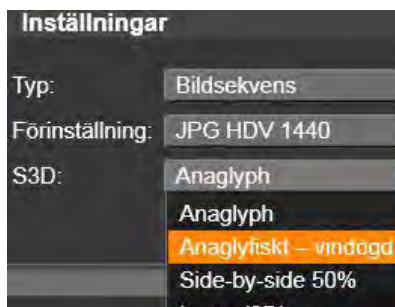
En bildruta av ditt videoprojekt kan överföras till en bild, en JPG, TIF eller anpassad. Om du väljer *Anpassad*, använd då knappen *Avancerat* för att öppna panelen för avancerade inställningar.



## Bildsekvens

En sektion av ditt videoprojekt kan överföras till en bildsekvens, en per bildruta. Videon som är markerad måste vara minst en sekund lång. Varje sekund video kommer att skapa mellan 25 och 60 bilder, beroende på bildfrekvensinställningen.

Bilderna kan vara TIF, JPG, TGA, eller BMP i en mängd olika storlekar. Om projektet är i stereoskopisk 3D, kommer det att visas S3D-format för överföring.



## MOV-video

Detta är QuickTimes<sup>®</sup> filformat.. Det är särskilt lämpat för filmer som ska spelas i QuickTime-spelaren.



Förinställningarna har flera olika alternativ för storlek och kodning.

## MPEG

**MPEG-1** är det ursprungliga MPEG-filformatet. MPEG-1-videokomprimering används på VideoCD, men i andra sammanhang har den banat väg för nyare standarder.



**MPEG-2** är efterföljaren till MPEG-1-filformatet. Medan MPEG-1-filformatet stöds av alla datorer med Windows 95 eller senare versioner, kan MPEG-2 och MPEG-4 endast spelas på datorer med passande avkodarprogram installerade. Flera av MPEG-2-förinställningarna stöder HD-uppspelningssenheter (High Definition).



**MPEG-4** är en annan medlem i MPEG-familjen. Den ger liknande bildkvalitet som MPEG-2, men med ännu större komprimering. Den passar särskilt bra för användning på Internet. Två av MPEG-4-förinställningarna (QCIF och QSIF) skapar s.k. "quarter-frame"-video, dimensionerad för mobiltelefoner; två andra (CIF och SIF) skapar fullskärmsvideo anpassad för handhållna spelare.



**Anpassade förvalda inställningar:** Alla MPEG-varianter låter dig, genom *Anpassade* -inställningarna konfigurera din filmöverföring i detalj genom att klicka på knappen *Avancerat* för att öppna panelen Avancerade inställningar.

## Real Media

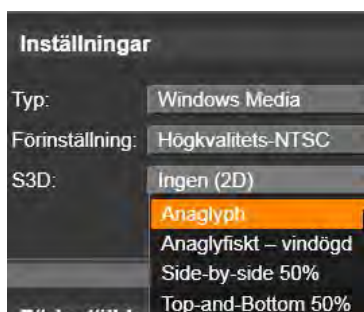
Real Media-filmfiler är anpassade för att spelas upp på Internet. Real Media-filmer kan spelas upp av alla över hela världen, som har RealNetworks® RealPlayer®-programvaran, som kan laddas ner gratis på [www.real.com](http://www.real.com).



Klicka på knappen *Avancerat* för att konfigurera din överföring med panelen Avancerade Inställningar.

## Windows Media

Windows Media-formatet är också anpassat för strömmande medieuppspelning. Filerna kan spelas upp på alla datorer som har Windows Media Player – ett gratisprogram från Microsoft.



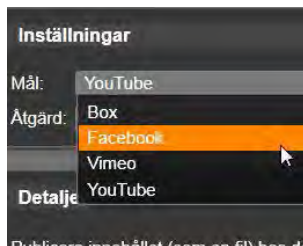
Klicka på knappen *Avancerat* för att konfigurera din överföring med panelen Avancerade Inställningar.





## ÖVERFÖR TILL MOLN

Pinnacle Studio-exporteraren låter dig dela dina filmskapelser med ditt sociala nätverk på Facebook, med dina professionella jämlingar på Vimeo, och med potentiellt hela världen på YouTube. Exporteraren Överför till moln-flik ger även tillgång till ett personligt område i molnet på Box-utrymmet där du kan lagra dina filer.



Att lagra din media och dina projekt på Box innebär även att du har åtkomst till dem från din mobiltelefon eller handdator, och kan enkelt överföras mellan datorer för samarbete och bekväm åtkomst.



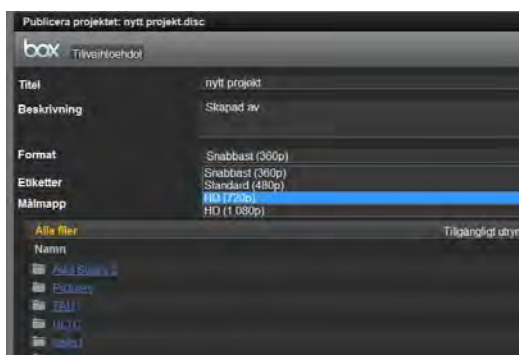
*När du laddar upp till molnet, antingen till Box, Facebook, Vimeo eller YouTube, är 'Publicera' det enda valet du kan göra inom Exporteraren. Inställningarna görs efter att du loggat in till tjänsteleverantören.*

Efter att du har valt en leverantör, kan du klicka på *Börja Publicera*-knappen nedtill i Studio-exporterarens fönster. Om du inte redan är inloggad på leverantörens sida, kommer en inloggningssida att visas.

Efter att du har loggat in måste du välja ett format för att ladda upp ditt projekt. Valmöjligheterna som visas i *Format*-rullmenyn är *Snabbast (360p)*, *Standard (480p)*, *HD (720p)* och *HD (1080p)*. Detta ger olika kombinationsmöjligheter av bildstorlek och videodatahastighet.

## Box

Efter att du loggat in på ditt Box-konto, kommer du att kunna frånga standardinställningarna för *Titel*, *Beskrivning* och *Etiketter* som kommer att associeras med din uppladdade film, utöver att välja dess *Format* från rullmenyn. Dina befintliga Box-mappar och filer visas tillsammans med hur mycket utrymme som finns tillgängligt för ytterligare lagring. (Du kan bli erbjuden en uppgradering för mer utrymme första gången du loggar in på Box från Pinnacle Studio.) Du kan lägga ditt projekt i en befintlig mapp på Box, eller använda *Lägg till mapp*-knappen för att skapa en ny mapp för det här projektet.

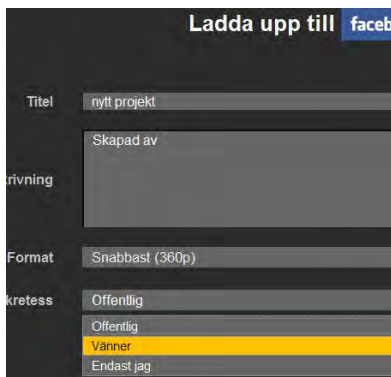


*Välj format för uppladdning till Box.*

När inställningarna är som du vill ha dem, kan du klicka på *Start*-knappen i den nedre kanten av fönstret för att rendera och ladda upp din fil.

## Facebook

Efter att du loggat in på ditt Facebook-konto, kan du skriva in en ny *Titel*, eller *Beskrivning* för din film, och välja *Format* och *Sekretess*-inställningar från rullmenyerna.

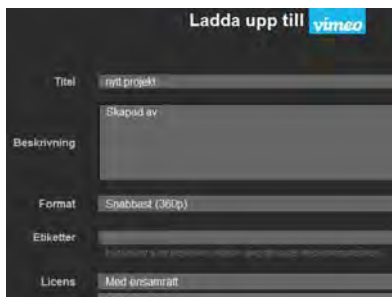


*Begränsa ditt projekt så att endast dina 'Vänner' kan se det.*

Använd *Start*-knappen i den nedre kanten av Studio-exporterarens fönster för att rendera och ladda upp ditt projekt.

## Vimeo

Efter att du loggat in på ditt Vimeo-konto, kan du ändra filmens *Titel*, *Beskrivning* och *Etiketter*. Välj *Formatet* du föredrar från rullmenyn.



*Vimeolicensen är inställd på 'Med ensamrätt'. Detta kan ändras i ditt Vimeokonto efter uppladdningen.*

När du är klar, kan du använda *Start*-knappen i den nedre kanten av fönstret för att rendera och ladda upp ditt projekt.

## YouTube

Efter att du loggat in på ditt YouTube-konto, kan du skriva in en ny *Titel*, *Beskrivning* eller nya *Etiketter*. Välj ditt *Format*, *Kategori* och *Sekretess*-inställningar från rullmenyerna.

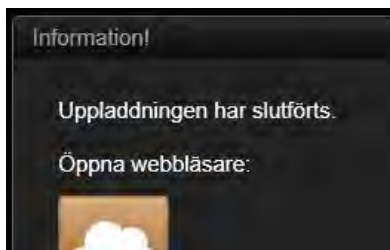


*Välj ett format att ladda upp till YouTube.*

När inställningarna är som du vill ha dem, kan du klicka på *Start*-knappen i den nedre kanten av fönstret för att rendera och ladda upp din fil.

## Efter uppladdning

När uppladdningen är klar, kan du öppna en ny webbläsare för att se din skapelse, eller återgå till Studio. Tillgångar som du överför till Box blir tillgängliga direkt när studio är klar med uppladdning. För Facebook, YouTube och Vimeo, måste din fil behandlas innan den kan ses online, vilket gör att den kanske inte är tillgänglig direkt.





## ÖVERFÖR TILL EN ENHET

Studio kan skapa filmler som är kompatibla med följande lista över enheter:

- Apple®
- Microsoft Xbox®
- Nintendo Wii™
- Sony PS3™
- Sony PSP®

Om du överför ett stereoskopiskt 3D-projekt, kommer du visas de 3D-format som är kompatibla med den valda enheten.

### Apple®

Studio stöder överföring av filer som är kompatibla med populära Apple-enheter som iPod, iPhone och iPad, och även Apple TV.



Filformatet som används för iPod och iPhone-kompatibla enheter är baserad på MPEG-4-videokomprimeringsteknologi. Kombinationen av kraftfull komprimering med en liten 320x240 bildstorlek ger väldigt små filer i relation till de större formaten. De tre förinställningarna för kvalitet väljer olika datafrekvenser, som var och en ger en olik balans mellan kvalitet och filstorlek.

Apple TV och iPad-kompatibla filer baseras på H.264-videokomprimeringsstandard. Bildrutestorlek för överföringen är antingen 960x540 för Apple TV (första generationen) eller 720p (senare generationer).

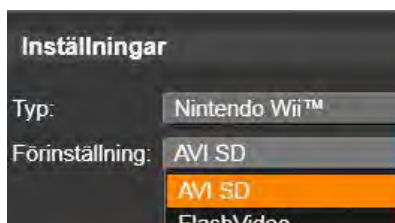
## Microsoft Xbox®

Microsoft Xbox-förinställningar låter dig skapa filer för uppspelning i helskrämsstorlek på din Xbox. Två format finns tillgängliga: DivX SD baserat på MPEG-4-videokomprimeringsteknologi, och WMV HD.



## Nintendo Wii™

Pinnacle Studio kan generera filer för uppspelning på ditt Nintendo Wii med stöd för både AVI och FLV-överföringsformat.



## Sony PS3™

Du kan exportera filer till din PlayStation 3 genom att välja Sony PS3 Exporttyp. Studio stöder två filformat för överföring: Fullstorlek, vilket är 720x400 för DivX och 1080/60i för HD.



## Sony PSP®

Studio låter dig exportera filer som är kompatibla med de populära Sony PlayStation Portable-enheterna. Överföringsfilerna är baserade på MPEG-4-videokomprimeringsteknologi.

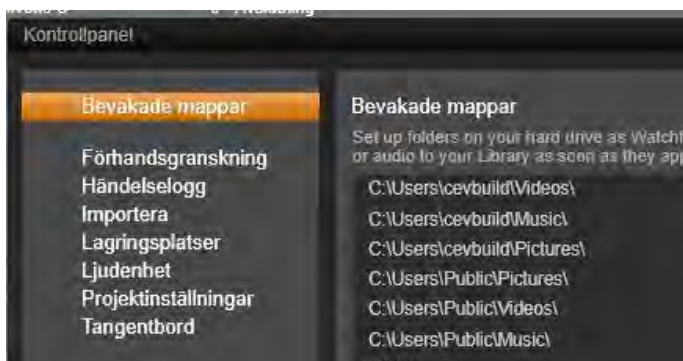


Som med den iPod-kompatibla typen, så skapar kombinationen av kraftfull komprimering med en liten 320x240 bildrutestorlek väldigt små överföringsfiler relativt mot andra format.

# Inställningar

Pinnacle Studios centrala konfigureringsfönster kallas Kontrollpanelen. (Observera att detta är för Pinnacle Studios inställningar enbart. Microsoft Windows Kontrollpanel är inte relaterad.)

För att börja, välj *Inställningar* ➤ *Kontrollpanel* i Pinnacle Studios huvudmeny. När Kontrollpanelen visas, välj en sida från katalogen på vänster sida om fönstret.



*Pinnacle Studio Kontrollpanel är ett centralt konfigureringsfönster för applikationen.*

De åtta sidorna av Kontrollpanelens inställningar beskrivs här i tur och ordning:



## Bevakade mappar

Bevakade mappar är mappar på en hårddisk eller annat lagringsmedium som bevakas av Pinnacle Studio. När innehållet i de bevakade mapparna ändras uppdateras Biblioteket automatiskt.

Du kan skapa så många bevakade mappar du vill och ställa in dem för att bevaka bara en typ av media (video, bilder eller ljud) istället för alla tre, vilket är standard.

För att utse en mapp i din dator till bevakad mapp, klicka på knappen *Lägg till mapp* under listan för bevakade mappar och navigera till mappen du vill lägga till. För att avbryta bevakningen av en mapp välj mappen i listan och tryck på knappen *Ta bort mapp*.

Välj *Applicera ändringar* för att få Biblioteket att uppdatera sin katalog efter att du ändrat de bevakade mapparna.

## Ljudenhet

På denna inställningssida hittar du de parametrar som finns för inspelningssenheter (t.ex. mikrofoner) som är anslutna till datorn. Klicka på enhetens namn för att öppna Windows dialogruta för inställningar.

## Händelseregister

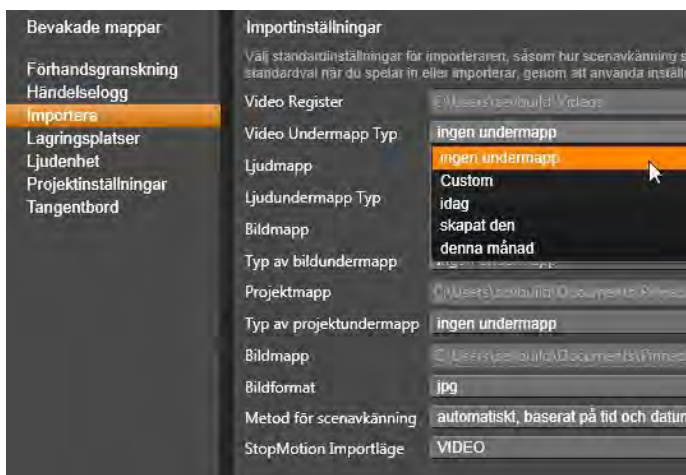
Under särskilda operationer, såsom import av ett antal filer, registreras meddelanden i detta fönster. Du kan se här för detaljer om problem som kan ha uppstått under dessa operationer.

## Importera

Standardinställningarna för Pinnacle Studio-importeraren kan göras här, men du kan justera eller hoppa över dem i Importeraren när du importerar.

**Mappalternativ:** Granska eller ställ in standardlagringsplatser för importerad media som fysiskt kopieras under import, till skillnad från länkade importer, och Bibliotekets Snabbimport-funktion som helt enkelt länkar till det existerande materialet utan att omplacera det. Mapparna ställs först in till användarens kataloger för musik,

video och bilder som de är konfigurerade i Windows, och till standardmappen för att spara Studio-projekt.



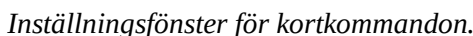
*Att välja en typ av video-undermapp på sidan Importinställningar.*

När du har letat upp den mapp du vill använda som basmapp och markerat den, kan du välja att skapa en *undermapp*:

- **Ingen undermapp** Om detta är valt sparas alla importerade filer i basmappen.
- **Anpassad:** När du väljer detta alternativ kommer en ruta för *Anpassad Projekt-undermapp* att visas. Klicka på den för att skriva in ett namn för *Undermappen* för den medietypen.
- **Idag:** Dina importerade filer sparas i en undermapp som namnges efter aktuellt datum i formatet "2012-10-25".
- **Skapat den:** Varje importerad fil sparas i en undermapp som namnges efter det datum då filen skapades, efter samma format som ovan. Om du importerar flera medieobjekt som är skapade på olika datum samtidigt så skapas ett flertal undermappar.
- **Aktuell månad:** Detta alternativ är samma som Idag-alternativet med den skillnaden att enbart år och månad anges, t.ex. "2012-10".

**Stopmotion:** Detta bestämmer standardimportmetoden för de bildrutor du fångar med funktionen Stopmotion. Se “Stopmotion” på sida 273.

Studio erbjuder både ett omfattande standardset med kortkommandon och ett sätt att anpassa dem. *Tangentbords*-sidan i Kontrollpanelen listar alla kommandon som kortkommandon kan användas till, tillsammans med de aktuella kortkommandona. Kortkommandona är grupperade sektionsvis.



1. Välj målkommandot.
2. Klicka i redigeringsboxen för *Tryck på kortkommandon*.
3. Tryck på tangenterna för det önskade kortkommandot. Om kortkommandot används, kommer *Kortkommandot används redan av*-rullmenyn visa de kommandon som är i konflikt.
4. Klicka på *Koppla*-knappen för att tilldela kortkommandot till det valda kommandot.

Att lägga till ett kortkommando kommer inte radera associationer mellan en specifik tangentbordssekvens och andra kommandon som den ger tillgång till. Det är faktiskt möjligt för olika kommandon att använda samma kortkommando, under förutsättning att de inträffar i olika sammanhang. Till exempel, Ctrl+L är standard-kortkommandot för två kommandon, *Tidslinjen* ➤ *Lås spår* och *Medieredigeraren* ➤ *Rotera vänster*; vilket som är aktiverat beror på vilken del av Pinnacle Studio som du använder för tillfället.

### För att radera ett kortkommando:

1. Välj målkommandot.
2. Välj kortkommandot som skall raderas från rullmenyn *Kortkommandon för det valda kommandot*.
3. Klicka på *Ta bort*-knappen.

### Återställa standardinställningar

Det finns även kontroller som låter dig återställa till tangentbordets standardinställning antingen för det markerade kommandot (*Återställ aktuellt*-knappen) eller för alla kommandon på en gång (*Återställ alla*-knappen).

### Förhandsvisning

Dessa inställningar påverkar hur videor visas.

**Kvalitet:** Dessa inställningar bestämmer kvaliteten på videoförhandsvisningen genomgående i hela applikationen.

- **Bäst** är förhandsvisning i full upplösning - upplösningen som projektet slutligen kommer att exporteras i. Med denna inställning kan det förekomma släppta bildrutor vid uppspelning på långsamma datorer.
- **Balanserad:** Med denna inställning, som rekommenderas för vardagsbruk, kan vissa kvalitetsoptimeringar uteslutas för en snabbare förhandsvisning. I de flesta fall är skillnaden knappt märkbar.
- **Snabbast uppspelning** : Denna förhandsvisning är anpassad för uppspelning på långsammare datorer.

**Visa förhandsgranskning i helskärm på:** Välj den datorskärm (om det finns fler än en) du vill se helskrmsvisningen på.

**Visa Extern förhandsgranskning på:** Gör ditt val i listan över tillgängliga enheter och signalutgångar (om det finns några).

**Extern Förhandsgranskning standard:** Välj tvstandard för ansluten videoskärm.

**Optimeringströskel:** Optimeringströskelvärdet bestämmer hur mycket rendering som gjorts när du förhandsgranskar ditt projekt. Det kan ställas in från Av (0) till *Aggressivt* (100). Om en specifik tidslinje-'skiva' kommer att renderas beror på mängden data som måste beräknas för att förbereda effekterna och övergångarna som används, och på värdet för *optimeringströskelvärdet*. Om det här värdet är satt hela vägen till *Aggressivt*, kommer Pinnacle Studio att för-rendera alla övergångar, titlar, diskmenyer och effekter även när överföringen kunde ha förhandsgranskats. Detta kan fördröja uppspelning avsevärt.

Om *optimeringströskelvärdet* är satt till Av (noll), kommer de gula och gröna markeringarna som indikerar renderingsprocessen inte att visas. Istället kommer alla effekter att spelas upp i realtid. Detta kan dock resultera i reducerad uppspelningskvalitet (förlorade bildrutor, 'skakig' uppspelning) om numret och komplexiteten överträffar den tillgängliga kapaciteten för systemet.

**Rendering under uppspelning:** När den *Automatiska* inställningen används, bestämmer applikationen om realtidsrendering kan göras under uppspelning med hjälp av systeminformationen. Om Av-inställningen används, är rendering inaktiverad under uppspelning, men fortsätter när uppspelningen avslutas.

**Maskinvaruacceleration:** När den är aktiverad, växlar den här funktionen en del av arbetsbelastningen från CPU:n till hårdvara som GPU:n (Graphics Processing Unit) på ditt grafikkort. Stödet för maskinvaruaccelerationen beror på vilken sorts CPU och grafikkort du har i din dator.

- De flesta NVidia-kort stöder CUDA-arkitekturen. När den här finns tillgänglig, används GPU:n för att hjälpa till med H.264-avkodning.

- Datorer som är utrustade med en ny Intel CPU som har Intel Quick Sync Video-funktionen kan använda den för snabb avkodning och kodning av H.264 och H.264 MVC-material.

**Standardläge för 3D-visning:** Den här inställningen väljer standard för stereoskopiskt 3D-innehåll genom Pinnacle Studio. Se Växlaren för 3D-visningsläge för mer information. Var god se “Växlaren för 3D-visningsläge” på sidan 33 för mer information.

- **Vänster öga eller Höger öga:** Förhandsvisning av stereoskopiskt innehåll kan ställas in för att bara visa vyn för vänster eller höger öga.
- **Sida vid sida:** I förhandsvisningsläget för *Sida vid sida* kan du bevaka de individuella 2D-bilderna för båda sidor samtidigt.
- **Differentiellt:** Istället för att visa själva bildinnehållet, visas skillnaderna mellan vänster och höger bildruta. Identiska områden visas som neutralt gråa.
- **Schackbräde:** Visning för höger och vänster öga växlar i angränsande celler i ett 16x9 rutnät.
- **Anaglyfiskt:** En *Anaglyfisk* stereoskopisk förhandsvisning är lämplig för att titta på med röd-cyan stereoskopiska glasögon.
- **3D TV (sida vid sida):** Det här läget skall användas med en 3D-kapabel andra bildskärm eller projektor.
- **3D Vision** Om ditt system är 3D Vision-kapabelt och stereoskopisk 3D är aktiverad i dina drivrutinsinställningar, kommer allt stereoskopiskt material att förhandsvisas i 3D som standard.

**Inget stopp vid aktivering av 3D Vision:** Den här inställningen är tillgänglig när Studio körs på en PC med ett 3D Vision-kapabelt system som har stereoskopisk 3D aktiverat i drivrutinsinställningen. Standard är att *Inget stopp vid aktivering av 3D Vision*-inställningen är av. När den är på, kommer uppspelning automatiskt att stanna när en 3D Vision-förhandsvisning blir aktiverad eller inaktiverad under uppspelning.

## Projektnställningar

På den här sidan av Pinnacle Studios Kontrollpanel kan du välja dina standardinställningar för nya projekt, titlar och övergångar.

**Nytt format för filmprojekt:** Välj en upplösning (t.ex. PAL eller HD 1920x1080i) som standard för varje ny tidslinje som skapas. Ett annat alternativ är att det första klippet som läggs på tidslinjen avgör formatet genom valet *Känn av format från första klippet som läggs till projektet*. Formatet för den aktuella tidslinjen kan ändras när som helst under redigeringen genom inställningarna för tidslinjen, som finns i den vänstra delen av tidslinjens verktygsfält.

**Förvalda varaktigheter:** Ange standardvaraktighet för titlar, bilder och övergångar när de läggs på tidslinjen för första gången. (När de väl är där kan klipplängderna givetvis trimmas efter behov.)

**Linjalzoom:** När detta alternativ är förkryssat zoomas tidslinjen in och ut när tidslinjalen dras vågrätt fram och tillbaka. I detta läge måste du dra direkt i scrubberns handtag för att flytta spellinjen. När linjalzoom är avstängd kan du klicka var du vill på linjalen för att flytta spellinjen. Hur som helst kan du även zooma med endera av:

- Plus och Minus-tangenterna på det numeriska tangentbordet
- Navigatorn högst upp på tidslinjen
- Scrollisterna under förhandsvisningarna.

**Aktivera trimläget genom att klicka nära klippen:** Aktivera den här för att starta trimläget genom att klicka. Om den här inställningen är av, kan trimläget aktiveras med *Trimläge*-knappen på tidslinjens verktygsrad..

## Lagringsplatser

På denna sida kan du ställa in var du vill spara media och projekt du skapar med Pinnacle Studio. Du kan separat specificera platserna för:

- Filmprojekt
- Diskprojekt
- Titlar
- Menyner

- Återställ projektet

Den här mappen används både för projektpaket som har packats upp för ytterligare bearbetning och för projekt som importerats från Studio för iPad.

- Renderingsfiler

Den här mappen är för de temporära filer som skapas när objekt som renderas kräver intensiv beräkning, som videoeffekter.

Ändringarna gäller endast de filer som skapas efter att lagringsplatsen ändrats; befintliga filer stannar på sin nuvarande plats.

**Radera renderingsfiler:** Du kan radera renderingsfiler för att spara utrymme utan att behöva oroa dig för att förlora data permanent. Emellertid kommer filerna att återskapas igen nästa gång ditt projekt behöver renderas.



# Felsökning

Innan du börjar felsökningen bör du kontrollera din maskinvara och programinstallation.

**Uppdatera din programvara:** För information om hur du uppdaterar Windows, se följande hemsida: [windowsupdate.microsoft.com/default.htm](http://windowsupdate.microsoft.com/default.htm)

[windowsupdate.microsoft.com/default.htm](http://windowsupdate.microsoft.com/default.htm)

**Kontrollera din maskinvara:** Om någon enhet är flaggad bör du lösa problemet innan du startar installationen. Skaffa de senaste drivrutinerna:

**Skaffa de senaste drivrutinerna:** Vi rekommenderar även starkt att du installerar de senaste drivrutinerna för ditt ljudkort och grafikkort. Varje gång det startas kontrollerar Pinnacle Studio att båda korten stöder Direct X. Se "Uppdatera drivrutiner för ljud- och video" på sidan 323 för hjälp med denna process.

**Öppna Enhetshanteraren:** Enhetshanteraren i Windows Vista och Windows 7, som du konfigurerar din dators hårdvara med, har en viktig roll i felsökningar.

Det första steget för att komma åt Enhetshanteraren är att högerklicka på *Min dator*, och sedan välja *Egenskaper* från kontextmenyn. Detta öppnar dialogrutan Systemegenskaper. Knappen *Enhetshanteraren* är listad i vänstra spalten.

Se till att all installerad hårdvara fungerar normalt med de senaste drivrutinerna, och att inget i Enhetshanteraren har flaggats med symbolen med det gula utropstecknet som står för ett fel. Om det

finns ett drivrutinproblem som du inte kan lösa på egen hand, kontakta enhetens tillverkare eller din datoråterförsäljare för hjälp.



## KONTAKTA SUPPORT

Läs igenom detta avsnitt för en kort översikt över hur du kontaktar support. Läs om alla dina supportalternativ på vår webbplats:

[go.pinnaclesys.com/sv-SE/Support](https://go.pinnaclesys.com/sv-SE/Support)

**Kunskapsbas:** Du får tillgång till kunskapsbasen via din webbläsare genom att besöka:

[go.pinnaclesys.com/sv-SE/KnowledgeBase](https://go.pinnaclesys.com/sv-SE/KnowledgeBase)

För att effektivt söka igenom kunskapsbasen, var god inkludera namnet på produkten i din sökning.

**Forum:** Besök vårt forum för att diskutera Pinnacle Studio. Scrolla ner för att hitta ett forum för ditt språk.

[go.pinnaclesys.com/Forums](https://go.pinnaclesys.com/Forums)

**Online:** Teknisk support för Pinnacle ges via vårt onlinesystem. De flesta vanliga problem finns redan dokumenterade eller diskuterade i vår kunskapsbas och användarforum och vi uppmuntrar dig att prova dessa alternativ först. Om du däremot vill skicka in en fråga till vårt team för personlig service behöver du en supportkod. Du kan köpa en via vårt engångsprioritetssupport på

[go.pinnaclesys.com/sv-SE/PrioritySupport](https://go.pinnaclesys.com/sv-SE/PrioritySupport)

Kunder som behöver hjälp med problem vid installation och aktivering för nyss inköpta produkter har rätt till kostnadsfritt garantisupport i 30 dagar. Kunder som registrerar en produkt eller köper en instans av vårt engångsprioritetssupport erhåller en bekräftelse via e-post med en giltig supportkod som kan användas för att skicka in en fråga genom att välja kontakta teknisk support på

[go.pinnaclesys.com/sv-SE/Support](https://go.pinnaclesys.com/sv-SE/Support)



## VANLIGASTE SUPPORTFRÅGORNA

Resten av detta kapitel tar upp några av de artiklarna som kunderna besökt oftast i kunskapsdatabasen på webben. Texten som presenteras här är generellt mindre detaljerad än den som finns på webben. För att läsa hela texten som finns under varje dokument-ID, gå till kunskapsdatabasen på webben.

### Kompatibilitet med tidigare innehåll

Dokument-ID 384211

Mycket, men inte allt, av det kreativa extrainnehållet från Pinnacle Studio 11 till och med 15 kan användas direkt i Pinnacle Studio. liksom mycket av innehållet från tredje part. En del av detta är inkluderat med produkten. En del av innehållspaketen från tredje part kräver en betald uppgradering för att fungera med Pinnacle Studio. För en del andra har det ännu inte släppts en kompatibel version.

### Lista över innehåll som stöds

| Pinnacle Studio-innehåll |                                   |
|--------------------------|-----------------------------------|
| HFX Plus, Pro, Mega      | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio |
| RTFX 1                   | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio |
| RTFX 2                   | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio |
| Hollywood FX Volym 1     | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio |
| Hollywood FX Volym 2     | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio |
| Hollywood FX Volym 3     | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio |
| Premium Pack Volym 1     | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio |
| Premium Pack Volym 2     | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio |

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Creative Pack volume 1 | Stöds  |
| Creative Pack Volym 2  | Stöds  |
| Creative Pack Volym 3  | Stöds  |
| Vinterpaket            | Stöds  |
| ScoreFitter Volym 1    | Stöds  |
| ScoreFitter Volym 2    | Stöds  |
| ScoreFitter Volym 3    | Stöds  |
| Titel extrem           | Stöds* |

#### **Innehåll från tredje part från *Ultimate* eller *Ultimate Collection* innehållsskivor**

|                                           |                                                   |
|-------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Studio 11 - Stagetools: Moving Picture    | Stöds ej                                          |
| Studio 11 - BIAS SoundSoap V1 PE          | <a href="#">Stöds – Betald uppgradering krävs</a> |
| Studio 11 - ProDAD VitaScene              | <a href="#">Stöds – Betald uppgradering krävs</a> |
| Studio 12 - ProDAD VitaScene              | <a href="#">Stöds – Betald uppgradering krävs</a> |
| Studio 12 - Red Giant Magic Bullet Looks  | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio                 |
| Studio 14 - Red Giant Knoll Light Factory | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio                 |
| Studio 14 - Red Giant ToonIt              | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio                 |
| Studio 14 - Red Giant Trapcode 3D Stroke  | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio                 |
| Studio 14 - Red Giant Trapcode Particular | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio                 |
| Studio 14 - Red Giant Shine               | Stöds – Medföljer Pinnacle Studio                 |

#### **Tredje parts innehåll från onlinebutiken**

|                                         |         |
|-----------------------------------------|---------|
| BIAS SoundSoap V2 PE                    | Stöds** |
| Red Giant Magic Bullet Looks Indie Pack | Stöds** |
| RedGiant Particular Studio Preset Pack  | Stöds** |
| RedGiant Shine Studio Preset Pack       | Stöds** |
| RedGiant ToonIt Studio Preset Pack      | Stöds** |
| RedGiant Knoll Studio Preset Pack       | Stöds** |
| Red Giant Trapcode Starglow             | Stöds** |
| Red Giant Warp                          | Stöds** |
| ProDad Vitascene                        | Stöds** |
| ProDad Adorage                          | Stöds** |
| ProDad Adorage FX Pack 10               | Stöds** |

|                              |         |
|------------------------------|---------|
| ProDad Adorage FX Pack 11    | Stöds** |
| NewBlue Video Essentials I   | Stöds** |
| NewBlue Video Essentials II  | Stöds** |
| NewBlue Video Essentials III | Stöds** |
| proDAD Mercalli              | Stöds** |

### 3rd Party Bonus DVD Plugins

|                                |                                 |
|--------------------------------|---------------------------------|
| Bravo Studio 1, 2 & 3          | Stöds ej                        |
| BWPlugins 1, 2 & 3             | Stöds ej                        |
| Dziedzic Effects Pack 1 & 2    | Stöds ej                        |
| eZedia Effects                 | Stöds ej                        |
| NewBlue Art Effects 1          | Stöds ej                        |
| NewBlue Effects                | Stöds ej                        |
| NewBlue Time Effects 1         | Stöds ej                        |
| PE CameraPOV                   | Stöds ej                        |
| proDAD Adorage                 | Stöds*                          |
| proDAD Heroglyph 1             | Stöds ej                        |
| proDAD Heroglyph 2             | Stöds – Medföljer Title Extreme |
| proDAD Vitascene 1.0           | Stöds*                          |
| StageTools Moving Picture Full | Stöds ej                        |
| StageTools Moving Picture LE   | Stöds ej                        |
| Vance Effects                  | Stöds ej                        |
| Algorithmix                    | Stöds ej                        |
| NewBlue Audio Enhancements 1   | Stöds ej                        |
| NewBlue Audio Essentials 1     | Stöds ej                        |
| NewBlue Audio Essentials 2     | Stöds ej                        |
| NewBlue Audio Essentials 3     | Stöds ej                        |
| NewBlue Audio Essentials 4     | Stöds ej                        |

\* Gratis för ägare av tidigare innehåll. Berättigade kunder får ett epostmeddelande med instruktioner.

\*\* Gratis för ägare av tidigare innehåll. Berättigade kunder får ett epostmeddelande med instruktioner eller ladda ned innehåll genom att logga in på [go.pinnaclesys.com/account](http://go.pinnaclesys.com/account).

---

## Kompatibilitet med inspelningshårdvara

---

Dokument-ID 384431

Pinnacle Studio har testats och befunnits fungera med ett brett utbud inspelningshårdvara. Emellertid finns det en del äldre modeller som inte stöds.

### Maskinvara som stöds

Följande apparater fungerar med alla versioner av Pinnacle Studio.

---

#### USB-baserade

---

- 710-USB
- 510-USB
- 700-USB
- 500-USB
- MovieBox Deluxe
- DVC-90
- DVC-100
- DVC-101
- DVC-103
- DVC-107
- DVC-130 (inga 64-bit drivrutiner tillgängliga)
- DVC-170 (inga 64-bit drivrutiner tillgängliga)

---

#### PCI-baserade

---

- 700-PCI (Pinnacle Studio Deluxe 2)
- 500-PCI (Pinnacle AV/DV)
- Alla 1394-kort

## Hårdvara som saknar stöd

Följande lista på hårdvara kom med äldre versioner av Studio och saknar numera stöd, eller funktionen kan inte garanteras.

- DC10
- DC10 Plus
- MovieBox DV
- Dazzle DVC 80, 85
- Linx
- MP 10
- S400

---

## Information om serienummer

---

Dokument-ID 384215

Denna FAQ (vanliga frågor) informerar om var serienumret för ditt Pinnacle Studio finns, och hur du använder ditt serienummer från en tidigare version för att aktivera uppgraderingar av Pinnacle Studio.

### Hitta ditt serienummer

För en produkt som du har laddat ner finns serienumret på bekräftelsesidan i slutet av ordern, och i bekräftelsen som du fick via epost vid det tillfället.

Om du äger en fysisk kopia av produkten sitter serienumret antingen inne i eller utanpå DVD-asken, om det fanns en sådan, annars utanpå pappersomslaget.

Om du har förlorat ditt serienummer, se kunskapsbasen i dokument 232809, *Hur du ersätter ett förlorat Studioserienummer*.

---

### Hitta din kundinformation

---

1. Börja med att logga in på [www.pinnaclesys.com](http://www.pinnaclesys.com).
2. Leta reda på Dina produkter.

3. Välj dina produkter igen från produktavdelningen.
4. Ditt serienummer står i Dina produkter-fönstret som dyker upp.

## Använda serienummer vid uppgradering

Du kan uppgradera till Pinnacle Studio från Studio 14, 12, 11, 10 och 9. För att göra det behöver du serienumret från den gamla versionen. De ställen som listats ovan är de vanliga för att hitta serienumret även i äldre versioner av Studio.

När du har hittat ditt gamla serienummer, börja installera. Ett fönster kommer upp på skärmen och du blir tillfrågad om både det gamla och det nya numret. Ange dem i rätt fönster och tryck på *Nästa*.

---

## Fel eller krasch under installationen

---

Dokument-ID 284219

Här följer några tips för felsökning av fel eller krascher som kan inträffa när du installerar Pinnacle Studio.

### Specifika fel

**Fel 1402:** Om du får felet 1402 under installationen, följ instruktionerna i dokument 364555 i kunskapsdatabasen, *Fel 1402 vid installation*.

**Fel vid installation “Setup kommer nu att avbryta installationen”:** Om du får felet 1402 under installationen, följ kunskapsdatabasens instruktioner i dokument 363187, *Fel vid installation “Setup kommer nu att avbryta installationen”*.

### Allmän felsökning

Här följer några andra vägar som du kan söka genom om du har problem med att få applikationen att installeras.

**Försök rengöra skivan:** Undersök installationsskivan, se om det är fläckar på den. Om den måste rengöras, använd en mjuk trasa, inte hushållspapper eller annat material som kan repa. Torka från mitten



ut mot kanterna, inte i cirkelrörelser. När skivan är ren, försök installera igen.

**En annan optisk drivenhet:** Många system har två optiska drivenheter, som en DVD-brännare och en separat DVD-läsare. Stoppa skivan som inte installeras i den andra skivenheten, om det finns en sådan, och försök igen.

**Starta om datorn:** Ibland kan installationen krascha om Windows uppdatering är igång. Om det händer är det bäst att starta om datorn, som Windows ber om, innan du försöker installera Studio igen.

**Program som körs vid uppstart:** Om du är bekant med **msconfig**, kan du använda det för att stänga av alla program som körs vid uppstart, och som kan störa installationen av Studio.

---

### När ingenting annat fungerar

---

Om skivan är skadad med djupa repor eller sprickor så att den inte kan installera, kontakta supporten för att få skivan ersatt. Skivorna har garanti i 30 dagar, efter de kostar en ersättningsskiva \$14.95. Ha ditt beställningsnummer eller bevis på köp (kvitto) från affären redo när du ska be om en ersättningsskiva.

---

## När datorn hänger sig eller kraschar vid start

---

Dokument-ID: 284223

Om Studio har startat felfritt tidigare och inte gör det nu, se efter vad som har ändrats på datorn nyligen för att få veta felet. Om det krävs, gå tillbaka till läget innan du gjorde ändringarna igen.

### Ytterligare felsökning:

1. **Starta om datorn:** Obestämbara fel kan oftast försvinna om systemet återställs. Det är bra att börja med en omstart vid problem.
2. **Vänta ett par minuter:** Om Pinnacle Studio fortfarande inte öppnas, vänta ett par minuter så att det kan laddas färdigt. På vissa datorer kan det dröja en stund innan laddningen är slutförd.

3. **Uppdatera Studio:** Vid problem är det alltid bäst att använda den senaste versionen av mjukvaran, om möjligt.
4. **Koppla ur inspelningshårdvara:** Koppla ur hårdvara som du spelar in med, och starta om Pinnacle Studio. Om du inte kan starta med din webcam inkopplad, koppla ur den, och tvärtom. Ibland måste du ha webbkameran inkopplad på exakt samma sätt varje gång du startar Studio.
5. **Ladda ner och ominstallera drivrutiner:** Under starten av Studio kontrollerar vi att du har DirectX-kompatibel grafik och ljudkort. Ladda ned och installera om den senaste versionen av drivrutiner för grafikkortet som finns i din dator. Många kunder har Nvidia-kort, för vilka de senaste drivrutinerna bör kunna laddas ner från:

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

Drivrutiner för ATI/AMD-kort finns här:

[www.amd.com/us/Pages/AMDHomePage.aspx](http://www.amd.com/us/Pages/AMDHomePage.aspx)

Om du behöver hjälp med detta steg, kontakta tillverkaren av grafikkortet. 6.

6. **Avsluta bakgrundsprocesser:** Det finns några olika sätt att göra detta på. En är att använda uppstartsmjukvara att stänga av onödiga program som startar varje gång Windows startar. Det finns många olika shareware- och freeware-program som gör detta. Sök efter dem på Internet via Google eller Yahoo, med sökorden Startup managers. Vi är inte partiska inför något speciellt program, men prova några olika för att se vilket som fungerar bäst för dig.

Alternativt kan du även använda Microsoft System Configuration-programmet (**msconfig**), som ingår i i Windows, för att inaktivera program som körs under uppstarten.

Vilken metod du än använder rekommenderar vi att du stänger av alla program och sätter igång dem ett i taget tills problemet har hittats.

7. **Ominstallera:** Om allt ovanstående misslyckas kan du försöka ominstallera Pinnacle Studio via alternativet "Program" i Kontrollpanelen. När Pinnacle Studio är avinstallerat, ominstallera det och försök köra det på nytt.

---

## Felsökning vid programkrascher

---

Dokument-ID: 384231

Om Studio kraschar upprepade gånger är orsaken till problemet sannolikt ett konfigurationsproblem eller problem med någon projektfil. Många kunder löser problemet genom att:

- Optimera datorn
- Återskapa ett skadat projekt
- Återskapa ett skadat klipp, osv.
- Avinstallera samt ominstallera Pinnacle Studio

För vidare felsökning, slå fast vilket av de nedan beskrivna fellägena som bäst beskriver ditt problem, och fortsätt sedan läsa för att undersöka de föreslagna felsökningsstegen för det aktuella fallet.

**Exempel 1:** Pinnacle Studio kraschar plötsligt. Det verkar inte finnas något särskilt som orsakar kraschen, men det händer ofta.

**Exempel 2:** Pinnacle Studio kraschar när användaren försöker utföra en aktion, exempelvis vid musklick på någon specifik balk eller knapp. Kraschen är förutsägbar och konstant.

**Exempel 3:** Pinnacle Studio kraschar upprepade gånger vid utförande av en viss stegkombination.

### Exempel 1: Studio kraschar utan anledning

Här följer några felsökningstips du kan prova. Du kan prova dem i tur och ordning tills du når resultat.

---

#### Skaffa den senaste versionen

---

Se till att du har den senaste versionen av Pinnacle Studio installerad.

## Optimera inställningarna

Testa dessa Förhandstitt- inställningar i Pinnacle Studio, vilka kan justeras i syfte att få bättre resultat.

**Kvalitet:** Välj Snabbast uppspelning och se om resultaten blir bättre.

**Optimeringströskel:** Om du stänger av denna inställning kan du se om det är någon avhjälp för problemen med att programmet kraschar. Emellertid: om tröskeln ej används eller är felaktigt justerad, kan detta leda till försämrad uppspelningkvalitet vid förhandstitt.

**Rendering under uppspelning:** Prova med att stänga av detta val om du märker att kraschen brukar inträffa medan du förhandsgranska.

## Avsluta bakgrundsprocesser

I samband med denna typ av problem är det viktigt att stänga ner bakgrundsprocesser innan Pinnacle Studio startas.

Många processer körs i bakgrunden i varje Windowssystem, men normalt sett leder detta inte till några problem. Men ibland kan de orsaka instabilitet hos någon specifik applikation.

I Windows XP, Windows Vista och Windows 7 öppnar tangentkombinationen Ctrl+Alt+Delete ett fönster där knappen *Aktivitetshanteraren* kan väljas. Under fliken *Program* kanske det inte syns så mycket, men fliken *Processer* visar allt som körs. Se kunskapsbasdokumentet 229157, *Hur stänger jag av program som körs i bakgrunden och som påverkar systemprestanda och mjukvaruinstallationer?*, för mer information om hur du skall gå tillväga.

## Defragmentera hårddisken

Se kunskapsbasdokumentet 232457, *Information rörandes hårddiskfragmentering i Windows*, för mer information och råd rörandes detta steg.

## Uppdatera ljud- och grafikdrivrutiner

Försäkra dig om att du har de senaste drivrutinerna för ljud- och videokort genom att kontrollera på tillverkarens hemsidor.

Du kan ta reda på vilka ljud- och grafikkort du har via Enhetshanteraren (högerklicka på Min Dator och välj *Egenskaper*). I Windows XP och Windows Vista kan du välja fliken *Hårdvara* och sedan klicka på knappen *Enhetshanteraren*.

Klicka på plustecknet bredvid *Bildskärmskort* i Enhetshanteraren för att se vilket grafikkort du har. Nu visas ditt videokort. Dubbelklicka på kortnamnet för att se namnet på tillverkaren samt drivrutinsdatum. Klicka sedan på fliken *Drivrutin* för att se all drivrutinsinformation, inklusive *Drivrutinsleverantör* och *Drivrutinsdatum*.

Proceduren för ljudkortet är mycket likartad. I Enhetshanteraren visas ljudkortet i undermenyn *Ljud-, video- och spelkontroller*. Dubbelklicka på kortnamnet för att få reda på information om drivrutiner, på samma sätt som för videokortet.

Drivrutinsuppdateringar släpps ofta via hårdvarutillverkarnas webbplatser, exempelvis ATI på [atitech.com](http://atitech.com), NVidia på [nvidia.com](http://nvidia.com), och Sound Blaster (SB) på [creative.com](http://creative.com).

## Uppdatera Windows

Se till att du har alla de senaste uppdateringarna från Windows. De finns på:

[v4.windowsupdate.microsoft.com/en/default.asp](http://v4.windowsupdate.microsoft.com/en/default.asp)

## Optimera datorns prestanda

Optimera datorns prestanda Windows har ett inbyggt verktyg för detta syfte.

1. Högerklicka *Min Dator* och välj *Egenskaper*.
2. Klicka på länken *Avancerade Systeminställningar*.

Detta öppnar fönstret *Systemegenskaper*.

3. Klicka på knappen *Inställningar* i avdelningen *Avancerat*.
4. Välj alternativet *Justera för bästa prestanda* och klicka på OK.

### **Frigör utrymme på boothårddisken**

Se till att du har 10 GB eller mer ledig plats på din startdisk för paging. Om du inte har 10 GB så måste du frigöra utrymme.

### **Avinstallera samt ominstallera Pinnacle Studio**

Avinstallera och installera Studio igen. Om inga av förslagen hittills hjälper an det vara så att din version av Studio är skadat. Om så är fallet bör du försöka med att avinstallera Pinnacle Studio för att därefter ominstallera det. Du kan avinstallera Pinnacle Studio via *Start ➤ Alla Program ➤ Pinnacle Studio ➤ Avinstallera Pinnacle Studio*. Du kan även avinstallera via alternativet *Program* i Kontrollpanelen i Windows. När väl Pinnacle Studio har avinstallerats, installera då om det från din skiva eller dina nedladdade programfiler.

### **Sök efter skadat projekt**

Försök att återuppbygga de första få minuterna av ditt projekt. Om detta inte orsakar instabilitet, försök lägga till några minuter till projektet. Fortsätt återuppbygga projektet om systemet förblir stabilt.

### **Sök efter skadad media**

Om instabiliteten verkar uppstå när du manipulerar vissa ljud- eller videoklipp bör du spela in eller importera ljud- eller videomaterialet på nytt. Om mediefilerna importerades och skapades av en annan applikation bör du importera med Studio och skapa ett testprojekt. Medan Studio stöder många videoformat är det möjligt att just din sekvens är korrupt eller är av ett ovanligt format. Om du har en **wav**- eller **mp3**-fil som tycks problematisk, konvertera då filen till det andra formatet och importera därefter filen.

## Ominstallera Windows

Detta är ett drastiskt steg, men om de föregående stegen inte har hjälpt kan själva Windows vara skadat. De höga databearbetningskrav som ställs på ditt system av ett multimedieverktyg som Pinnacle Studio kan komma att avslöja instabiliteter i systemet som kanske ej syns i samband med andra applikationer. Ett sätt att avgöra om din Windows-installation är en del av problemet är att köra Microsofts systemverktyg. Detta verktyg kontrollerar när Windows kraschar.

### För att använda systeminformationsverktyget:

1. Klicka på *Start*, därefter *Kör*, och skriv sedan "Msinfo32" i sökfönstret under knappen *Start*. Tryck på Enter för att visa fönstret Systeminformation.
2. Expandera kategorin *Mjukvarumiljö* i fönstrets vänsta sida.
3. Klicka på Windows Felrapportering.

Om Windows felrapporteringsfönster uppvisar många poster, kan detta vara ett tecken på att operativsystemet är instabilt eller att datorn har hårdvaruproblem. Genom att undersöka posterna kan du ta reda på vad som orsakat kraschen. Om krascherna oftast involverarsystemmjukvara såsom Window Explorer betyder det att ditt operativsystem har problem. Återkommande slumpmässiga krascher är ett annat vanligt tecken på en felaktig Windows-installation.

### Exempel 2: Studio kraschar när användaren utfört en aktion

Om Pinnacle Studio kraschar, eller brukar krascha, när du klickar på en specifik flik eller knapp, börja då med att testa samtliga steg under Exempel 1 ovan. Den typen av problem betyder oftast att Studio inte är installerat rätt eller har skadats, så installera av Studio och installera det igen, och börja sen patcha den senaste versionen. Detta bör hjälpa.

För att ta reda på om felet är specifikt för ett särskilt projekt, skapa ett testprojekt och lägg till några scener till tidslinjen från provviden. Klicka nu på fliken eller knappen som verkar orsaka problemet. Om

detta testprojekt inte kraschar kan det bero på att problemet ligger i projektet som du arbetar med och inte i Studio eller ditt system. Om testprojektet kraschar bör du kontakta vår supportpersonal och ge oss detaljerna om precis var felet inträffar. Vi kommer att försöka återskapa och lösa problemet.

### **Exempel 3: Studio kraschar upprepade gånger**

Om Studio kraschar när du utför en speciell procedur eller kombination steg börja med att felsöka som i Fall 1, eftersom det här bara är en mer komplicerad version av Fall 2. Det är ofta mycket svårt att hitta den exakta sekvens steg som leder till en krasch. Ett enkelt testprojekt med en provvideo, som beskrivs ovan, kommer att vara till stor hjälp både för dig i första hand, och sedan för supporten, om det kommer att krävas.

---

## **Exportproblem**

---

Om fel rapporteras eller om applikationen låser sig eller betar sig på ett felaktigt sätt i samband med export av fil eller skiva, vänligen genomsök då vår kunskapsbas efter artiklar som berör det specifika felscenario du upplever.

---

## **Problem med uppspelning av skiva**

---

Dokument-ID: 384235

Om du upplever problem med att skivor skapade med Studio ej spelas upp eller tycks vara tomma, bör följande steg kunna lösa dessa problem.

Andra typer av uppspelningsproblem diskuteras på andra ställen i kunskapsbasen.

- Om bilden på skivan spelas upp men inte ljudet, läs då igenom dokument 222577, *Skivor brända med Studio besitter inget ljud*.



- Om endast en del av ditt skivprojekt syns på DVD-skivan, eller om nyligen genomförda förändringar saknas, prova då dokument 219785, *DVD skapad med Studio saknar projektdel*.

### Om din DVD-skiva ej spelas upp eller tycks vara tom:

1. Kontrollera att skivan är ren. Kontrollera så att skivytan ej uppvisar några tydliga fläckar eller repor. Om skivan är smutsig, rengör den med en mjuk trasa (använd inte hushållspapper eller pappershandduk), och stryk inifrån och ut mot kanterna, inte i cirkelrörelser.
2. Stoppa in skivan i skivenheten på datorn och försäkra dig om att den innehåller filsystemmappar.

- Dubbelklicka på *Min Dator*.
- Högerklicka på DVD-spelaren och välj *Utforska*.

Det ska finnas två mappar på din DVD, *audio\_ts* och *video\_ts*. Mappen "*audio\_ts*" bör vara tom, medan mappen "*video\_ts*" bör innehålla filer med ändelserna **bup**, **ifo** och **vob**.

Om filerna är där så har problemet definitivt något att göra med uppspelningen som sådan snarare än med bränningen. Om skivan å andra sidan faktiskt är tom så är problemet brännaren, inte uppspelningen. Om så är fallet, följ då instruktionerna i dokument 214533, *Skivbränningsproblem i Studio*.

3. Om skivan ej spelas upp i din normala DVD-spelare, försök då spela upp den på din dator. Skivan bör spelas upp med ett DVD-spelarsprogram, såsom PowerDVD eller WinDVD. Det kan också gå att spela upp DVD:er i Windows Media Player, beroende på vilken version av Windows du har. Om du har problem med att spela upp DVD-skivan även i din dators DVD-spelare, läs då dokument 221479, *Spela upp DVD-skivor på din dator*.
4. 4. Försök spela DVD:n på en annan spelare. En del spelare klarar inte vissa märken av DVD eller ett visst DVD-mediaformat (-R, +R, -RW eller +RW).

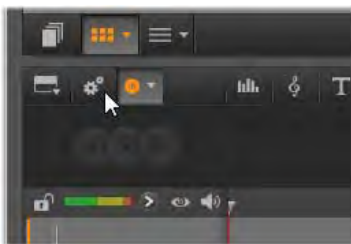
Om du inte vet om en DVD-spelare stöder en viss sorts media, se tillverkarens webbsida för information. Ett annat bra ställe att kolla upp kompatibilitet på är:

[www.videohelp.com/dvdplayers](http://www.videohelp.com/dvdplayers)

Om skivtypen inte stöds av spelaren måste du återskapa skivan i ett annat format. Om skivan spelas på en DVD-spelare men inte på en annan så kan det bero på att den andra spelaren är på gränsen att gå sönder, eller att den inte kan läsa media ordentligt. Om detta inträffar, experimentera då med olika DVD-märken och -typer tills du hittar en kombination som fungerar oberoende av vilken utrustning du använder.

5. Se till att ditt projekt är inställt på att spelas i det format som används i din region (t.ex NTSC i USA, PAL i Europa). Om projektet, och då också skivan, är i fel format kommer vissa DVD-spelare inte att kunna spela skivan.

För att kontrollera videoformatet, klicka på kugghjulsikonen i övre vänstra delen av tidslinjen i Diskredigeraren.



*Att öppna dialogrutan Tidslinjeinställningar.*

I dialogrutan Tidslinjeinställningar, se till att rullgardningsmenyn *Storlek* ställts in på rätt standard.



*Kontrollera inställningen Storlek.*

Du kan även ställa in grundinställningen för videostandard i projekt via sidan *Projektinställningar* i Pinnacle Studios konfigurationsdialog.

---

## Resurser, tutorials och träning

---

Dokument-ID: 384227

Många resurser finns tillgängliga för användare som vill lära sig mer om Pinnacle Studio. En del av dem står listade nedan. Den mest aktualiserade listan finns att tillgå via vår kunskapsdatabas under ovanstående dokument-ID.

---

### Videotutorials

---

Ett antal kostnadsfria videotutorials som täcker många Pinnacle Studio-teman finns att tillgå online. Klicka på ? ➤ *menykommandot Onlineträning* för att se samtliga videotutorials, eller använd din webbläsare för att gå till adressen:

[go.pinnaclesys.com/Tutorials](http://go.pinnaclesys.com/Tutorials)

---

### Kunskapsbas

---

Vi har hundratals dokument som kostnadsfritt informerar om många ämnen. För att se och söka i vår kunskapsbas, gå till:

[go.pinnaclesys.com/sv-SE/KnowledgeBase](http://go.pinnaclesys.com/sv-SE/KnowledgeBase)

---

### Användarforum

---

Sannolikheten är stor att andra användare kan ha ställt en liknande eller samma fråga, så läs, sök igenom och skriv till våra kostnadsfria diskussionsforum, som du hittar på:

[go.pinnaclesys.com/Forums](http://go.pinnaclesys.com/Forums)

---

### DVD-träning

---

En tränings-DVD för Pinnacle Studio finns att köpa via Pinnacles onlineshop på:

[go.pinnaclesys.com/DVDTraining](http://go.pinnaclesys.com/DVDTraining)

## APPENDIX B:

---

# Videografi

Att filma bra video och sen därur skapa intressant, spännande eller informativ film, är något som alla med lite grundläggande kunskaper kan lära sig göra.

Från att starta med ett manus eller ett bildmanus är det första steget att filma din egen demovideo. Redan i det skedet bör du titta framåt, mot redigeringsfasen, genom att säkerställa att du då kommer att ha mycket och bra material att arbeta med.

Att redigera film innebär att klippa och klistra ihop sina filmsekvenser och på så sätt skapa någon form av harmonisk helhet. Det innebär att man måste bestämma sig för särskilda tekniker, övergångar och effekter som bäst uttrycker din avsikt.

En viktig del av redigeringen är att skapa ett soundtrack. Det riktiga ljudet – dialog, musik, kommentar eller effekt – kan arbeta med det visuella för att skapa en bättre helhet än summan av dess delar.

Pinnacle Studio besitter de verktyg du behöver för att skapa videofilmer med professionell kvalitet hemma. Resten är upp till dig – videografen.

---

## Skapa en inspelningsplan

---

Det är inte alltid nödvändigt att ha en inspelningsplan, men för större videoprojekt kan det vara till stor hjälp. Planen kan vara precis så enkel eller komplex som du själv önskar. Det kan räcka med en

enkel lista över planerade scener, eller också kanske du vill inkludera lite anteckningar över detaljerade kamerariktningar eller förberedd dialog. Den verkligen ambitiöse kan löpa hela linan ut och skapa ett komplett manus, där varenda kameravinkel finns beskriven in i minsta detalj, tillsammans med anteckningar rörandes varaktighet, ljussättning och rekvisita.

| Titel: "Jack på gocartbanan" |                                                                                                               |                                                                     |        |               |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|--------|---------------|
| Nr.                          | Kameravinkel                                                                                                  | Text / ljud                                                         | Längd  | Datum         |
| 1                            | Jacks ansikte med hjälm, kameran zoomar ut                                                                    | "Jack kör sitt första lopp..."<br>Motorljud i bakgrunden.           | 11 sek | Tis.<br>06/22 |
| 2                            | På startlinjen, förarperspektiv; låg kamera position.                                                         | Musik spelas i hallen, motorljud.<br>"Då kör vi..."                 | 8 sek  | Tis.<br>06/22 |
| 3                            | En man med en startflagga följs in i scenen till startpositionen. Kamera stannar, man ut ur scen efter start. | "Då kör vi..."<br>Genomför starten, lägg till startsignal.          | 12 sek | Tis.<br>06/22 |
| 4                            | Jack på startlinjen framifrån, kameran följer, visar Jack mot kurvan, nu bakifrån.                            | Musik hörs inte längre, lägg till samma musik från disk, motorljud. | 9 sek  | Tis.<br>06/22 |
| 5                            | ...                                                                                                           |                                                                     |        |               |

*Skiss över en enkel inspelningsplan*

## Redigering

### Att använda olika perspektiv

Något viktigt bör alltid filmas ur ett flertal olika perspektiv och kamerapositioner. Senare vid redigering kan du välja och/eller kombinera de bästa kameravinklarna. Gör en medveten ansträngning att filma händelser från mer än en kameravinkel (först clownen i cirkusringen men sedan även de skrattande åskådarna från clownens

synvinkel). Intressanta evenemang kan även äga rum bakom huvudpersonen eller så kan huvudpersonen ses från en annan vinkel. Detta kan vara till hjälp senare när du försöker skapa balans i filmen.

## Närbilder

Snåla inte med närbilder på viktiga saker och personer. Närbilder ser vanligtvis bättre och mer intressanta ut än översiktsbilder på en tv-skärm och de fungerar bra i post-production-effekter.

## Longshots / Semi-longshots

Longshots ger åskådaren en översikt samt etablerar rummet där handlingen äger rum. Dessa scener kan dock även användas för att korta ner längre scener. När du klipper från en närbild till en översiktsbild ser tittaren inte detaljerna längre och därför är det enklare att skapa ett kronologiskt hopp. Att visa en åskådare i en helbild kan även kort distrahera från en huvudhandlingen, om så önskas.

## Kompleta handlingar

Filma alltid kompletta handlingar som har både början och slut. Detta underlättar redigeringen.

## Övergångar

Cinematisk tajming kräver viss övning. Det är inte alltid möjligt att filma långa handlingar i sin helhet och i filmer måste de ofta representeras i kraftigt förkortad form. Likväl bör handlingen förbli logisk och klipp bör som grundregel aldrig dra till sig uppmärksamhet i sig själv.

Det är här övergångar kommer in i bilden. Övergångar avleder tittarens uppmärksamhet från handlingen och gör det till exempel möjligt för filmskaparen att göra kronologiska hopp utan att tittaren är medveten om dem.

Hemligheten till en lyckad övergång är att etablera ett enkelt band mellan det två scenerna. Vid *story-relaterade* övergångar utgör dessa anslutningar på varandra efterföljande händelser i berättelsen. Till exempel kan en bild av en ny bil användas för att introducera en dokumentär om dess design och produktion.

En *neutral* övergång signalerar inte i sig själv någon utveckling i storyn eller någon förändring i tid eller rum, men kan användas för att på ett smidigt sätt sammankoppla olika utdrag ur en scen. Till exempel, genom att klippa till en intresserad individ bland publiken under en paneldiskussion, låter dig klippa tillbaka till en senare del av samma diskussion utan avbrott, och utelämnar delen mitt emellan.

*Externa* övergångar visar något utöver själva handlingen. Till exempel, under en tagning vid ett bröllop kan du klippa till utkanten av bröllopet där en överraskning håller på att ställas fram.

Övergångar bör alltid understryka filmens budskap och måste alltid passa respektive situation för att undvika förvirrade tittare eller distrahering från den faktiska handlingen.

## **Logisk händelsesekvens**

Vid redigering bör tagningarna passa ihop vad gäller handlingen. Tittarna kommer inte att kunna följa med i handlingen om den inte är logisk. Fånga tittarens intresse från första början med en hetsig eller spektakulär början och behåll intresset till slutet. Tittare kan tappa intresse och/eller bli förvirrade om scener sätts ihop på ett ologiskt eller kronologiskt oriktigt sätt, eller om scener är för hektiska eller korta (under 3 sekunder). Motiven bör inte skilja sig för mycket från scen till scen.

## **Att överbrygga luckor**

Försök överbrygga luckorna mellan de olika inspelningsplatserna. Du kan exempelvis använda närbilder för att överbrygga kronologiska hopp, zooma in på ansiktet och sedan, efter några sekunder, zooma ut mot en helt annan scen.

## **Att bibehålla kontinuitet**

Kontinuitet – konsekvens ifråga om detalj mellan olika scener – är vitalt när det gäller att ge åskådaren en tillfredsställande upplevelse. Soligt väder och åskådare som bär paraplyn innebär kollision.

## **Klipptempo**

Det tempo med vilket en film klipper från en scen till nästa påverkar ofta filmens budskap och sinnesstämning. Avsaknaden av en speciell tagning och en tagnings varaktighet är två sätt att manipulera budskapet i filmen.

## Undvik visuella disjunktioner (brist på samband)

Att klippa samman liknande klipp i på varandra följande ordning kan leda till visuella disjunktioner. En person kan befinna sig i bildens vänstra hälft i ena sekunden och i högra hälften i nästa, eller kan synas först med och sedan utan glasögon.

## Klipp ej ihop panoreringssekvenser

Panoreringar bör inte klippas ihop om de inte har samma riktning och tempo.

---

## Grundläggande regler för videoredigering

---

Här är några hjälpsamma råd som kan vara nyttiga när du ska redigera din film. Det finns naturligtvis inga fasta regler, särskilt om ditt arbete är komiskt eller experimentellt.

Klipp ej ihop scener där kameran rör sig. Panoreringar, zoomningar och andra sekvenser i rörelse bör alltid separeras med statiska tagningar.

- På varandra följande sekvenser bör filmas ur olika kamerapositioner. Kameravinkeln bör variera med minst 45 grader.
- Ansiktssekvenser bör alltid filmas ur olika synvinklar.
- Ändra perspektiv när du filmar byggnader. När du har liknande tagningar av samma typ och storlek bör diagonalen i bilden växla mellan främre vänster till bakre höger och vice versa.
- Placera klipp när personer rör sig. Tittaren kommer vara distraherad av den pågående rörelsen och klippet kommer passera förbi näst intill obemärkt. Med andra ord kan du klippa till en översiktsbild mitt i rörelsen.
- Gör harmoniska klipp; undvik visuella disjunktioner.
- Ju mindre rörelse ett klipp har, desto kortare bör det vara. Tagningar med snabba rörelser kan vara längre.
- Longshots har mer innehåll och bör därför också visas under längre tid.



Att arrangera dina videosekvenser i en medveten ordning, gör det inte bara möjligt att skapa vissa effekter, utan även att ge uttryck för budskap som inte kan eller inte bör visas i bilder. Det finns sex grundläggande metoder för att förmedla budskap genom klipp: Vi tar oss en titt på dem i tur och ordning.

## **Associativa klipp**

Klipp kopplas samman i en viss ordning i syfte att väcka vissa associationer hos åskådaren, men det verkliga budskapet visas ej. Exempel: En man satsar pengar på hästkapplöpning, och i nästa scen ser vi honom köpa en ny, dyr bil hos en bilhandlare.

## **Parallella klipp**

Två skeenden visas parallellt. Filmen hoppar fram och tillbaka mellan två skeenden; klippen blir kortare och kortade mot slutet. Detta är ett sätt att bygga upp en spänning som till slut når sitt klimax. Exempel: Två olika bilar kör i olika riktning mot samma korsning i hög hastighet.

## **Konstrastklipp**

Filmen klipper avsiktligt helt plötsligt till en annan, helt annorlunda scen, i syfte att peka på kontrasten för åskådaren. Exempel: En turist ligger på stranden; i nästa klipp visas svältande barn.

## **Ersättningsklipp**

Händelser som inte kan eller borde visas ersätts av andra händelser (ett barn föds, men istället för förlossningen visas en blommande knopp).

## **Orsak-och-verkan-klipp**

Klippen sammanlänkas genom orsak och verkan: utan det första klippet skulle det andra vara omöjligt att förstå. Exempel: En man bråkar med sin fru och syns i påföljande scen sova under en bro.

## **Formella klipp**

Klipp som varierar i innehåll kan sammankopplas om de har något gemensamt – exempel samma former, färger eller rörelser. Exempel: En kristallkula och Jorden; en gul regnrock och gula blommor; en fallande fallskärmshoppare och en fallande fjäder.

---

## Ljudspårsproduktion

---

Att producera ljudspår är en konst, men en som alla kan lära sig. Det är givetvis inte helt enkelt att skapa ett bra berättande, men korta, informativa kommentarer är ofta till stor hjälp för tittaren. Oavsett berättande bör det låta naturligt, expressivt och spontant, inte träigt eller stelt.

### Håll kommentarer kortfattade

En generell regel som gäller för alla kommentarer är att enkelhet oftast är bäst. Bilderna bör tala för sig själva och saker som är uppenbart för tittaren genom bilder kräver inga kommentarer.

### Bevara originalljud

Talade kommentarer bör blandas både med originalljuden och med musiken på ett sådant sätt att originalljuden fortfarande kan höras. Naturligt ljud är en del av ditt videomaterial och bör helst inte klippas bort, eftersom video utan naturligt ljud lätt kan verka sterilt och mindre äkta. Vanligtvis spelar inspelningsutrustningen tyvärr även in ljud från flygplan och bilar som senare inte visas i bild. Dessa ljud eller starka vindljud som mest är distraherande bör döljas eller bytas ut mot passande berättande eller musik.

### Välj lämplig musik

Passande musik ger din film en professionell touch och kan göra mycket för att förstärka filmens budskap. Den valda musiken bör emellertid alltid passa filmens budskap. Detta kan ibland vara en tidskrävande process och en utmaning men det uppskattas mycket av tittaren.

---

## Titel

---

Titeln bör vara informativ, beskriva filmens innehåll samt väcka intresse. Om den dessutom utgör ett uttryck som sticker ut och är lätt att memorera, så mycket bättre.

När det gäller presentationen ger Titelredigeraren i princip obegränsade möjligheter för kreativt visuellt skapande. Det är en plats i produktionen där du inte är bunden till hur filmen i sig ser ut, så släpp fantasin lös.

Det slutgiltiga målet är givetvis att kommunicera, så vissa grundläggande principer gäller i stort sett alltid. Till exempel är det troligare att en kortfattad titel i ett stort, läsbart teckensnitt når igenom med sitt budskap än en titel som är överdekorerad eller för lång.

### Titelfärger

Följande kombinationer bakgrund och text är lätta att läsa: vitt och rött, gult och svart, samt vitt och grönt. Var försiktig med vita titlar på svart bakgrund. Vissa videosystem kan inte hantera kontrastförhållanden som överstiger 1:40 och kan inte återge sådana titlar i detalj.

### Tid i bild

Som regel bör titeln finnas i bild tillräckligt länge för att den ska kunna läsas två gånger. Beräkna omkring tre sekunder för en titel med tio bokstäver. Beräkna en ytterligare sekund för var femte extra bokstav.

### "Funna" titlar

Förutom efterproducerade titlar kan även naturliga titlar som skyltar, vägmärken eller titelsidor i tidningar skapa intressanta möjligheter.

# Ordlista

Multimediaterminologi innehåller dator- och videoterminologi. De viktigaste termerna definieras nedan. Korsreferenser anges genom .

**720p:** Ett HD(högdefinitions)-videoformat med en upplösning på 1280x720 samt progressiva (icke-interlaced) bildrutor.

**108i:** Ett HD(högdefinitions)-videoformat med en upplösning på 1440x1080 samt interlaced-bildrutor.

**ActiveMovie:** Ett mjukvaru-gränssnitt från Microsoft för att styra multimediaenheter i Windows.  *DirectShow, DirectMedia*

**ADPCM:** Förkortning för Adaptive Delta Pulse Code Modulation, en metod för att lagra ljudinformation i ett digitalt format. Detta är den ljudkodning och -komprimering som används inom CD-I- och  *CD-ROM-*produktion.

**Adress:** Samtliga tillgängliga lagringspositioner i datorn är numrerade (adresserade). Genom dessa adresser kan varje sparposition användas. Vissa adresser är reserverade för speciella maskinvarukomponenter. Om två komponenter använder samma adress, kallas detta "adresskonflikt".

**Aliasing:** En bild visas inkorrekt på grund av output-enhetens begränsningar. Aliasing uppstår oftast i form av tandade kanter på kurvor och vinklade former.

**Anti-aliasing:** Ett sätt att jämna ut tandade kanter i bitmapbilder. Detta uppnås vanligtvis genom att skugga kanterna med pixlar som färgmässigt befinner sig mellan kanten och bakgrunden och

därigenom gör övergången mindre uppenbar. En annan form av anti-aliasing involverar outputenheter med högre upplösning.

**Höjd-/breddförhållande (aspect ratio):** Förhållandet mellan bredd och höjd i en bild eller ett grafiskt element. Att hålla höjd-/breddförhållandet fixerat betyder att alla förändringar på ett värde omedelbart påverkar det andra.

**AVI:** Audio Video Interleaved, ett standardformat för digital video (och  *Video för Windows*).

**Batch capture:** En automatisk process som använder en  *redigeringslista* för att lokalisera och återinspela specifika klipp från ett videoband, vanligtvis till en högre datahastighet än den med vilken klippet ursprungligen spelades in.

**BIOS:** Förkortning för Basic Input Output System, vilket hänvisar grundläggande input- och outputkommand som sparat i ett  *ROM*, PROM eller  *EPROM*. En BIOS viktigaste uppgift är att hålla koll på indata och utdata. När systemet startas utför ROM-BIOS vissa tester.  *Parallellport, IRQ, I/O*

**Bit:** Förkortning för "binary digit", det minsta elementet i datorns minne. Bland annat används bitar för att registrera färgvärdet på pixlarna i en bild. Ju fler bits som används för varje  *pixel*, desto större blir antalet tillgängliga färger. Till exempel:

1-bit: varje pixel är antingen svart eller vit.

4-bit: tillåter 16 färger eller gråtoner.

8-bit: möjliggör 256 färger eller gråtoner.

16-bit: medger 65 536 färger.

24-bit: tillåter omkring 16.7 million färger.

**Bitmap:** Ett bildformat som består av ett antal punkter eller "pixlar" arrangerade i rader.  *Pixel*

**Blacking:** Processen att förbereda ett videokassett för infogningsredigering genom att spela in svart och ett kontinuerligt kontrollspår på hela kassetten. Om inspelningsapparaturen stödjer tidskod, kommer tidskoden att spelas in samtidigt (så kallad "striping").

**Ljusstyrka:** Även "luminans". Anger videofilmens ljusstyrka.

**Byte:** En byte motsvarar åtta  *bits*. Med en byte kan exakt ett alfanumeriskt tecken visas (ex. en bokstav eller en siffra).

**CD-ROM:** Cd-rom är ett masslagringsmedia för digital data som till exempel digital video. CD-ROM-spelaren kan läsa men ej skriva (spelas in på):  *ROM* är en förkortning för Read-Only Memory.

**Kanal:** Informationsklassifikationer inom en datafil för att isolera specifika filaspekter. Till exempel använder färgbilder olika kanaler i syfte att klassificera bildens färgkomponenter. Stereoljudfiler använder kanaler för att identifiera ljudet som är avsett för vänstra och högra högtalarna. Videofiler använder kombinationer av kanalerna som används för bild och ljudfiler.

**Klipp:** I Pinnacle Studio refererar detta varje till mediaelement som används på tidslinjen i en film eller ett skivprojekt. Klippmedia omfattar videor, ljudfiler, bilder, titlar och montage.

**Urklipp:** En temporär lagringsarea som delas av samtliga Windowsprogram och som används för att lagra data i samband med klipp-, kopiera- och klistra in-operationer. All ny data du placerar i klippbordet ersätter existerande data.

**Stängd GOP:**  *GOP*

**Codec:** Motsättning kompressor/dekompressor – en algoritm som komprimerar (packar) och dekomprimerar (packar upp) bilddata. Kodekar kan vara inkluderade i antingen programvara eller maskinvara.

**Färgdjup:** Antalet bits som levererar färginformation till varje pixel. Ett 1-bits färgdjup medger  $2^1=2$  färger, ett 8-bitars djup medger  $2^8=256$  färger, och ett 24-bitars djup medger  $2^{24}=16\,777\,216$  färger.

**Färgmodell:** En färgmodell är ett sätt att matematiskt beskriva och definiera färger och hur de relaterar till varandra. Varje färgmodell har sin egen styrka. De två vanligaste färgmodellerna är  *RGB* och  *YUV*.

**Färgmättnad (saturation):** En färgs intensitet.

**Komplementfärg:** Komplementfärger har motsatt värde till primärfärger. Om du kombinerar en färg och dess komplementfärg blir resultatet vitt. Till exempel har röd, grön och blå komplementfärgerna cyan, magenta och gul.

**COM-port:** En serieport placerad på din dators baksida för att ansluta modem, plotter, skrivare eller mus till systemet.

**Kompositvideo:** Kompositvideo kodar ljus- och färgstyrkeinformation till en enda signal.  VHS och 8mm är format som spelar in och spelar upp kompositvideo.

**Komprimering:** Ett sätt att förminska filers storlek. Det finns två olika typer av komprimering: *förlustfri* och *förlustgenererande*. Filer som är komprimerade med icke-destruktiv komprimering kan återskapas till originalskick utan att förändra originalet. Destruktiv komprimering slopar viss data vid komprimering så filen ändras något. Förlusten av kavlitet kan vara obetydlig eller allvarlig beroende på graden av komprimering.

**Beskärning:** Att välja det område av en bild som ska visas.

**Datafrekvens:** Data per sekund, alltså den mängd data som ett masslagringsmedium (hårddisk eller cd-rom) sparar/spelar upp per sekund eller mängden data i en videosekvens per sekund.

**Överföringsfrekvens för data:** Måttet på den hastighet med vilken information reser mellan lagringsenheten (dvs.  CD-ROM eller hårddisk) och skärmenheten (dvs. monitor eller  MCI-enhet). Vissa överföringshastigheter ge bättre prestanda än andra beroende på vilka enheter som används.

**DCT:** Diskret cosinustransformering – en del av  JPEG-bildfilskomprimeringen och därtill hörande algoritmer. Ljusstyrke- och färginformation sparas som en frekvenskoefficient.

**DirectShow:** Systemtillägg skapat av Microsoft för multimediaapplikationer i Windows.  ActiveMovie

**DirectMedia:** Systemtillägg skapat av Microsoft för multimediaapplikationer i Windows.  ActiveMovie

**DirectX:** En samling av flera systemtillägg utvecklade av Microsoft för Windows 95 och alla efterföljare för att göra video- och spelacceleration möjligt.

**Lösa upp (dissolve):** En övergångseffekt där videon tonas från en scen till en annan.

**Rastrering (dithering):** Öka antalet synliga färger på en bild genom att tillföra färgmönster.

**Decibel (dB):** En enhet som mäter ljudvolymen. En ökning med 3dB fördubblar volymen.

**Digital8:** Digitalt videobandsformat som spelar in  DV-kodad ljud- och bilddata på  Hi8-band. Digital8-kameror och -videobandspelare, som för tillfället endast säljs av Sony, kan spela både Hi8- och 8mm-band.

**Digital video:** Digital video lagrar information  bit för bit i en fil (i motsats till analoga lagringsmedia).

**DMA:** DMA: Direct Memory Access.

**Drivrutin:** En fil som innehåller information som behövs för att kunna använda kringutrustning. Till exempel sköter videoinspelningsdrivrutinen videoinspelningskortet.

**DV:** Digitalt videobandsformat för att spela in digitalt ljud och digital bild på ¼-tums metallevaporerade magnetband. Mini DV-kassett rymmer upp till 60 minuters innehåll, medan standard DV-kassett rymmer upp till 270 minuter.

**ECP:** "Enhanced Compatible Port". Möjliggör accelererad, tvåvägars dataöverföring via  parallellport.  EPP

**Redigeringslista (EDL):** En lista över sekvenser och effekter i en speciell ordning som kommer att spelas in på din exportkassett, diskett eller fil. Studio gör det möjligt att skapa och redigera dina egna listor genom att tillföra, radera och ändra sekvenser och effekter i Filmfönstret.

**EPP:** "Enhanced Parallel Port" ("förbättrad parallellport"). Möjliggör accelererad, tvåvägars dataöverföring via  parallellport.  ECP



**EPROM:** "Erasable Programmable Read-Only Memory". Minneschip som behåller sina data efter programmering även utan ström. Minnesinnehållet kan raderas med ultraviolett ljus och kan skrivas om.

**Fade (övergång) till/från svart:** En digital effekt som övergår ("fejdar") från svart i början av ett klipp eller till svart i slutet.

**Fält:** En  videobildruta består av horisontella linjer och är uppdelad i två fält. Alla ojämna linjer i bildrutan ingår i Fält 1. Alla jämna linjer ingår i Fält 2.

**Filformat:** Organiseringen av information inom en datorfil, så som en bild eller ett word dokument. Formatet på en fil anges vanligtvis av dess "filitillägg" (dvs. **doc**, **avi** eller **wmf**).

**Filter:** Verktyg som förändrar data i syfte att generera specialeffekter.

**FireWire:** Apple Computers varumärkesskyddade namn för det seriella dataprotokollet  *IEEE-1394*.

**Fält:** En  bildruta  *interlaced* video består av horisontella linjer och är uppdelad i två fält. Alla ojämna linjer i bildrutan ingår i Fält 1. Alla jämna linjer ingår i Fält 2.

**Bildfrekvens:** Bildfrekvensen anger hur många bildrutor i en videofrekvens som visas varje sekund. Bildfrekvensen för  *NTSC*-video är 30 bildrutor per sekund. Bildfrekvensen för  *PAL*-video är 25 bildrutor per sekund.

**Bildstorlek:** Den maximala storleken för att visa bilddata i en video- eller animationssekvens. Om en bild som är avsedd för sekvensen är större än bildstorleken, måste den beskäras eller skalas för att passa.

**Frekvens:** Antalet upprepningar under en periodisk process (såsom en ljudvåg eller spänningsväxlingar) per tidsenhet. Mäts vanligtvis i upprepningar per sekund eller Hertz (Hz).

**GOP:** Vid  *MPEG*-komprimering delas dataströmmen först upp i "bildgrupper" om flera bildrutor vardera. Varje GOP innehåller tre typer av bildrutor: "I-Frames", "P-Frames" (bilder) samt "B-Frames".

**GOP-storlek:** GOP-storleken avgör hur många I-Frames, B-Frames och P-frames som omfattas av en  GOP. Exempelvis är nuvarande GOP-storlekar 9 eller 12.

**Hårdvarucodec:** Komprimeringsmetod som skapar särskild maskinvara för att skapa och spela upp komprimerade digitala videosekvenser. En hårdvarucodec kan ge bättre kodningshastighet och bildkvalitet än en codec som helt baseras på mjukvara.  *Codec, Mjukvarucodec*

**HD:** High Definition-video. De flesta HD-format som används har en upplösning på antingen 1920x1080 eller 1280x720. Det är en väsentlig skillnad mellan 1080-standarden och 720-standarden: Det större formatet använder 2,25 fler pixlar per bildruta. Denna skillnad ökar väsentligt kraven för att bearbeta 1080innehåll i fråga om kodningstid, avkodningshastighet och hårddiskutrymme. Alla 720-format är progressiva. 1080-formatet består av en blandning mellan progressiva och interlaced(sammanvävda)-bildtyper. Datorer och deras skärmar är av naturen progressiva, medan å sin sida TV-mediet traditionellt varit baserat på sammanvävda (interlaced) tekniker och standarder. Inom HD-terminologin anger vi progressiv med bokstaven "p" och sammanvävd (interlaced) med bokstaven "i".

**HDV:** Ett format för att spela in och spela upp HD-video på ett DV-kassettband. Har etablerats som "HDV"-format. Istället för "DV"-codec använder HDV en variant av MPEG-2. Det finns två varianter av HDV: HDV1 och HDV2. HDV1 innebär 1280x720-upplösning med progressiva bildrutor (720p). MPEG-transportflödet uppgår till 19.7 Mbps/s. HDV2 innebär 1440x1080-upplösning med sammanvävda (interlaced) bildrutor (1080i). MPEG-transportflödet uppgår till 25 Mbps/s.

**Hi8:** Förbättrad version av  *Video8* som använder  *S-Video* som spelas in på metallpartikels- eller metallevaporerade magnetband. På grund av högre luminansupplösning och större bandbredd, är resultatet skarpare bilder än Video8

**HiColor:** För bilder betyder detta vanligtvis en 16-bitars (5-6-5) datatyp som kan innehålla upp till 65 536 färger. TGA-filformatet stöder bilder av denna typ. Andra filformat kräver föregående konvertering av HiColor-bilder till  *TrueColor*. För skärmar

refererar "HiColor" vanligtvis till 15-bitars (5-5-5) grafikkort som kan visa upp till 32 768 färger.  *Bit*

**Huffmankodning:** En teknik som används i  *JPEG*- och andra datakomprimeringsmetoder där sällan förekommande värden erhåller en lång kod, medan ofta förekommande värden erhåller en kort kod.

**IDE:** Förkortning för Integrated Device Electronics: ett gränssnitt för hårddiskar som kombinerar all kontrollelektronik på själva hårddisken, istället för på den adapter som ansluter hårddisken till expansionsbussen.

**IEEE-1394:** Detta är ett protokoll för seriell dataöverföring med hastigheter upp till 400 Mbit/sek som har utvecklats av Apple Computer och introducerats som FireWire. Sony erbjuder en lätt modifierad version för överföring av DV-signaler vid namn i.LINK med överföringshastigheter upp till 100 Mbits/sec.

**Bild:** En bild är en reproduktion eller avbild av något. Termen används ofta för digitaliserade bilder som består av pixlar, vilka kan visas på en datorskärm och manipuleras i ett bildbehandlingsprogram.

**Bildkomprimering:** Metod för att reducera mängden data som krävs för att lagra digitala bilder och videofiler.

**Sammanvävd (interlaced):** Skärmuppdateringsmetoden som används av TV-system.  *PAL*-TV-bilden består av två sammanvävda bildhalvor ( *fält*) bestående av 312½ linjer vardera.  *NTSC*-TV-bilden består av två bildhalvor med 242½ linjer vardera. Fälten visas omväxlande ett och ett för att skapa bilden.

**Interleave (intersekvensera):** En specifik kombination av ljud och bild i syfte att ge smidigare uppspelning, synkronisering eller komprimering. Standardformatet  *AVI* delar upp ljud och bild i lika stora delar.

**I/O:** Input/Output.

**IRQ:** "Interrupt Request" ("avbrottsbegäran"). "Interrupt" refererar till ett temporärt avbrott i datorns huvudsakliga

bearbetningsprocedur så att underhålls- eller bakgrundsuppgifter kan utföras. Avbrott kan begäras av antingen maskinvara (t.ex. tangentbord, mus) eller programvara.

**JPEG:** Joint Photographic Experts Group och den standard dessa utvecklat för komprimering av digitala bildrutor baserad på  *DCT*.

**Kbyte (även KB):** En Kbyte (kilobyte) innehåller 1024  *byte*. "K":et står här för talet 1024 ( $2^{10}$ ), och ej för 1000 som i det metrisk prefixet.

**Nyckelfärg:** En färg som inte visas utan låter bakgrundsbilden synas igenom. Oftast använt när man låter en videosekvens överlappa en annan så att den underliggande videon visas så fort nyckelfärgen uppträder.

**Nyckelruta:** En videobildruta för vilken värdet på en viss video- eller ljudeffektsparameter specificeras. Vid uppspelning uppnås effektanimering genom att på ett smidigt sätt justera parametrar från ett nyckelrutevärde till nästa. Animeringseffekter genom nyckelbilder kallas ofta "key-framing" (efter engelskans key-frame för nyckelruta).

**LPT:**  *Parallellport*

**Ljusstyrka:**  *Klarhet*

**M1V:** (Filtillägg för) en MPEG-fil som endast innehåller videodata.  *MPA, MPEG, MPG*

**Mbyte (även MB):** En Mbyte (megabyte) motsvarar 1024  *Kbyte* – 1024 x 1024 byte.

**Markör In / Markör Ut:** I video redigering syftar mark in- och mark out-tiderna på de start- och sluttidskoder som identifierar de sekvenser som ska inkluderas i projektet.

**MCI:** Media Controll Interface. Programmeringsgränssnitt utvecklat av Microsoft för att underlätta för uppspelning av ljud- och videodata. Det används även för att ansluta en dator till en extern videokälla som t ex en VCR eller laserskiva.

**Modulering:** Kodningen av information på en tom bärningssignald.

**Motion-JPEG (M-JPEG):** Ett  *Video for Windows*-format utformat av Microsoft för att koda videosekvenser.  *JPEG*-komprimering används för att komprimera varje bildruta individuellt.

**MPA:** (Filtillägg för) en MPEG-fil som endast innehåller ljuddata.  *M1V, MPEG, MPG*

**MPEG:** Förkortning för Motion Pictures Experts Group och dess standard för komprimering av rörliga bilder. Jämfört med M-JPEG ger det 75-80% datareduktion med samma visuella kvalitet MPG:

**MPG:** (Filtillägg för) en MPEG-fil som både innehåller video- och ljuddata.  *M1V, MPEG, MPA*

**MPV:** (Filtillägg för) en MPEG-fil som endast innehåller videodata.  *MPA, MPEG, MPG*

**Icke-interlaced:** Beskrivs som en bilduppdateringsmetod där den kompletta bilden genereras som ett enda fält utan att hoppa över linjer. En "icke-interlaced" bild ("icke-sammanflätad"; gäller de flesta datorskärmar) flimrar mycket mindre än en "interlaced" bild (gäller de flesta TV-apparater).

**NTSC:** "National Television Standards Committee" och den av dem skapade färg-TV-standarden från år 1953. NTSC-video har 525 linjer per bild och 60 bildfält per sekund. Den används i Nord- och Sydamerika, i Japan och i andra länder.  *PAL, SECAM*

**PAL:** "Phase Alternation Line", en färg-TV-standard utvecklad i Tyskland och använd över större delen av Europa. PAL-video har 625 linjer per bild och 50 bildfält per sekund.  *NTSC, SECAM*

**Parallellport** Parallellportsdata överförs via en 8-bitars datalinje. Detta betyder att åtta  *bits* (en  *byte*) kan överföras åt gången. Denna typ av överföring är mycket snabbare än seriell överföring men är inte lämplig vid långväga anslutningar. Parallellportar benämns ofta "LPTn", där *n* är en siffra (dvs. "LPT1").  *Seriellport*

**Pixel:** Förkortning för picture element (bildelement). Pixlar är det minsta elementet i en monitorbild.

**Port:** Elektrisk överföringspunkt för överföring av ljud-, bild-, styr- eller annan data mellan två enheter. 📖 *Seriellport, Parallellport*

**Primärfärger:** De färger som ligger till grund för RGB-färgmodellen: röd, grön och blå. Genom att variera hur dessa färger blandas på skärmen, är det möjligt att skapa de flesta andra färger.

**QSIF:** Quarter Standard Image Format. Ett MPEG-1-format med en upplösning på 176 x 144 vid PAL och 176 x 120 vid NTSC. 📖 *MPEG, SIF*

**Kvantisation:** En del av komprimeringsmetoden för 📖 *JPEG*-bilddata. Relevanta detaljer visas korrekt, medan detaljer som är mindre relevanta för det mänskliga ögat visas mindre exakt.

**Raster:** Det område på en videoskärm som täcks genom att svepa en elektronstråle över skärmen i en serie av horisontella linjer från övre vänstra kanten till nedre högra kanten (från tittarens perspektiv).

**Redundans:** Detta spår av bilder används av kopprimeringsalgoritmer. Information som är överflödigt kan elimineras vid bildkomprimering och återställas utan förlust vid dekomprimering.

**Upplösning:** Antalet pixlar som kan visas på monitorn horisontellt och vertikalt. Ju högre upplösning, desto fler detaljer kan visas. 📖 *Pixel*

**RGB:** Förkortning för Röd, Grön och Blå, de grundläggande färgerna vid färgblandning. RGB beskriver den metod som används i datorteknik där bildinformation överförs genom att dela upp den i tre grundläggande färger.

**ROM:** Förkortning för Read Only Memory. Minneslagring som behåller sina data utan strömförsörjning efter att ha programmerats en gång. 📖 *EPROM*

**Run Length Encoding (RLE):** En teknik som används i många bildkomprimeringsmetoder, inklusive 📖 *JPEG*. Upprepade värden sparas inte individuellt, men med en räknare som anger hur ofta värdet dyker upp i ordningen – längden av ”run”.

**Skalning:** Anpassning av en bild till en önskad storlek.

**SCSI:** Förkortning för Small Computers System Interface. SCSI används som hårddiskgränssnitt för vissa högprestationsdatorer på grund av dess höga datahastighet. Upp till åtta SCSI-enheter kan anslutas till en dator samtidigt.

**SECAM:** Förkortning för Sequential Couleur à Mémoire. Överföringssystem för färgtv som används i Frankrike och Östeuropa. Liksom PAL har SECAM-video 625 linjer per bild och 50 bildfält per sekund. 📖 *NTSC, PAL*

**Seriellport** Data som överförs via en seriellport bearbetas 📖 *bit* "seriellt" – dvs. en åt gången. Serieporten överförs data via en 1bit datalinje. Överföringshastigheten är mycket långsammare än via en parallellport, där parallella datalinjer låter flera bits skickas samtidigt. Seriellportar benämns "COM $n$ ", där  $n$  är en siffra (dvs. "COM2").

📖 *Parallellport*

**SIF:** Standard Image Format. Ett MPEG-1-format med en upplösning på 352 x 288 vid PAL och 352 x 240 vid NTSC. 📖 *MPEG, QSIF*

**Enskild bildruta:** En enskild 📖 *bildruta* ingår i en bildserie eller sekvens. När denna serie visas i tillräcklig hastighet, skapas en "rörlig bild".

**Mjukvarucodec:** Komprimeringsmetod som kan skapa och spela upp komprimerad digitalvideo utan särskild hårdvara. Kvalitén på sekvensen vilar på hela systemets prestanda. 📖 *Codec, Hårdvaru-codec*

**Stillbildsvideo:** Stillbilder (eller "frysta bildrutor/freezeframes") tagna från videon.

**S-VHS:** Förbättrad version av VHS som använder S-Video och metallpartikelband för att ge en högre ljusstyrka, vilket ger skarpare bilder än på VHS. 📖 *VHS, S-Video*

**S-Video:** Med S-Video (Y/C)-signaler överförs informationen för ljusstyrka (luminans eller "Y") och färg (krominans eller "C") separat med hjälp av olika kablar för att undvika modulation och demodulation av videon och orsaka förlust i bildkvalitet.

**Tidskod:** Tidskoden identifierar positionen för en bildruta i en videosekvens i förhållande till en startpunkt (vanligtvis början av sekvensen). Det vanliga formatet är H:M:S:F (timmar, minuter, sekunder, bildrutor), dvs. "01:22:13:21". Till skillnad från en räknare (som kan "nollas" eller inställas om när som helst) är en tidskod elektronisk signal som skrivs till videokassetten och är permanent när den väl har tilldelats.

**Övergång:** En överbryggande effekt mellan intilliggande video- eller ljudklipp, vilket omfattar allt från ett enkelt "klipp" till en fräsig, animerad effekt. Vanliga övergångar såsom, klipp, fades (övergångar), dissolves (upplösningar), wipes (svepningar), slides (glidningar) och ljudmässiga kors-fades ingår i bildspråket inom film och video. De kan förmedla tidsförlopp och förändringar i synvinkel på ett koncist – och ofta subliminalt sätt.

**TrueColor:** Namnet föreslår en bild med tillräckliga färger för att vara verklighetsnära. I praktiken refererar TrueColor vanligtvis till 24-bitars RGB-färger, vilket möjliggör cirka 16.7 miljoner kombinationer av primärfärgerna rött, grönt och blått. 📖 *Bit, HiColor*

**TWAIN-drivrutin:** TWAIN är ett standardiserat programvarugränssnitt för kommunikation mellan grafik- och/eller importprogram med enheter som erbjuder grafisk information. Om TWAIN-drivrutinen är installerad kan importfunktionen i ett grafikprogram användas för att importera bilder direkt från din videokälla in i programmet. TWAIN-drivrutinen stöder bara 32-bit-program och importerar bilder i 24-bit-läge

**VCR:** "Video cassette recorder" (videobandspelare).

**VHS:** Förkortning för "Video Home System" - Ett system som vanligtvis används till hemmet. VHSsystem använder de par cm tjocka band för att spara en "sammansatt" signal bestående av ljusstyrka och färginformation.

**VISCA:** Ett protokoll som används för vissa enheter för att kontrollera externa videokällor från datorer.

**Video8:** Ett analogt videosystem som använder 8mm-band. Video8 inspelare genererar sammansatta signaler.



**Video-CD:** CD-ROM-standard som använder  MPEG-komprimerad video.

**Videodekoder:** Konverterar digital information till analoga videosignaler.

**Videokodare:** Konverterar analoga videosignaler till digital information.

**Video for Windows:** Ett Microsoft Windows-systemtillägg som kan spela in digitala videosekvenser till filer på en hårddisk och sedan spela upp dem.

**Videoscanningsfrekvens:** Frekvens med vilken videosignalen scannas upp på en skärm. Ju högre video scan rate desto högre bildkvalitet och desto mindre märkbart hackande.

**WAV:** (Utökad fil för) ett populärt filformat för digitala ljudsignaler.

**Vitbalans:** I en elektronisk kamera balanseras de tre färgkanalerna röd, grön och blå i förhållande till varandra på ett sätt så att bilder med vita områden visas helt utan färgtoner.

**Y/C:** Y Y/C är en signal bestående av två komponenter: Y = Information för ljusstyrka, C = Färginformation.

**YUV:** Färgmodell för en videosignal där Y står för information om ljusstyrkan och U och V för färginformationen.

# Kortkommandon

Tabellen nedan visar de olika kortkommandon som finns i Pinnacle Studio. Tangenter kan omkonfigureras individuellt i Setup. Där kan även standardinställningarna återställas, antingen individuellt eller samtliga kortkommandon på en gång. V.g. se "Tangentbord" på sid 305 för mer information.

Termerna *Vänster*, *Höger*, *Upp* och *Ner* i tabellerna avser piltangenterna.

### Generella kortkommandon

|              |                                               |
|--------------|-----------------------------------------------|
| Ctrl+1       | Öppna Bibliotekets huvudflik                  |
| Ctrl+2       | Öppna fliken Film                             |
| Ctrl+3       | Öppna fliken Skiva                            |
| Ctrl+4       | Stäng fokuserat fönster                       |
| Ctrl+5       | Öppna Titelredigeraren (från Filmredigeraren) |
| Ctrl+6       | Öppna Exportören                              |
| Ctrl+ I      | Öppna Importeraren                            |
| Ctrl+S       | Spara projekt, titel eller meny               |
| Alt+F4       | Stäng program                                 |
| Shift+F10    | Öppna kontextmeny                             |
| Ctrl+Z       | Ångra                                         |
| Ctrl+Y       | Ready                                         |
| Ctrl+A       | Markera alla                                  |
| Shift+Ctrl+A | Avmarkera alla                                |
| Ctrl+C       | Kopiera till Urklipp.                         |
| Ctrl+V       | Klistra in från Urklipp                       |
| Ctrl+X       | Klipp ut till Urklipp                         |

|              |                                       |
|--------------|---------------------------------------|
| Slut         | Gå till slutet                        |
| Start        | Gå till början                        |
| Alt+Enter    | Spela upp i helskärm                  |
| Esc          | Gå ur helskärmsläge eller stäng panel |
| Radera       | Radera utan att kopiera till Urklipp  |
| Dubbelklicka | Öppna kontextkänslig hjälp            |
| F1           | Öppna kontextkänslig hjälp            |

## Bibliotek

|              |                                          |
|--------------|------------------------------------------|
| Ctrl+N       | Ny samling                               |
| Alt+Click    | Spela upp i miniatyr                     |
| Nr 1-5       | Bedöm valt/valda klipp                   |
| Nr 0         | Avlägsna bedömning från valt/valda klipp |
| Page Up      | Scrolla upp en sida                      |
| Page Down    | Scrolla ner en sida                      |
| Höger        | Expandera mapp i träd                    |
| Vänster      | Minimera mapp i träd                     |
| Piltangenter | Navigera upp, ner, vänster, höger        |
| Radera       | Radera valt klipp och / eller vald media |
| F7           | Visa / dölj taggningsgränssnitt          |

## Uppspelning och överföring

|                      |                                                                             |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Mellanslag           | Spela upp och pausa                                                         |
| Shift+mellanslag     | Loopa uppspelning                                                           |
| Alt+Enter            | Spela upp i helskärm                                                        |
| Esc                  | Gå ur visningsläget Helskärm.                                               |
| Alt+Click            | Spela upp i miniatyr                                                        |
| J                    | Snabbuppspelning baklänges (tryck flera gånger för snabbare uppspelning)    |
| K<br>(eller Shift K) | Pausa uppspelning                                                           |
| L                    | Snabbuppspelning framåt (tryck flera gånger för snabbare uppspelning)       |
| Shift+L              | Långsam uppspelning framåt (tryck flera gånger för långsammare uppspelning) |

|                                              |                                                                            |
|----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Shift+J                                      | Långsam uppspelning bakåt (tryck flera gånger för långsammare uppspelning) |
| Höger<br>(eller X)                           | Gå framåt 1 bildruta                                                       |
| Vänster<br>(eller Z)                         | Gå bakåt 1 bildruta                                                        |
| Shift+Höger<br>(eller Shift+X)               | Gå framåt 10 bildrutor                                                     |
| Shift+Vänster<br>(eller Shift+Z)             | Gå bakåt 10 bildrutor                                                      |
| D<br>(eller Page up)<br>(eller Ctrl+Vänster) | Hoppa tillbaka till urklipp                                                |
| F<br>(eller Page down)<br>(eller Ctrl+Höger) | Hoppa framåt till urklipp                                                  |
| Ctrl+I                                       | Hoppa till in-markör                                                       |
| Ctrl+O                                       | Hoppa till ut-markör                                                       |
| . (punkt)                                    | Hoppa till nästa markör                                                    |
| , (komma)                                    | Hoppa till föregående markör                                               |

## Importör

|              |                                                     |
|--------------|-----------------------------------------------------|
| Enter        | Stoppa rörelse: Fånga Bildruta (när sådan är öppen) |
| Höger        | Expandera mapp i träd                               |
| Vänster      | Minimera mapp i träd                                |
| Piltangenter | Navigera upp, ner, vänster, höger                   |
| Ctrl+A       | Markera alla                                        |
| Ctrl+Shift+A | Avmarkera alla                                      |
| F4           | Starta import                                       |

## Filmgränssnitt

|                |                           |
|----------------|---------------------------|
| A<br>(eller I) | In-markör                 |
| S<br>(eller O) | Ut-markör                 |
| Shift+I        | Radera in-markör          |
| Shift+O        | Radera ut-markör          |
| Shift+U        | Radera in- och utmarkörer |
| Scroll Lock    | Audio Scrub På/Av         |

|                                         |                                                                                   |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| E<br>(eller Home)                       | Gå till start                                                                     |
| R<br>(eller End)                        | Gå till slutet                                                                    |
| P                                       | Växla magnetläge                                                                  |
| ; (semikolon)                           | Dela upp klipp vid scrubberpositionen                                             |
| M                                       | Lägg till/Radera markör                                                           |
| . (punkt)                               | Hoppa till nästa markör                                                           |
| , (komma)                               | Hoppa till föregående markör                                                      |
| Ctrl+. (punkt)                          | Öppna panelen Markörlista                                                         |
| Radera                                  | Radera valt/valda klipp från tidslinjen                                           |
| Dubbelklicka på ett klipp på tidslinjen | Öppna mediaredigeraren för klipp                                                  |
| B                                       | Skicka förhandsvisningsklipp till tidslinjens förstaspår (vid scrubberpositionen) |
| H                                       | Växla Förhandstitt mellan tidslinje och källa                                     |
| Ctrl+5                                  | Öppna Titelredigeraren                                                            |
| F5                                      | Visa/Dölj ljudmixer                                                               |
| F7                                      | Skapa låt                                                                         |
| Numeriskt tangentbord +                 | Zooma in tidslinjen                                                               |
| Numeriskt tangentbord -                 | Zooma ut tidslinjen                                                               |
| [ (vänsterklammer)                      | Zooma ut på tidslinjen                                                            |
| ] (högerklammer)                        | Zooma in på tidslinjen                                                            |
| Ctrl+[                                  | Anpassa tidslinjen till fönstret                                                  |
| Ctrl+]                                  | Visa varje bildruta (zooma in)                                                    |
| Alt                                     | Ger alternativ funktion vid redigering på tidslinjen (placera in/skriv över)      |
| T                                       | Trimläge På/Av                                                                    |
| Höger                                   | Trimma 1 bildruta åt höger (med trimningen öppen)                                 |
| Vänster                                 | Trimma 1 bildruta åt vänster (med trimningen öppen)                               |
| Shift+ Höger                            | Trimma 10 bildrutor åt höger (med trimningen öppen)                               |
| Shift+ Vänster                          | Trimma 10 bildrutor åt vänster (med trimningen öppen)                             |
| Ctrl+Klicka på trimning                 | Lägg till en andra trimningspunkt på samma spår                                   |
| Shift+Klicka på trimning                | Öppna liknande trimningspunkt på samtliga spår                                    |
| Flik                                    | Cirkulera fokus på öppna trimningspunkter                                         |

## Mediaredigerare

Nr 1-8

Välj korrigerings- eller effektkategori

Dubbelklicka på  
skjutreglaget

Återställ skjutreglaget till ursprungsläget

Ctrl+L

Rotera foto åt vänster

Ctrl+R

Rotera foto åt höger

Alt+Enter

Spela upp i helskärm

Esc

Gå ur visningsläget Helskärm.

## Titelredigerare

Shift+Vänster

Expandera återstående teckenurval

Shift+Höger

Expandera teckenurvalet åt höger

Shift+Ctrl+Vänster

Samma som Shift+Vänster (expandera efter ord)

Shift+Ctrl+Höger

Samma som Shift+Höger (expandera efter ord)

Ctrl+B

Växla fetstil på/av

Ctrl+I

Växla kursiv på/av

Ctrl+U

Växla understryket på/av

Ctrl+A

Markera alla

Ctrl+D

Avmarkera alla

Mellanslag

Med tidslinjeområde valt: Starta och stoppa uppspelning.

# Installationshanteraren

Pinnacle Studios Installationshanterare sköter om installationen av Pinnacle Studio och allt ytterligare innehåll som omfattas av ditt programinköp.

För generell produktinformation, se medföljande Snabbstartsguide eller lägg i DVD-skivan samt – i välkomstvyn i Studio – klicka på *Läsa Användarguiden för Studio*. Dessutom finns ett stort antal videotutorials kring hur man använder Studio att tillgå på:

[go.pinnaclesys.com/Tutorials](http://go.pinnaclesys.com/Tutorials)

## Innan du börjar

För en problemfri installation av Pinnacle Studio rekommenderas några förberedelsesteg.

Börja med att bekräfta att din dator uppfyller produktens minimisystemkrav. V.g. notera att vissa operationer såsom AVCHD-kodning har strängare krav. För ytterligare information, v.g läs igenom "Utrustningskrav" på sid 362.

Därefter, kontrollera att du har ditt serienummer för Studio tillgängligt. Om du har laddat ner ditt programexemplar hittar du denna information i ditt bekräftelsemail; du kan också hämta det på ditt kundkonto. Om du införskaffat ditt exemplar av Pinnacle Studio på skiva, finns serienumret i DVD-fodralet. Det rekommenderas att du förvarar en kopia av ditt serienummer på säker plats.

På vissa system kan det vara tillrådligt att deaktivera antivirusprogram innan Pinnacle Studio installeras.

Pinnacle Studio kan installeras på ett system som redan innehåller en Studio-installation: båda versioner kommer att fungera sida vid sida.

## Uppgradera installation.

Om en föregående installation av mjukvaran redan finns installerad på datorn kommer Installationshanteraren automatisk att upptäcka den och tillåta uppgraderingen.

Tillåtna versioner omfattar:

- Pinnacle Studio 9 till 15
- Avid Studio
- Avid Liquid 6 till 7

Om ingen av dessa versioner finns installerad på maskinen kommer du istället att ombedjas ange föregående produkts serienummer.

## Kör Installationshanteraren

Om du köpte Studio från en internetbutik i form av en nedladdningsbar fil, kommer Installationshanteraren att starta när du kör det nedladdade, körbara programmet. (Innan du gör detta, överväg att spara en kopia av de nedladdade filerna på en backup-plats såsom en DVD-skiva eller en extern hårddisk).

Om du har köpt Studio på DVD-skiva kommer Installationshanteraren på de flesta system att starta automatiskt när skivan sätts i. Om den ej startar automatiskt på din dator, v.g. lokalisera och kör filen "Welcome.exe" i DVD-skivans rotkatalog.

## Registrering

Första gången du kör Installationshanteraren visas ett formulär för att aktivera och registrera din produkt. Även om du kan aktivera Pinnacle Studio (dvs. validera din användarlicens) utan att registrera



produkten, rekommenderas registrering. Förutom att möjliggöra en rak produktsupport vid problem som exempelvis förlust av serienumret ger en registrering dig omedelbara fördelar, exempelvis i form av 25GB extra gratis lagringsutrymme på Box.

## Stöd vid installation

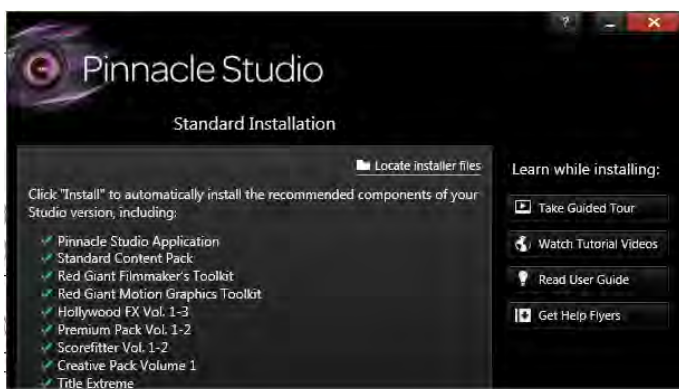
Programmet kräver att ett antal Windows-komponenter, inklusiv .NET Framework, finns installerade på ditt system. Installationshanteraren kontrollerar automatiskt om komponenterna finns tillgängliga och installerar dem vid behov. Dessa stödinstallationer tar ytterligare tid i anspråk, men den egentliga Pinnacle Studio-installationen återupptas så fort dessa har avslutats, även om systemet måste startas om under tiden.

---

## Välkomstskärmen

---

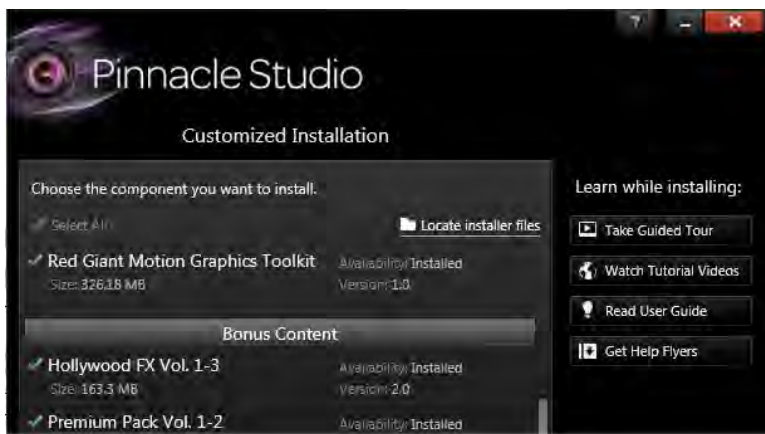
Välkomstvyn låter dig välja mellan två installationstyper:



*Installationshanterarens vy "Standardinstallation" visar vilka tillägg som kommer att inkluderas. Byt till Anpassad Installation om du vill ändra destinationen. Objekt som bockats för med grönt har redan installerats.*

*Standardinstallation* installerar programmet med samtliga tillgängliga insticksprogram. Denna installation rekommenderas för de flesta användare.

Alternativet *Anpassad Installation* låter dig välja att endast installera vissa av alla tillgängliga insticksprogram.



*Anpassad Installation låter dig välja vilka tillägg du vill installera. Gröna bockar anger redan installerade objekt: orangea bockar anger tillgängliga objekt.*

## Vanliga kontroller

Vissa kontroller finns tillgängliga oavsett installationsmetod:

- Knappen "Ändra installationsmapp" låter dig specificera vilken mapp som innehåller de installationsfiler du vill att Installationshanteraren skall arbeta med. Denna behöver du bara använda om du har flyttat installationsfilerna sedan dessa användes första gången. Knappen öppnar upp en utforskare där du kan hänvisa Installationshanteraren till den nya platsen för filerna.
- Länkarna under Lär Dig Mer under Installationen ger dig information över i princip allt som berör Studio.

---

## Insticksprogram och bonusinnehåll

---

Som beskrives ovan kan Installationshanteraren, om så önskas, installera en massa olika innehåll utöver själva Pinnacle Studio-programmet. Vid Standardinstallation installeras samtliga tilläggsprogram och insticksmoduler. Vid Anpassad Installation kan du välja exakt vilka objekt du vill installera.

Även om du väljer att inte installera ett visst innehåll i samband med själva programinstallationen, kan du senare närsomhelst återvända till Installationshanteraren från programgruppen Pinnacle Studio i Windows *Start*-meny för att uppdatera installationen.

För mer övergripande information rörandes insticksprogram för Studio, v.g. se

[go.pinnaclesys.com/ContentPlugins](http://go.pinnaclesys.com/ContentPlugins)

### Red Giant-effekter

Som ett led i standardkonfigurationen uppmanas du installera de nya och exklusiva Red Giant-insticksmodulerna. Gratis videotutorials kring dessa insticksmoduler finns att tillgå på:

[go.pinnaclesys.com/Tutorials](http://go.pinnaclesys.com/Tutorials)

### Mer bonusinnehåll

Standardinstallationen konfigurerar även automatiskt ett antal gratis titlar, övergångar och annat bonusinnehåll för Pinnacle Studio på ditt system:

- Premium Pack vol. 1-2
- Hollywood FX vol. 1-3
- RTFX Vol. 1 och vol. 2
- Titel extrem

Alla ovanstående innehållspaket ingår i Pinnacle Studio. De är identiska med tidigare släpna innehållspaket under samma namn.

---

## Utrustningskrav

---

Förutom din Pinnacle Studio-mjukvara kräver ett effektivt redigeringsystem en viss systemprestanda, såsom angivet nedan.

Kom även ihåg, att även om specifikationer är viktiga, så förtäljer de inte hela historien. Exempelvis så kan korrekt funktionalitet av maskinvara också bero på tillverkarens bifogade program. Det kan ofta hjälpa att söka efter programuppdateringar och supportinformation på tillverkarens hemsida vid problem med grafik- och ljudkort samt andra enheter.

### Operativsystem

Om du tänker redigera HD-material rekommenderas ett 64-bitars operativsystem.

### RAM

Ju mer RAM-minne du har, desto lättare är det att jobba med Pinnacle Studio. Du behöver minst 1 GB RAM för att kunna jobba tillfredsställande, och 2 GB (eller mer) rekommenderas starkt. För den som jobbar med HD- eller AVCHD-video höjs rekommendationen till 4 GB.

### Moderkort

Intel Pentium eller AMD Athlon 2.4 GHz eller mer – ju mer desto bättre. AVCHD-redigering kräver en kraftfullare processor. Rekommenderat minimum sträcker sig upp till 2,66 GHz för att redigera AVCHD-video med 1920 pixlar. Ett multi-coresystem såsom Core i7, Core i5 eller Core i3 rekommenderas. Ett flerkärnssystem som Core i7, Core i5 eller Core i3 rekommenderas.

### Grafikkort

För att köra Studio behöver ditt DirectX-kompatibla grafikkort:

- För standardanvändning: minst 128 MB eget minne (256 MB rekommenderas).
- För HD och AVCHD: minst 256 MB (512 MB rekommenderas).

## Hårddisken

Din hårddisk måste kunna bibehålla en läs- och skrivhastighet på 4 MB/sekund. De flesta hårddiskar idag klarar detta. Första gången du importerar video i full kvalitet kommer Studio att testa din hårddisk för att se om den är tillräckligt snabb.

Videofiler är ofta stora och därför behöver du även ha gott om ledigt utrymme på hårddisken. Till exempel fyller video i DV-format 3.6 MB hårddiskutrymme per sekund film som syns på skärmen: en gigabyte per fyra och en halv minut.

För inspelning från videoband rekommenderas att en separat hårddisk används i syfte att undvika konkurrens mellan Pinnacle Studio och annan mjukvara, exempelvis Windows, om hårddisken.

## Videoinspelningshårdvara

Studio kan spela in video från många olika digitala och analoga källor:

- Alla typer av extra lagringsmedia såsom optiska enheter, minneskort och USB-minnen.
- Filer från hårddiskar som anslutits till datorn.
- DV- och HDV-videokameror som anslutits via IEEE-1394-kontakt.
- Analoga videokameror och bandspelare.
- DVD- och Blu-ray-skivor.
- Digitala stillbildskameror.

# Index

## 5

5.1\\. *See* \\\"Se Ljud"

## A

Album

Förhandsvisning, 9

Alternativ

Importerare, 256

Komprimering (importerare), 266

Scenavkänning, 267

Alternativläge, 71

Analog, x

Nivåer under import, 258

Analog video och ljud

(Importeraren), 283

Animation, Stop-motion, 286

Animation\\. *See* \\\"Se Stop  
motion-animation"

Animerad panorering och

zoomning, 153

Animering

Med montagmallar, 155

Stoppa rörelse, 258

Apple-enheter, Överför till, 313

Applikation

Inställningar\\. *See* \\\"Se  
Inställningar"

Arkivera projekt, 9

Återställa arkiverade projekt, 9

Åtgärder för flersidig meny, 235

Att redigera, 346

Authoringverktyg

I diskredigeraren, 241

av MPEG

Rendering för överföring, 293

AVCHD, ix

Överför film till, 294

Systemkrav, 378

AVCHD2

Överför film till, 295

## B

Bagrungsinställningar

I titelredigeraren, 180

Bakgrundsmusik

ScoreFitter, 227

Verktyg, 227

Balans (ljud), 223

BD (Importeraren), 285

Bedömningar

Roll i tillfångsfiltrering, 38

Berättarröster

Spela in, 229

Volym, 230

Berättarröstverktyg

Skapa berättarröst, 80

Berättarröstverktyget, 229

Beskär foto, 120

Beskärning

- Dubbelt förhandsgranskningsläge, 86
- Beskärningsredigerare, 86
- Bevakade appar, 22, 317
- Bibliotek
  - Bevakade appar, 22
  - Bläddraren, 25
  - Databas, 15
  - Direktimport, 23
  - Diskmenyer, 236
  - Dra tillgångar till tidslinjen, 78
  - Etiketter, 40
  - Etiketthantering och -filtrering, 41
  - Exportera tillgångar, 23
  - Filter med stereoskopisk 3D, 39
  - Filtrera efter bedömning, 38
  - Filtrera efter etiketter, 39
  - Fler verktyg, 37
  - Förhandsvisning, 32
  - Grenar, 14
  - Hantera tillgångar, 22
  - Hantera tillgångar i samlingar, 21
  - Importera tillgångar, 22
  - kompakt (i diskredigeraren), 236
  - Kompaktvy, 54
  - Korrigerig av mediefiler, 13, 44
  - Lägga till media i en titel, 172
  - Lägga till tillgångar i projekt, 12
  - Lagring, 15
  - Menyn Gruppera efter, 18
  - Montagesektion, 158
  - Övsikt, 11
  - Platsflikar, 16
  - Primärvy eller Kompaktvy, 12
  - Saknade media, 16
  - Samling, 20
  - Skapa videoscener manuellt, 46
  - SmartMovie, 47, 50
  - SmartSlide, 47
  - Snabbimport, 23
  - Sökning, 39
  - Spelare\|. See \|"Se Bibliotekets spelare"
  - Ta bort objekt, 24
  - Ta bort scener, 46
  - Tillgångar, 14, 17
  - Tillgångsinformation, 26
  - Tillgångsvisning, 26
  - Titlar, 170
  - Videoscenavkänning, 44
  - Visa scener, 45
- Biblioteke
  - Montagesektion, 157
- Biblioteket
  - Filtrering, 37
  - I titelredigeraren, 172
  - Koncept, 14
  - Kopiera till tidslinje, 94
  - Montagesektionen, 157
- Bibliotekets spelare
  - Funktionsknappar, 34
  - Infoknappen, 34
  - Knappen Öppna i
    - korrigeringsredigeraren, 34
  - Knappen Scenvisning, 34
  - Kontroller, 33
  - Spelare, 33
  - Transportkontroller, 33
  - Visning, 34
- Biblioteksspelare
  - Helskärmknapp, 34
- Bibliotekstillgångar
  - Korrigeringar, 109
- Bibliotekstillgångar
  - Välj för import, 271
- Bilder
  - Korrigerig, 116, 123
- Bilder, digitala (Importeraren), 286
- Bildspel
  - I filmredigeraren, 59
- Bläddraren
  - Filtrera tillgångslistor, 37
  - Indikatorer och kontroller för miniatyrbilder, 30
  - Sökning, 39
  - Visning (miniatyrbilder, detaljer, 26
- Bläddraren (för biblioteksmedia), 25
- Blu-ray
  - Överför film till, 294
- Blu-rayskiva (Importeraren), 285
- Bonusinnehåll, 377

Box (personlig moln-lagring), 308  
Brandvägg, x

## D

Det kompakta biblioteket  
I filmredigeraren, 54  
Detaljer (blåddrarvisning), 26  
Digitala kameror (Importeraren),  
286  
Direktprojekt  
Filmer, 50  
Disk  
Skrivning, 231  
Diskmenyer  
Beskrivning, 232  
Flersidiga, 244  
Förhandsvisning, 238  
Huvudsaklig vs. flersidig, 236  
I biblioteket, 236  
I projekt, 233  
Kapitel, 232  
Knappar, 233  
Multipage operations, 235  
Olänkade, 237  
Redigerar visningen av, 247  
Redigering, 239  
Diskprojekt, 231  
Lägga till menyer, 236  
Och filmredigeraren, 58  
Diskredigerare  
authoringverktyg, 241  
Disksimulator, 250  
Kapitelguiden, 244  
Tidslinjeredigering, 239  
Diskredigeraren, 6  
Diskredigering  
Authoring för menyknappar, 248  
Disksimulator, 250  
Diskskrivning, 231  
Interaktivitet, 233  
Surroundljud, 218  
Dra och släpp, 76  
Avancerad, 78  
Dragtrimning, 92

Drivrutiner\\\. *See* \\\"Se  
Enhetsdrivrutiner"  
DV, ix, x  
DV/HDV-kamera (Importeraren),  
279  
DVD  
Överför film till, 294  
Skivavbild på hårddisk, 294  
DVD (Importeraren), 285

## E

Effekter  
Anpassa, 135  
Foto och video, 144  
I ljudredigeraren, 207  
I medieredigerare, 133  
Inställningar, 139  
Jämfört med korrigeringar, 132  
Klipp, 105  
Klipp ut, kopiera, klistra in, 95  
Ljud (beskrivs), 215  
Nyckelrutor, 142  
Översikt, 131  
På tidslinjen, 137  
Effektkompositioner, 132  
Enhetsdrivrutiner, 378  
Ersätta klipp, 79  
Etiketter  
Använda, 43  
Filtrering, 42  
Översikt, 40  
Roll i tillgångsfiltrering, 39  
Sortera, 42  
Exportera  
Från biblioteket, 23  
Exporteraren  
Överblick, 291  
Exportformat  
Medietyp, 292

## F

Facebook, 308  
Felsökning, 325



- Fil
  - Sparar film till, 298
- Filenamnspanel (importerare), 269
- Filer
  - Importera filbaserade tillgångar, 271
  - Markera för import, 272
  - Projekt, 9
- Film
  - Förhandsvisning, 9
- Filmer
  - Inom filmer, 98
- Filmredigeraren, 6
  - Allmänt, 74
  - Bibliotek, 54
  - Bildspel, 59
  - I relation till diskprojekt, 58
  - Översikt, 54
  - Tidslinjespår, 59
  - Verktygslist (ovanför tidslinjen), 60, 65
- Filtrera bibliotekets tillgångslistor\|. See \|\"Se Tillgångsfiltrering"
- Filtyp
  - 3GP, 300
  - AVCHD/Blu-ray, 301
  - AVI, 302
  - Bild, 304
  - Bildsekvens, 304
  - DivX, 302
  - DivX Plus HD, 303
  - Flash Video, 303
  - MOV, 305
  - MP2, 301
  - MP3, 301
  - MPEG, 306
  - Real Media, 307
  - WAV, 301
  - Windows Media, 308
- Flerspårsredigering
  - Direkt, med montage, 155
- Flerval
  - I titelredigeraren, 201
- Flikar, plats
  - I biblioteket, 16
- Fliken Bibliotek, 3
- Flytta och kopiera klipp, 93
- Förbättra (en grupp korrigeringar), 127
- Före och efter, 116
- Förhandsgranska
  - Realtid vs. genererad, 139
- Förhandsgransknings i realtid, 139
- Förhandsvisning
  - Biblioteksmedia, 32
  - Inställningar, 320
- Förhandsvisning för direktredigering, 77
- Förhandsvisningsfönster, 9
- Förinställda rörelser, 175
- Förinställda stilar (titelredigeraren), 174
- Förkortningar, ix
- Format
  - Video, 66
- Fot redigerare
  - Före och efter, 116
- Foto- och videoeffekter, 144
- Fotoredigerare
  - Justeringar, 120
  - Lista över korrigeringar, 117
- fotoredigeraren
  - Panorera och zooma, 151
- Fotoredigeraren, 7
  - Beskärning, 120
  - Bildrotering, 116
  - Förbättra foton, 117
  - Korrigering, 116
  - Räta ut, 121
  - Redigeringsverktyg, 116
- Fotredigerare
  - Röda ögon, 122
- Frekvensspektrum (i ljudredigeraren), 209

## G

Genererar, 139

Genvägar\\. *See* \\"See  
Kortkommandon"

Glidtrimning, 91

GOP

Stängd, 356

Storlek, 360

Grafikkort, 379

## H

Händelseregister, 317

Hänglåsknappar, 73

Hårddiskkrav, 379

Hårdvara

Drivrutiner, 378

Hastighet (långsam och snabb  
rörelse), 96

HD, 360

Systemkrav, 378

HDV, ix, 360

HDV-kamera (Importeraren), 279

Högerklickningsmenyer\\. *See*  
\\"Se Kontextmenyer"

Hotkeys\\. *See* \\"See  
Kortkommandon"

## I

i.LINK, x

IEEE 1394 (FireWire)

Enheter (Importeraren), 279

IEEE-1394, x

Importera

Inställningar, 317

Metadatapanel, 268

Importera från panelen (Importer),  
257

Importera till-panelen  
(importeraren), 260

Importera\\. *See* \\"Se  
Importeraren"

Importerare

Alternativ, 256

Alternativ för scenavkänning, 267

Användning, 254

Filbaserade tillgångar, 271

Filnamnspanel, 269

Importera från panelen, 257

Komprimeringsalternativ, 266

Lägespanel, 263

Paneler, 256

Välj tillgångar, 271

Importeraren

Analog video och ljud, 283

BD (Blu-rayskiva), 285

Bilder, 286

Copyright protection (DVD, BD),  
285

Digitalkameror, 286

DVD, 285

Enskild bildruta, 258

Från DV eller HDV-kamera, 279

Från IEEE 1394 (FireWire), 279

Importera till-panelen, 260

Inmarkör, utmarkör, 281

Ljud- och videonivåer, 258

Manuellt kontrollerad inspelning,  
281

Molnbaserade tillgångar, 277

Översikt, 253

Spela in med in- och utmarkörer,  
281

Spela in video/ljud, 281

Stillbild, 288

Stop motion-animation, 286

Indikator

Tidslinje, 60

Infoga klipp, 78

Infogaläge, 70, 88

Inmarkör, utmarkör (Importeraren),  
281

Inspelning med in- och utmarkörer,  
281

Installation

Anpassad, 375

Standard, 375

Inställning

Kortkommandon, 319

Lagringsplatser, 323

Inställningar, 316

- Bevakade mappar, 317
- Effekter, 139
- Förhandsvisning, 320
- Händelseregister, 317
- Importera, 317
- Ljudenhet, 317
- Panorera och zooma, 154
- Projektnställningar, 75, 323
- Tidslinje, 75
- Tidslinjen, 66
- Insticksprogram, 377
- Interaktivitet (utforma diskmenyer för), 233
- Internet
  - Spara film till, 308

## J

- Justera klipp (tidslinjen), 82
- Justeringar
  - Fotokorrigeringar, 120
  - Videokorrigeringar, 127

## K

- Kameror
  - Analog (Importeraren), 283
  - DV, HDV (Importeraren), 279
- Kanalmixer, 207
- Kapitel
  - Skapa med kapitelguiden, 244
- Kapitel (på diskmenyer), 232
- Kapitelguiden
  - Användning, 245
  - Inledning, 244
  - Syfte, 244
- Kapitelmarkörer
  - Redigering på tidslinjen, 243
- Klipp
  - Ändra hastighet för, 96
  - Associativa, 350
  - Åtgärder, 81
  - Effekter, 105
  - Ersätta, 79
  - Ersättningsklipp, 350

- Flytta och kopiera, 93
- Formella, 351
- Infoga, 78
- Justering, 82
- Klipp ut, kopiera, klistra in, 95
- Klipptempo (videografitips), 348
- Kontextmeny, 106
- Kontrast, 350
- Lägga till i tidslinjen, 76
- Montage, 155, 158, 160
- Orsak och verkan, 350
- Övergångar, 99
- Övertrimning, 83
- Parallella, 350
- Radera, 81
- Trimning, 82, 84, 89
- Urval, 82
- Klipp ut, kopiera, klistra in (effekter), 95
- Klipp ut, kopiera, klistra in (klipp), 95
- Klipp ut, kopiera, klistra in (övergångar), 95
- Knappar
  - I diskmenyer, 233
- Knappcykelverktyg
  - I menyredigeraren, 248
- Knappen Lägg till samling (bibliotek), 20
- Komprimering
  - Alternativ (importerare), 266
- Kontextmenyer, x
  - Spår, 73
  - Tidslinjeklipp, 106
- Kontinuitet (videografitips), 348
- Kontrollpanelen\|. See \|\"Se Inställningar"
- Konventioner, ix
- Kopiera och flytta klipp, 93
- Korrigerig av media
  - i biblioteket, 13
  - I biblioteket, 44
- Korrigeringar
  - Bibliotekstillgångar, 109
  - Förbättra foton, 117

- Foto, 116
- Foto (i listan), 117
- I ljudredigeraren, 207
- Jämfört med effekter, 132
- Ljud, 129
- Ljud (beskrivs), 211
- Översikt, 108
- Tidslinjeklipp, 110
- Video, 123
- Video (i listan), 127
- Korrigeringar av media
  - I biblioteket, 44
- Kort, minnes\\. *See* \\"Se Minneskort"
- Kortkommandon, 368
  - Återställ standardinställningar, 320
  - Bibliotek, 369
  - Filmgränssnitt, 370
  - Generella, 368
  - Importör, 370
  - Inställningar, 319
  - Mediaredigerare, 372
  - Titelredigerare, 372
  - Uppspelning och överföring, 369
- Krav, utrustning, 378
- Kunskapsdatabas, 326

## L

Lägen

- Alternativ, 71
- Export, 291
- Ljudsnabbspolning, 70
- Magnet, 69, 77
- Redigering, 88
- Redigering (smart, infoga, skriva över), 70
- Skapa en film, 291
- Smart, 78
- Volymredigering av nyckelruta, 70

Lägespanel (Importerare), 263

Lagringssplatser, 323

Långsam rörelse, 96

Länknapp till storyboard, 73

Ljud
 

- 5.1 surroundljud, 218

- Analog importalternativ, 258
- Användning av, 204, 206
- Balans, 218, 223
- Funktioner, 204
- Korrigerig, 129
- Masteruppspelningsnivå (tidslinje), 219
- Mixer (tidslinje), 219
- Nyckelrutor för volym, 220
- Panorerare, 218, 223
- Panorerare av nyckelrutor, 225
- Surroundljud, 218
- Tidslinjens funktioner, 218
- Uppspelningsnivåer, 219
- Volym och blandning, 218
- Ljud och musik, 204
- Ljud- och videoövervakning, 73
- Ljudeffekter, 204, 215
  - Tillämpade på montageklipp, 161
- Ljudenheten, 317
- Ljudkorrigeringar, 211
- Ljudkorrigeringsverktyg, 226
- Ljudmixer, 70, 218
- Ljudnivåer
  - I analog import, 258
- Ljudredigerare, 206
  - Effekter, 207
  - Kanalmixer, 207
  - Synkroniserad video, 210
- Ljudredigeraren, 7
  - Korrigerig, 129
  - Korrigeringar, 207
  - Visualisering, 209
- Ljudsnabbspolning, 70
- Longshots (videografities), 347

## M

Magnetläge, 69, 77

Mallar
 

- Anpassa, 156
- Introducerade, 155
- Släppzoner**, 166

Mallar\\. *See*

Markörer

- I videoredigeraren, 126
- Skapa mellan markörer, 293
- Tidslinjen, 69
- Media**
  - Etiketter, 40
  - Förhandsvisning i biblioteket, 32
  - Saknade, 16
  - Välj för import, 271
- Media Player, 308**
- Mediebibliotek, 11**
- Mediekorrigeringar**
  - I biblioteket, 13
- Medieredigerare, 7**
  - Arbeta med övergångar, 149
  - Effekter, 133
  - Förhandsgranska i, 112
  - Förhandsvisning i, 111
  - Ljudredigeraren, 129
  - Navigatör, 112
  - Sololäge, 136
  - Titelfältsfunktioner, 112
  - Verktögsinställningar, 114
  - Videoredigerare, 123
  - Visningsalternativ, 113
- Medieredigeraren**
  - Effekter, 131
  - Fotoredigeraren, 116
  - Inställningspanelen, 139
  - Korrigeringar, 108
- Medieredigerarna**
  - Översikt, 110
  - Starta, 110
- Medieredigering**
  - Panorera och zooma, 151
- Mellanrum**
  - Fylla (tidslinje), 78
  - Trimning, 90
- Menuredigerare**
  - Knappinställningar, 250
- Menyer**
  - Disk\\. *See* \\\"Se Diskmenyer\"
- Menyknappar, 237**
  - Authoring, 248
  - Länkindikatorer, 239
  - Menyredigeraren presenterar, 249
  - Olänkade, 237
  - Redigera egenskaper, 250
  - Ställer in typ i menyredigeraren, 248
- Menykommandon, x**
- Menylista, 233, 235**
- Menyn Gruppera efter (bibliotek), 18**
- Menyredigerare**
  - Öppnar, 247
  - Presenterar, 249
  - Presenteras, 247
- Metadatapanel (importerare), 268**
- Microsoft Xbox, Överför till, 313**
- Miniatyrbilder, bläddraren**
  - Indikatorer och kontroller, 30
- Minneskort, importera från\\. *See* \\\"Se Filbaserade enheter \"**
- Mixer (ljud), 219**
- MMC\\. *See* \\\"Se Filbaserade enheter \"**
- Moderkort, 378**
- Moln**
  - Importera från, 277
  - Spara film till, 308
- Montage**
  - Bakgrunder, 159
  - Klipp, 155
  - Läga till i projekt, 158
  - Mallar, 157, 162, 164
  - Övergångar och effekter, 161
  - Sektion (i biblioteket), 157, 158
- Montage\\. *See***
- Montageklipp**
  - Ange en ingång, 160
  - Infoga, skriv över eller ersätt, 160
  - Trimning och redigering, 160
- Montagemallar**
  - Uppbyggnad, 162
- Montageredigeraren, 164**
  - Bibliotek, 159
- MP2-filer, 301**
- MP3-filer, 301**
- Musik, 204**
  - Att välja (videografitips), 352

## N

Närbilder, 347  
Nätverk, importera från\\. *See* \\"Se  
    Filbaserade enheter "  
Nätverk\\. *See* \\"Se Filbaserade  
    enheter "  
Navigator  
    För tidslinjeklipp, 135  
    I filmredigeraren, 61  
Navigatorn  
    Zooma, 61  
Nintendo Wii, Överför till, 313  
Nivåer  
    Klipp (ljud), 219  
    Spår (ljud), 219  
    Uppspelning (master), 219  
Nivåer, ljud- och video  
    I analog import, 258  
Nyckelrutor  
    Effekter, 142  
    Ljudpanorerare, 225  
    Ljudvolym, 220  
    Panorera och zooma, 153  
Nyckelrutor för volym, 220

## O

Operativsystem, 378  
Optisk skiva  
    Skivavbild på hårddisk, 294  
Ordlista, 354  
Originalljud  
    Bevara (videografitips), 351  
Överför  
    Enbart ljud, 301  
    Till 3GP-fil, 300  
    Till en enhet, 313  
    Till fil, 298  
Överför till  
    AVCHD/Blu-rayfil, 301  
    AVI-fil, 302  
    Bild, 304  
    Bildsekvens, 304  
    DivX Plus HD-fil, 303

DivX-fil, 302  
Flash Video-fil, 303  
moln, 308  
MOV-fil, 305  
MPEG- fil, 306  
Real Media-fil, 307  
Windows Media, 308

Överföring till optisk skiva, 294

## Övergångar

Introduktion, 99  
Klipp ut, kopiera, klistra in, 95  
Redigerare för inmedia, 149  
Tillämpade på montageklipp, 161  
Videografitips, 347

## Översikt, 1

Övertrimning (tidslinje), 83

## Övervaka

Övervaka trimpunkter, 93

Övervaka video och ljud  
(tidslinjen), 73

## P

Panorera och zomma

Statisk, 152

Panorera och zooma, 151

Animerat, 153

Inställningspanelen, 154

Lägga till, 151

Nyckelrutor, 153

Presenterat, 133

Panorerare, 218, 223

Nyckelrutor, 225

perspektiv

Variation, 346

Platsflikar

I biblioteket, 16

Roll i tillgångsfiltrering, 37

**Position på tidslinjen, 60**

Presenteras

I menyredigeraren, 249

Problem och lösningar, 325

Processor, 378

Produktnamn, ix

Programinställningar\\. See \\\"Se  
Inställningar\"

Projekt, 9

Disk\\. See \\\"Se Diskprojekt\"

Kapslade, 98

Redigerare, 6

Projektinställningar, 323

Projektpaket, 9

Projekttidslinje, 59

## Q

QuickTime Player

Se filer med, 299

## R

Radera klipp, 81

RAM, 378

Räta ut, 121

Real Media

Filer, 307

RealNetworks® RealPlayer®, 307

Redigera

Radera klipp, 81

Redigera filmer, 74

Redigerare

Film, 54

Foto, 116

Ljud, 129, 206

Media\\. See , See

Projekt, 6

Titel, 168

Video, 123

Redigerare, media, 7

Redigering

Direktredigering (tidslinje), 77

Ersätta klipp, 79

Fylla ett mellanrum (tidslinje), 78

Infoga klipp, 78

Övertrimning av klipp, 83

Smartläge, 78

Trimning av klipp, 84

Redigeringsfönstret

(titelredigeraren), 185

Redigeringsläge, alternativ, 71

Redigeringslägen, 70, 88

Registrering, 374

Rendering, 293

Returmarkörer

Redigering på tidslinjen, 243

Röda ögon, 122

Rörelser

Förhandsvisa, 177

Lägg till, 177

Rörelser (titelredigeraren), 173

Rotering av foton, 116

## S

Saknade biblioteksmedia, 16

Samling

Biblioteksgren, 20

Samlingar

Åtgärder för, 20

Tillgångar i, 21

Sammandrag för Optiska skivor,  
298

Scenavkänning, 267

Scenavkänning (video), 44

Scener

Avkänning, 44

Skapa manuellt, 46

Ta bort, 46

Visa, 45

Scener (videografitips), 349

Scenvisning (blåddrarvisning), 26

ScoreFitter, 227

Skapa låtar, 80

SD-kort, importera från\\. See \\\"Se  
Filbaserade enheter \"

Serienummer, 373

Simulerad visning av diskprojekt,  
250

Skapa en film-läge, 291

Skapa film

Delvis, 293

Skapa filmer, 291

Skapa mellan markörer, 293

- Skicka till tidslinjen, 79
- Skiva
  - Skivavbild på hårddisk, 294
  - Spara film till, 294
- Skivor
  - Skrivning, 218
- Skriv överläge, 70, 88
- Skydda ett spår, 73
- Släppzoer
  - Rensa, 166
- Släppzoner
  - Justera udnerklipp, 166
  - Lägga till effekter, 167
  - Ta bort ljud, 166
- Smartläge, 70, 78, 88
- SmartMovie, 14
  - Förhandsvisa-, redigera- och exporteraknappar, 51
  - Förvaringsområde, 52
  - Inställningar, 52
  - Lägga till media, 50
  - Om, 50
- SmartSlide, 14
  - Inställningar, 49
  - Knapparna förhandsvisa, redigera och exportera, 48
  - Lägga till media, 48
  - Lagringsområde, 49
  - Om, 47
- Snabb rörelse, 96
- Snabbprojekt
  - Bildspel, 47
- Snabbspolning
  - Ljud, 70
- Söker efter tillgångar, 278
- Sökning
  - Roll i tillgångsfiltrering, 39
- Sololäge
  - I medieredigerare, 136
- Sony PS3 och PSP, Överför till, 313
- Soundstage (ScoreFitter), 227
- Spår
  - Synkronisering, 85
  - Ytterligare funktioner, 73
- Spara till
  - DivX, 302
  - DivX Plus HD, 303
- Spara till fil, 298
  - 3GP, 300
  - AVCHD/Blu-ray, 301
  - AVI, 302
  - Bild, 304
  - Bildsekvens, 304
  - Enbart ljud, 301
  - Flash Video, 303
  - MOV, 305
  - MPEG, 306
  - Real Media, 307
  - Soundtrack, 301
  - Windows Media, 308
- Spara till flashminneskort, 294
- Spara till moln, 308
- Spara till skiva, 294
- spårhuvud
  - Namn, 73
- Spårhuvud
  - Låsning, 73
  - På tidslinjespåret, 72
  - Standardspår, 72
  - Video- och ljudövervakning, 73
- Spårlåsning, 73
- Spårnamn, 73
- Spårtitel**
  - För tidslinjespår, 60**
- Spela in
  - Ljud- och videonivåer, 258
  - Översikt, 253
  - Scenavkänning, 267
- Spela in berättarröster, 229
- Spela in manuellt (Importeraren), 281
- Spela in video/ljud (Importeraren), 281
- Spelare
  - I diskredigeraren, 238
- Spelaren
  - Presentation, 9
- Spelaren, bibliotek\\. See \\\"Se Bibliotekets spelare"



Stabilisera (videokorrigerig), 129

Standardspår, 72

**Standardspår (tidslinje), 60**

Stereoskopisk 3D

Överför film till flashminneskort,  
295

Överför film till inbyggt media,  
295

Överför film till skiva, 295

Roll i tillgångsfiltrering, 39

Titlar, 192

Stilar (titelredigeraren), 173

Stilinställningar

I titelredigeraren, 181

Stillbild, 258

Stillbild (Importeraren), 288

Stillbildskameror\|. *See* \|\"Se  
Kameror, digitala\", *See* \|\"Se  
Kameror, digitala\"

Stillbildsverktyget, 128

Stop motion-animation, 286

Stoppa rörelse, 258

Storyboard, 62

Navigering, 63

Redigering, 63

Studio-importerare, 254

Support\|. *See* \|\"Se Teknisk  
support\"

Surroundljud, 218

Synkroniserad video

I ljudredigeraren, 210

Synkronisering

Mellan spår, 85

## T

Taggar

Skapa, döpa om och ta bort, 41

Slå av filtrering, 43

Tangentbordskommandon, xi

Tangentnamn, xi

Teknisk support

Export, 340

Fel under installation, 332

Fel vid start, 334

Felsökning vid programkrascher,  
335

Information om Serienummer, 331

Kompatibilitet med  
inspelningshårdvara, 330

Kompatibilitet med tidigare  
innehåll, 327

Kontakta, 326

Kunskapsdatabas, 326

Resurser, tutorials och träning, 343

Uppspelning av skiva, 341

Vanligaste supportfrågorna, 327

Text

I titelredigeraren, 188

Tidslinje, 54

Aktuell position, 60

Alternativt redigeringsläge, 71

Använda urklipp på, 94

Diskredigerare, 239

Indikator, 60

Kapitel- och redigeringsmarkörer,  
243

Ljutfunktioner, 218

Ljudmixer, 219

Magnetläge, 69, 77

Masteruppspelningsnivå, 219

Menymarkörer, 240

Navigator, 61

Projekt, 59

Skapa innehåll, 80

Snapshot, 68

Spårläsning, 73

Standardspår, 60

Storyboard, 62

Storyboard-länk, 73

Trimma klipp, 82

Verktyg för diskauthoring, 241

Tidslinjeinställningar, 75

Tidslinjeklipp

Korrigerig, 110

Tidslinjen

Ändra storlek, 64

Dra och släpp, 76, 78

Ersätta klipp, 79

Förhandsvisning för  
direktredigering, 77

- Fylla ett mellanrum, 78
- Grunder, 59
- Inställningar, 66
- Infoga klipp, 78
- Justera klipp, 82
- Klipp ut, kopiera, klistra in, 95
- Klippåtgärder, 81
- Klippeffekter, 105, 137
- Klippkontextmeny, 106
- Lägga till klipp, 76
- Ljudsnabbspolningsläge, 70
- Markörer, 69
- Öppna trimpunkter, 85
- Övergångar, 99
- Radera klipp, 81
- Redigeringsläge, 70
- Skicka till, 79
- Spår, 59
- Spårhuvud, 72
- Spårkontextmeny, 73
- Spårnamn, 73
- Spårtitel, 60
- Standardspår, 72
- Synkronisering av spår, 85
- Välja klipp, 82
- Verktygslist, 60, 65
- Video- och ljudövervakning, 73
- Volymredigering av nyckelruta, 70
- Tidslinjens verktygslist
  - Anpassa, 65
- Tillgång
  - Bedömningar, 38
  - Etiketter, 39
  - Stereoskopisk 3D, 39
- Tillgångar
  - Etiketter, 40
  - Filtera bläddrarlistor, 37
  - Lägga till i projekt, 12
  - Söker för, 278
  - Ta bort från biblioteket, 24
- Tillgångar (Bibliotek), 11
- Tillgångar (biblioteket), 14
- Tillgångsfiltrering
  - Bedömningar, 38
  - Etiketter, 39
  - Platsflikar, 37
  - Slå av, 40
  - Sökning, 32, 39
  - Stereoskopisk 3D, 39
- Tillgångssträd, 17
  - Knappen Lägg till samling, 20
  - Menyn Gruppera efter, 18
- Titel
  - Att välja (videografitips), 352
  - Färger (videografitips), 352
- Titelredigerare
  - Filmeny, 171
  - Gruppegenskaper, 202
  - och menyredigerare, 247
  - Skapa titlar, 80
  - Stereoskopisk, 192
- Titelredigeraren
  - Arbeta med grupp, 202
  - Bagringsinställningar, 180
  - Biblioteket, 172
  - Flerval i, 201
  - Förhandsvisa rörelser, 177
  - Förinställda rörelser, 175
  - Förinställda stilar, 174
  - Förinställningar, 173
  - Gruppjustering, 203
  - Lagergrupper, 200
  - Lagerlistan, 194, 195
  - Lägga till rörelser, 177
  - Översikt, 168
  - Redigeringsfönstret, 185
  - Rörelser, 173
  - Skapa och redigera titlar, 178
  - Stänga, 171
  - Starta, 170
  - Stilar, 173
  - Stilinställningar, 181
  - Textåtgärder, 188
- Titlar
  - Helskärm jämfört med överlagring, 170
  - Nyckelord i namn, 170
- Trimma båda, 90
- Trimma klipp (tidslinjen), 82
- Trimning
  - Början på klipp, 89
  - Dragtrimning, 92
  - Glidtrimning, 91

Klipp på tidslinjen, 84  
Mellanrum, 90  
Öppna trimpunkter, 85  
Övertrimning, 83  
Övervaka trimpunkter, 93  
Slutet av klippet, 89  
Trimma båda, 90

## U

Underfilmer, 98

### Underklipp

**Justera mot släppzonen**, 166

**Lägga till effekter**, 167

**Ta bort ljud**, 166

Uppbyggnaden av en montagemall,  
162

Uppgradering, 374

Upphovsrättsskydd för DVD, BD-  
import, 285

Uppspelningskontroller, 9

Uppspelningsnivå (master), 219

Urklipp

Använda (tidslinje), 94

USB-minnen, importera från\\. *See*

\\\"Se Filbaserade enheter \"

Utrustningskrav, 378

## V

Vågforsmsgraf (i ljudredigeraren),  
209

Val\\. *See* \\\"Se Inställningar\"

Välja klipp (tidslinjen), 82

Verktyg

Bakgrundsmusik, 227

Berättarröster, 229

Video

Analoga importalternativ, 258

Scenavkänning, 44

Skapa scener manuellt, 46

Ta bort scener, 46

Visa scener, 45

Video- och fotoeffekter, 144

Video- och ljudövervakning, 73

Videoeffekter

Tillämpade på montageklipp, 161

Videoformat, 66

Videografi, 345

Videonivåer

I analog import, 258

Videoredigerare

Justeringar, 127

Korrigerig, 123

Lista över korrigeringar, 127

Markörer, 126

Stabilisera, 129

Videoredigeraren, 7

Förbättra, 127

Redigeringsverktyg, 124

Stillbildsverktyget, 128

Transportkontroller, 124

Trimning, 124

Vimeo, 308

Visningsläget miniatyrbilder

(bläddraren), 26

Volym

Berättarröstnivåer, 230

Blandning, 218

Volymredigering av nyckelruta, 70

## W

WAV-filer, 301

Windows Media

Filer, 308

Player, 308

Windows Media Player

Se filer med, 299

## Y

YouTube, 308