

Avid Studio

Version 1

Avid Studio Ultimate

Ditt liv i filmform

Documentation by Nick Sullivan and Terri Morgan. Contributors: Josh French, Dieter Huber, Jim Sugg and Markus Weber.

Copyright ©1996-2010 Avid Technology, Inc. Alla rättigheter reserverade. Vänligen 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 Dicas Digital Image Coding GmbH. ♦ / Framställd under licens från Dolby Laboratories. Denna produkt innehåller ett eller flera program som skyddas av upphovsrättslagstiftning som opublicerade verk i USA och internationellt. Dessa är konfidentiella och tillhör Dolby Laboratories. Återgivning eller publicering av dessa verk, i sin helhet eller delar av dem, liksom framställandet av verk härledda från dessa, är inte tillåtet utan Dolby Laboratories uttryckliga tillåtelse. Copyright 1993-2005 av Dolby Laboratories. Alla rättigheter reserverade. ♦ MPEG Layer-3 ljudkodningsteknik licenserad från Fraunhofer IIS och Thomson Multimedia. ♦ Delar av denna produkt skapades med användning av LEADTOOLS ©1991-2006, LEAD Technologies, Inc. Alla rättigheter reserverade. ♦ Använda delar Windows Media Technologies ©1999-2005 Microsoft Corporation. ♦ Real Producer SDK ©1995-2005 Real Networks Inc. ♦ Denna produkt innehåller delar av bildkodning ägd av och med copyright hos Pegasus Imaging Corporation, Tampa, FL. Alla rättigheter reserverade. ♦ MPEG Layer II Audio av QDesign Corp. ♦ Denna produkt innehåller en YouTube API. MPEG Audio-teknik kan inkluderas med denna produkt. Audio MPEG, Inc. och S.I.SV.EL., S.P.A. erfordrar detta meddelande: Denna produkt innehåller MPEG Audio-teknik licenserad av Audio MPEG och SISVEL, enbart för användande i enlighet med Avids EULA.

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 Avid Technology, Inc.

Avid
280 North Bernardo Avenue
Mountain View, CA 94943

Tryckt i USA.

Innehållsförteckning

INNAN DU BÖRJAR	IX
Systemkrav.....	ix
Förkortningar och standarder.....	xii
Online-hjälp	xiv
KAPITEL 1: ATT ANVÄNDA STUDIO.....	1
Biblioteket.....	3
Film- och diskredigeraren.....	6
Mediaredigerare.....	8
Spelaren – Player.....	9
KAPITEL 2: BIBLIOTEKET	11
Att förstå Biblioteket.....	14
Platsflikar.....	17
Tillgångsträdet	18
Samlingar.....	21
Hantera tillgångar i Biblioteket.....	23
Bläddraren.....	26
Bibliotekets förhandsvisning	31
Använda Biblioteket.....	35
Välja vad som ska visas.....	35
Etiketter.....	38
Korrigerering av media.....	41
Videoscenavkänning.....	42

SmartSlide och SmartMovie.....	44
SmartSlide.....	45
SmartMovie.....	49

KAPITEL 3: FILMREDIGERAREN 55

Projektets tidslinje	57
Tidslinje grunder	58
Tidslinjens verktygslist (The timeline toolbar).....	61
Tidslinjens spårhuvud.....	67
Tidslinje audiofunktioner (Timeline audio functions)	69
Redigera filmer (Editing movies)	70
Lägga till klipp till tidslinjen (Adding clips to the timeline)	71
Titelredigerare, Scorefitter, voice-over (Title Editor, Scorefitter, voice-over).....	76
Radera klipp (Deleting clips)	77
Klipp-åtgärder (Clip operations)	78
Använda urklipp (Using the Clipboard)	90
Hastighet (Speed)	92
Filmer i filmer (Movies within movies)	95
Övergångar (Transitions).....	96
Klippeffekter (Clip effects).....	101
Kontextmeny för klipp.....	102

KAPITEL 4: MEDIEREDIGERING: KORRIGERINGAR 105

Medieredigering, översikt.....	107
Korrigera foton	113
Fotoredigeringsverktyg.....	113
Fotokorrigeringar	114
Korrigera ljud	120
Videoverktyg.....	121
Videokorrigeringar	124
Korrigera ljud	126

KAPITEL 5: MEDIEREDIGERING: EFFEKTER 127

Effekter i medieredigerarna	129
Effekter på tidslinjen	133
Inställningspanelen	135
Arbeta med nyckelrutor	137
Video- och fotoeffekter	140
Panorera-och-zooma.....	145
KAPITEL 6: MONTAGE	151
Montagesektionen i Biblioteket	153
Att använda Montagemallar.....	154
Montageklipp på projektets tidslinje	156
En malls anatomi	158
Montageredigeraren	161
KAPITEL 7: TITELREDIGERAREN.....	165
Starta (och avsluta) Titelredigeraren	168
<i>Fil</i> -menyn.....	169
Biblioteket	169
Inställningsväljaren	171
Förinställning Stilar	172
Förinställning Rörelser	174
Skapa och redigera Titlar	177
Bakgrund inställningar	179
Stilinställningar	181
Redigeringsfönstret	186
Text and text-inställningar	189
Lagerlistan.....	194
Arbeta med Lagerlistan	195
Arbeta med lagergrupper	200
KAPITEL 8: LJUD OCH MUSIK.....	205
Ljudredigeraren.....	207
Ljudkorrigeringar	213

Ljudeffekter.....	218
Ljudspår på tidslinjen.....	220
Tidslinjens ljudfunktioner.....	221
Ljudkreativverktyg	229
ScoreFitter.....	231
Berättarröstverktuget.....	233
KAPITEL 9: DISKPROJEKT	237
Skivmenyer	238
Lägga till diskmenyer	242
Förhandsgranska diskmenyer.....	244
Redigering av menyer på Tidslinjen	246
Tidslinjens menymarkörer	247
Författa skivor.....	248
Kapitelguiden.....	251
Menyredigeraren.....	255
Menyknappar	256
Disksimulatorn.....	259
KAPITEL 10: IMPORTERAREN.....	261
Att använda Importeraren.....	262
Importpaneler	264
Importera från-panelen	264
Importera till-panelen	267
Lägespanelen.....	271
Fönstret för Komprimeringsinställningar	274
Inställningsfönstret för Scenavkänning	276
Metadatapanelen.....	277
Filnamnspanelen	278
Välja media för import	280
Import från filbaserade enheter.....	280
Välja mediefiler för import.....	280
Sök efter media	287
Importera från DV- eller HDV-kamera.....	288

Import från analoga källor	293
Import från DVD- eller Blu-rayskiva	295
Import från digitalkameror.....	296
Stoppa rörelse.....	297
Stillbild	299
KAPITEL 11: EXPORTERAREN	303
Export till skiva.....	306
STUDIO SKAPAR DIN SKIVA ELLER SKIVAVBILD I TRE STEG.....	307
Överföring till fil.....	309
3GP.....	311
Export till webben.....	319
KAPITEL 12: INSTÄLLNINGAR.....	323
APPENDIX A: FELSÖKNING.....	331
Teknisk support	332
Vanligaste supportfrågorna.....	334
Kompatibilitet med tidigare innehåll.....	334
Kompatibilitet med inspelningshårdvara.....	337
Information om serienummer	338
Fel eller krasch under installationen.....	339
När datorn hänger sig eller kraschar vid start.....	341
Felsöka programkrascher.....	343
Exportproblem	349
Problem med att spela skivor.....	349
Resurser, övningar och träning	352
APPENDIX B: VIDEOGRAFI.....	355

Skapa ett Bildmanus	356
Redigering	357
Tumregler för Videoredigering	360
Produktion av ljudspår	362
Titel.....	364
APPENDIX C: ORDFÖRKLARINGAR	367
APPENDIX D: KORTKOMMANDON.....	385
INDEX.....	391

Innan du börjar

Tack för att du har köpt Avid Studio. Vi hoppas att du kommer att få mycket nöje av denna programvara.

Om du inte har använt Avid 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 din upplevelse med Studio börjar så bra som möjligt ber vi dig läsa igenom de tre ämnena nedan innan du fortsätter till *Kapitel 1: Att använda Avid Studio*.

Systemkrav

Förutom din Avid Studio-programvara måste nedanstående systemkrav uppfyllas för att skapa ett effektivt redigeringsprogram.

Kom också ihåg att specifikationer är nog så viktiga, men de är inte allt: 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

Planerar du att redigera HD-material rekommenderas ett 64-bits operativsystem.

RAM

Ju mer RAM du har, desto enklare är det att arbeta med Avid Studio. Du behöver minst 1 GB RAM för att arbeta med programmet och vi rekommenderar minst 2 GB (eller mer). Om du arbetar med HD- eller AVCHD-video rekommenderas minst 4 GB.

Moderkort

Intel Pentium eller AMD Athlon 2,4 GHz eller högre – ju högre desto bättre. AVCHD-redigering kräver kraftfullare CPU. 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.

Grafikkort

För att använda Studio krävs ett DirectX-kompatibelt grafikkort:

- För typisk användning, minst 128 MB av inbyggt minne (256 MB rekommenderas).
- För HD och AVCHD, minst 256 MB (512 MB rekommenderas).

Hårddisken

Din hårddisk måste kunna hantera en kontinuerlig dataöverföring på 4 MB per sekund. De flesta hårddiskar 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. Video i DV-format fyller t.ex. 3,6 MB hårddiskutrymme per sekund av inspelat material: en gigabyte var fjärde och en halv minut.

Tips: För att importera från ett videoband rekommenderar vi att du använder en separat hårddisk under själva importen för att undvika kollisioner mellan Avid Studio och annan programvara, inklusive Windows.

Maskinvara för videoinspelning

Studio kan importera video från ett antal digitala och analoga källor. Se ”Importerera från-panelen” på sida 264 för mer information.

Maskinvara för videouppspelning

Studio kan exportera video till:

- Alla HDV-, DV- eller Digital8-kameror eller videobandspelare. Detta kräver en OHCI-kompatibel IEEE-1394 (FireWire)-port (som Avid Studio DV levererar). Videokameran måste kunna spela in från DV-ingång.
- Alla analoga (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C eller SVHS-C) videokameror eller videobandspelare. Detta kräver Avid Studio USB-700, PCI-500, PCI-700 eller en annan Avid-enhet med analoga utgångar. Det är även möjligt att exportera till analoga videokameror eller videobandspelare med hjälp av Avid Studio DV eller en annan OHCI-kompatibel 1394-port (FireWire) om din dv- eller Digital8-kamera eller videobandspelare kan skicka vidare dv-signalen genom sina analoga utgångar (se

videokamerans manual och *Kapitel 11: Exporteraren* för mer information).

Förkortningar och standarder

Denna guide använder följande standarder för att underlätta överskådligheten i materialet.

Vanliga termer

AVCHD: Ett videodataformat som används i vissa HD-videokameror samt för att skapa DVD som kan läsas av Blu-rayspelare. För ett bra resultat krävs mer datorkraft än för de andra formaten som stöds av Avid Studio.

DV: Termen “DV” syftar på DV- och Digital8-kameror, 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 8mm-, Hi8-, VHS-, SVHS-, VHS-C- eller SVHS-C-kameror, videobandspelare och -kassetter, samt på Composite/RCA och på kablar och anslutningar till S-Video.

Knappar, menyer, dialogrutor och fönster

Knappar, menyer och andra relaterade objekt är skrivna *kursivt* för att urskilja dem från övrig text, medan

fönster- och dialognamn är skrivna med begynnande versaler. Till exempel:

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

Att välja menykommandon

Den högra pilspetsen (➤) visar vägen för menykommandon ordnade i stigande grad. Till exempel:

Välj *Fil* ➤ *Bränn skivbild*.

Kontextmenyer

Klickar du med musens högerknapp på vissa områden av applikationens ytor dyker pop-up-listor med kommandon upp. Dessa är kontextmenyer. 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; en kontrollpanel t.ex.. När de väl öppnats betar sig kontextmenyerna precis som de i huvudmenyn.

Kontextmenyerna är tillgängliga på de flesta av Avid Studios ytor. Vår dokumentation tar överlag för givet att du vet hur du öppnar och använder dem.

Musklick

När ett musklick efterfrågas handlar det normalt om vänsterklick om inte annat angetts eller en kontextmeny ska öppnas.

Högerklicka och välj *Titelredigerare*. (Eller man kan också säga “Välj *Titelredigeraren* från kontextmenyn.”)

Tangenternas namn

Tangentnamn är understrukna samt skrivna med en begynnande versal. Ett plustecken indikerar en tangentkombination. Till exempel:

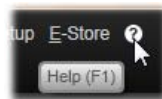
Tryck på Ctrl+A för att välja alla klipp på Tidslinjen.

Var vänlig se *Appendix D: Kortkommandon* för en utförlig lista över tillgängliga genvägar.

Online-hjälp

Två olika former av omedelbar hjälp finns tillgängliga när du arbetar med Avid Studio:

- **Hjälpfil:** Klicka *hjälp*-knappen i huvudmenyn eller tryck F1 för att öppna Avid Studios hjälpfil.
- **Verktystips:** Genom att hålla markören stilla över en knapp eller en annan Studiokontroll kan du ta reda på vad den gör. Du får då upp ett “verktystips” som, likt “Hjälp (F1)” i illustrationen ovan, förklarar dess funktion.



Att använda Studio

För en enkel översikt av den digitala filmskapandeprocessen behöver du inte se längre än till den centrala gruppen med flikar i Avid Studios huvudfönster.

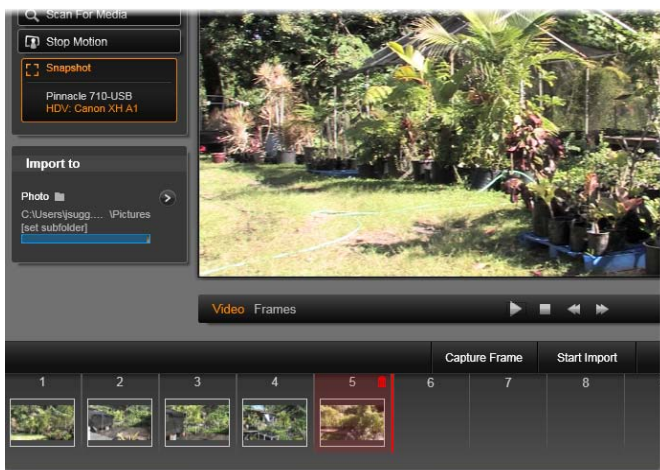


Avid Studios huvudkontrollist summerar filmskapandeprocessen. (Exportknappen visas inte om du har valt biblioteksfliken)

Importfunktionen

Import, vänster sida, är ett förberedande steg. Det inkluderar procedurer som att "fånga" video från din analoga eller DV videokamera, överföra foton från din digitala kamera eller kopiera mediafiler till din lokala hårddisk från en nätverksplats.

Avid Studios Import ger dig verktygen 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: Import*, för mer information.



Huvudsakliga kontrollerna i Importens Snapshot-verktyg

Exportfunktionen

Vid slutet av filmskapandeprocessen finns *Export*. När du kommer till detta stadiet är den svåra delen av uppgiften bakom dig. 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.



Förbered för att skapa en videofil i Exporten.

Avid Studios Export hjälper dig över det sista hindret med verktyg för att ta din film till publiken, vem eller var de än må vara. Skapa en digital filmfil i ett format du själv väljer, bränn en DVD eller ladda t.o.m. upp direkt till ditt YouTube-konto.

Liksom Import öppnas Export i ett separat fönster och återgår till huvudfönstret när arbetet slutförts. Gå till *Kapitel 11: Export*, för att lära dig mer.

De centrala flikarna

I de tre centrala flikarna, *Bibliotek*, *Film* och *Disk*, utförs merparten av ditt arbete i Avid Studio. Den första av dessa öppnar huvudvyn i Biblioteket där du kan "förvara" dina mediasamlingar.

De andra flikarna öppnar de två projektredigerarna. 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. Med Avid Studio medföljer många Bibliotekstillgångar som är tillgängliga för royatlyfri användning. Dessa inkluderar professionellt designade titlar, DVD-menyer, ljudeffekter m.m..

Biblioteket använder *granskningsmappar* för att automatiskt följa de skiftande mediafilerna i ditt system. På sidan granskningsmappar i Avid Studios inställningar skriver du in namnen på dina mediakataloger, särskilt på dem du uppdaterar ofta. Därefter kommer Biblioteket att regelbundet scanna dessa kataloger och uppdatera sig där efter. Se "granskningsmappar" på sida 324 för mer information.

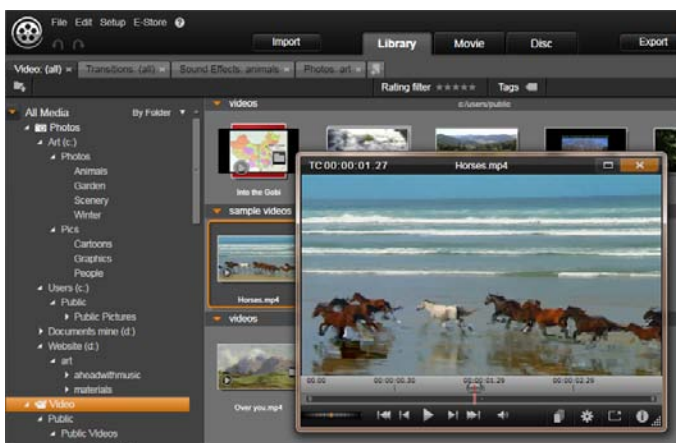
Primärvy: När du klickar på fliken *Bibliotek* tar Biblioteket över huvudfönstret. Denna "primärvy" ger dig öppen tillgång till ett antal katalogiserings- och sökverktyg, inklusive verktyg för kategorisering av tillgångar genom betyg och etiketter och för skapande av användardefinierade tillgångssamlingar.

Kompaktvy: Bibliotekets "kompaktvy" trycker bokstavligen ihop hela funktionen av primärvyn till en panel inbäddad i vissa fönster som Film- och Diskredigeraren. Det primära syftet med kompaktvyn är att tillåta överföring av tillgångar till ett film- eller diskprojekt från biblioteket genom drag-and-drop.



Primärvyn av Biblioteket består av navigeringskontroller för utforskande av katalogstrukturen (vänster) och en bläddringsfunktion för granskning och val av tillgångar (höger).

Spelare: Tillgängliga verktyg från Biblioteket inkluderar Spelaren, en förhandsgranskare som spelar alla mediatyper som hanteras av applikationen. När den används från Bibliotekets primärvy öppnas Spelaren i ett separat fönster. När Bibliotekets kompaktvy används öppnas en inbäddad version av Spelaren i samma fönster. Se “Spelaren” på sidan 9 för mer information.



Förhandsgranskning av en videotillgång i Biblioteket i ett storleksförändringsbart fönster med full flyttningskontroll inklusive ett snabbspolningshjul. Du kan fortsätta arbeta i huvudfönstret medan pop-up-Spelaren är öppen.

För fullständig täckning av Biblioteket och dess användning se *Kapitel 2: Biblioteket*

Nästa steg

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

Det vanliga sättet: Om du önskar detaljkontroll över det sätt mediatillgångarna används i din produktion kommer du vanligtvis att börja bygga ditt film- eller diskprojekt från grunden i en av de två *projektredigerarna*. Dessa beskrivs här nedan.

Det enkla sättet: För ultra-snabba resultat erbjuder Biblioteket en annan möjlighet. Klicka på verktygen SmartDia eller SmartFilm vid botten av Bibliotekets huvudvy för att öppna en extra uppsättning kontroller. Med var och en av dessa väljer du de visuella mediatillgångar som ska vara basen i projektet, väljer musik till ett ljudspår och gör andra specialanpassningar. Sedan tar programmet över automatiskt och genererar ett fullskaligt Avid Studio-projekt innehållande de media och de alternativ som valts. Du kan exportera projektet med en gång eller fortsätta redigera för hand om du så önskar. För närmare detaljer se “SmartDia” på sidan 45 och “SmartFilm” på sidan 49.

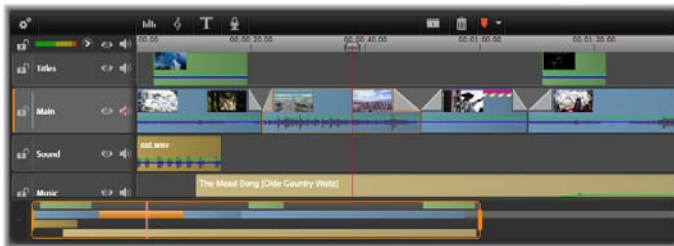
Film- och diskredigeraren

När du väl har samlat ditt material och organiserat det på ett tillfredsställande sätt 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 ställa upp DVD-menyer. Diskredigeraren beskrivs i *Kapitel 9: Diskprojekt*.

Om du inte har för avsikt att skapa en skiva, är osäker, eller om skiva inte är det enda output-media du vill ha,

då är Filmredigeraren rätt plats att börja. 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 displayen i både Film- och Diskredigeraren finns en tidslinje för flera spår. De flesta 'klippen' å tidslinjen kommer från Biblioteket. Några få, ex. automatisk bakgrunds musik, genereras med speciella verktyg.

Som nämnts ovan, inkluderar båda redigerarna förutom tidslinjen inbäddade versioner av Biblioteket och Spelaren. För att bygga ett projekt, dra tillgångar från Biblioteket till tidslinjen där de nu kallas "klipp".

Kontrollen för *förhandsgranskningstyp* ovanför Spelaren låter dig skifta mellan vy över aktuell Bibliotekstillgång ("källa") och aktuellt klipp i tidslinjen. I Diskredigeraren finns ytterliggare en typ av förhandsgranskning ("meny") som låter dig använda Spelaren för att länka diskmenyer till punkter på projektets tidslinje.

För redigering av tidslinjen, en central del i projektskapandet, se detaljerad information i *Kapitel 3: Filmredigeraren*

Mediaredigerare

Vid behov öppnar både Biblioteket och projektets tidslinje ytterligare fönster för arbete med särskilda typer av media och andra tillgångar. Generellt kan du öppna ett redigeringsfönster för varje tillgång eller klipp genom att dubbelklicka på objektet.

Korrigeringar från biblioteket: Redigerarna för standard mediatyper 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 ett set med *korrigeringsverktyg*, lämpliga för den mediatypen. 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 standard medieredigerarna genom att dubbelklicka på ett klipp i tidslinjen blir *korrektionsverktygen* åter tillgängliga. Men i detta fall appliceras de endast på

klippet i projektet och inte på de underliggande Bibliotekstillgångarna..

Effekter När mediaredigerarna öppnas från projektets tidslinje erbjuder de även *effekter* som spänner över ett brett spektrum av förbättringar för alla tre mediatyperna. Effekter varierar från de praktiska (*Ljusstyrka och kontrast*) till det teatraliska (*Fraktaleld*). Effekter kan animeras till olika grader av komplexitet med ändringar i *nyckelrutornas* parametrar . De tillhandahåller oräkneliga sätt att lägga till kreativitet till dina produktioner.

Panorering och zoom: Fotoredigeraren tillhandahåller själv ännu ett verktyg, *panorering och zoom*. 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.

Korrektionsverktygen och mediaredigerarna i allmänhet är ämnet i *Kapitel 4: Mediaredigering Korrigeringar* Effekterna och *panorerings- och zoomverktyget* beskrivs i *Kapitel 5: Mediaredigering: Effekter*.

Spelaren – Player

Spelaren är ett förhandsgranskningsfönster i vilket 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.

För en introduktion till Spelaren och dess grundläggande kontroller, var god se “Bibliotekets förhandsvisning” på sidan 31. För användning av Spelaren i *trim*-läge på tidslinjen, se “Åtgärder för klipp” på sidan 78. För information om hur man använder Spelaren med Montage, se “Montageredigeraren” på sidan 161. För användning av Spelaren vid redigering av diskmenyer, se “Förhandsvisning av diskmenyer” på sidan 244.

Biblioteket

Avid Studios bibliotek, 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.



Avid Studios mediebibliotek öppnat med en mapp innehållande grafiska bilder.

Bibliotekets klassificeringssystem påminner om vad du kan se i en filsystemvisare. Medan visaren grupperar *filer* under deras fysiska lagringsplatser, såsom hårddiskar, grupperar Biblioteket *tillgångar* utifrån

deras 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.

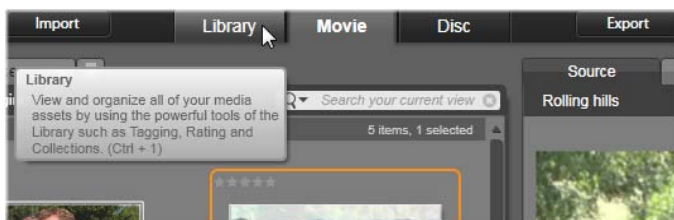
Förutom ljud-, foto- och videofiler i standardformat innehåller Biblioteket även specialiserade ‘hjälpmedelsfiler’ såsom titlar och diskmenyer. Dessa hittas, tillsammans med övergångar, filter och andra effekter, i huvudkategorin ‘Kreativa element’.

Biblioteket kan enkelt hantera de stora mediemängder som numera ofta lagras även i hemmasystem. I Bibliotekets integrerade gränssnitt kan du bläddra igenom, organisera och förhandsgranska alla de dussintals olika typer av mediefiler som kan användas i Avid Studio.

Tillgångarna visas antingen som ikoner eller som text inom hopfällbara *mappar* som staplas i Bibliotekets bläddrare. Mapparna kan antingen motsvara verkliga mappar i din dators filsystem, eller också virtuella grupperingar baserade på bedömning, filtyp, datum då filen skapades eller medlemskap i en användardefinierad *Samling*.

Lägga till tillgångar i ett projekt

Biblioteket i Avid Studio har två visningslägen. Huvudläget tar över applikationsfönstret när du klickar på fliken *Biblioteket*. Det använder hela det tillgängliga utrymmet för att visa så mycket information som möjligt.



För att öppna Biblioteket i huvudläget, klicka på fliken Biblioteket högst upp i Avid 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. Lägets huvudsakliga syfte är att låta dig dra och släppa tillgångar från Biblioteket till ett film- eller diskprojekt.

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

Korrigeringsav mediefiler

När det gäller teknisk kvalitet är inte alla mediefiler skapade likvärdiga. 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 videoklippen är skakigt, eller att ljudfilen inleds med ett störande väsljud. Med Avid Studio:s verktyg för mediekorrigeringsfilter kan du rätta till sådana och andra liknande problem genom att applicera olika *korrigeringsfilter* på ett problemklipp efter att du har placerat klippet på tidslinjen i ditt projekt.

En ännu bättre lösning är dock ofta att applicera 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 appliceras på nytt varje gång objektet visas eller används.

Direkt resultat: SmartSlide och SmartMovie

Utöver de hittills nämnda kärnfunktionerna erbjuder Biblioteket ett matchande verktygsspar 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.



ATT FÖRSTÅ BIBLIOTEKET

Med Avid Studio:s bibliotek kan du organisera och effektivt använda hela det spektrum av media och andra tillgångar som finns tillgängliga för dina produktioner.

Vad exakt innehåller Biblioteket?

Hela det spektrum av tillgångar som kan användas i dina projekt sammanfattas av de fyra huvudgrenarna i

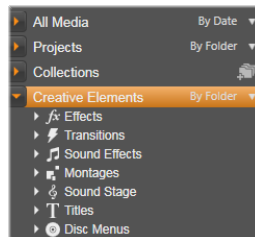
Tillgångsträdet. Varje gren är i sin tur uppdelad i mer specialiserade underavdelningar.

All media innehåller de standardmediefiler som finns i ditt system, sorterade i underavdelningarna *foton*, *video* och *ljud*. De flesta standardfiltyper stöds. Nedan beskrivs syftet med den fjärde underavdelningen, *Saknade media*.

Projekt består av dina egna Avid Studio film- och diskprojekt, med underavdelningar med motsvarande namn. 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 media i Biblioteket. 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. Det är också möjligt att skapa hierarkiskt ordnade samlingar. De samlingar som placerats högst upp i hierarkin används på samma sätt 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 (övriga). I Avid 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.

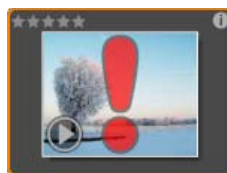
Databasen

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 Avid 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.

På samma sätt, när du raderar eller flyttar en tillgångsfil i Windows Utforskaren eller i någon annan applikation utanför Avid Studio, kommer databasens dokumentation



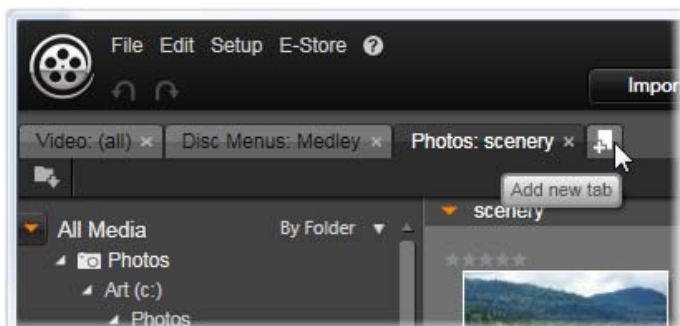
av filen att finnas kvar. Eftersom Biblioteket inte kan nå den faktiska filen kommer dock en felgrafik att läggas till filens lista. Om filen fortfarande existerar, men har flyttats till en annan mapp eller enhet, kan man enkelt länka den till Biblioteket på nytt. Dubbelklicka på objektet för att öppna 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, titta i den särskilda underavdelningen *All media* ➤ *Saknade media* i Tillgångsträdet. Tillgångsträdet beskrivs nedan (sidan 18).

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.

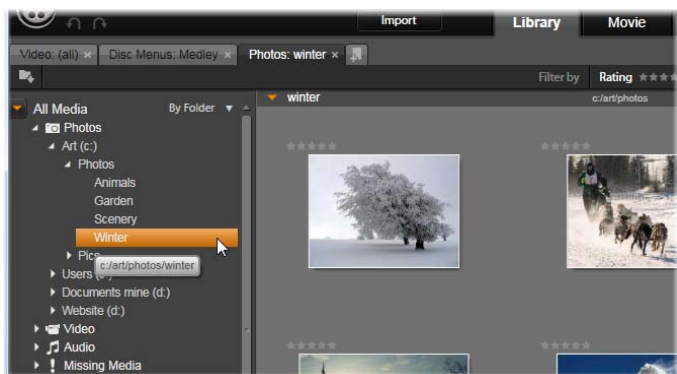


*Här ger tre flikar tillgång till media som krävs av olika delar av ett diskprojekt. Muspekaren är redo att skapa en ny flik. För att stänga en flik, klicka på **x**-ikonen till höger om flikens överskrift.*

För att ange den aktuella flikens placering, klicka på ett namn i Tillgångsträdet. De eventuella ändringar av visnings- och filtreringsalternativen du gör medan fliken är aktiv sparas tills du använder den igen.

Tillgångsträdet

Hela skalan av Bibliotekstillgångar organiseras 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.

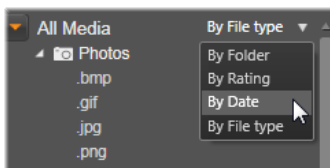


I Bibliotekets huvudläge, som visas här, upptar Tillgångsträdets arbetsytans vänstra ruta. I Bibliotekets kompakta visningsläge, som används av Avid Studio:s projekt och verktyg för medieredigering, visas Tillgångsträdets istället som en rullista på den aktiva fliken.

Tillgångsträdets fyra 'huvudgrenar' presenterades ovan (sidan 14).

Menyn gruppera efter

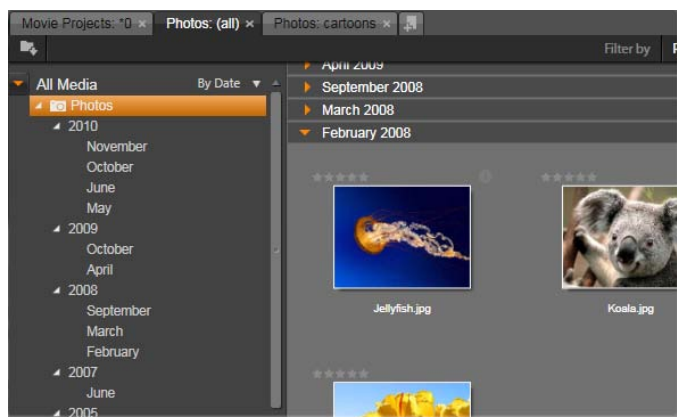
I rubrikraden på grenen *All media* finns en liten rullmeny med alternativ för hur grupperingarna inom varje underavdelning av grenen ska skapas.



När du grupperar *efter mapp* (standard), motsvarar mappstrukturen faktiska mappar 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*, till exempel, delar 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. Se “Bläddraren” (sidan 26) för mer information om bedömning av filer och hur det fungerar.



Bibliotekets huvudläge med gruppering efter datum markerat i All media-grenen av Tillgångsträdet. Mapparna på Tillgångsträdets lägsta nivå visas i Bläddraren (till höger). Var och en av dessa ‘virtuella’ mappar representerar alla foton vars fildatum faller inom en viss månad.

Illustrationen ovan visar underavdelningen *foton* i grenen *All media* grupperad efter *filtyp*. De virtuella mapparna har namn som *bmp*, *gif* och *jpg* – en virtuell

mapp för varje erkänd filändelse bland underavdelningens mediefiler.

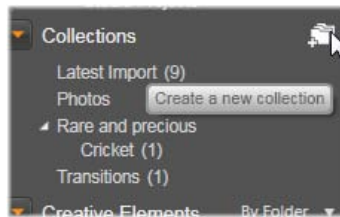
Under gruppera *efter datum* representerar mapparna året då filerna skapades; inom varje mapp grupperas filerna utifrån månad.

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 *All media*, förutom att alternativet *eter 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 måste 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

För att skapa en ny Samling, klicka på ikonen i rubrikraden för grenen *Samlingar* och ange ett namn i textfältet som kommer upp. Slutför processen genom att trycka på Enter. Du kan också välja *Lägg till samling* ➤ *Skapa ny samling* från 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 (drag and drop): Samlingar kan organiseras 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 samlingsens namn för att visa samlingen i Bläddraren.

Det finns en viktig skillnad mellan hur samlingen 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. För att påverka en grupp objekt, markera dem först med musen (Ctrl-klicka och Shift-klicka för att markera flera filer vid behov) eller genom att dra upp 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 med musen.

Ta bort från samling: Kommandot *ta bort* tar bort objektet (eller objekten) från samlingen. Som vanligt när det gäller Biblioteket påverkas inte de underliggande medieobjekten: Att ta bort ett videoklipp eller något annat objekt från en samling i Biblioteket kommer *varken* att radera mediefilen från din hårddisk *eller* från kategorin för tillgångstyp.

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 Avid 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 Avid Studio installeras. Mediefiler som sparas där hämtas automatiskt till Biblioteket. 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 Avid 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 dialogrutan Inställningar. För varje mapp du lägger till kan du välja att bara ‘bevaka’ en viss sorts godkänd medietyp, eller alla slags mediefiler.

Importera

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

Snabbimport

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

Nya mappar i motsvarande mediekategorier (video, ljud och bilder) skapas för de specificerade filerna. Filerna läggs dessutom till i Samlingen *Senaste import*. (Samlingar beskrevs tidigare i detta kapitel. på sidan 21.)

Direktimport med dra-och-släpp

För att markera och importera objekt i ett steg, dra och släpp dem från Windows Utforskaren eller skrivbordet till Bläddraren. De nya objekten visas omedelbart i samlingen 'Senaste import', som skapas för ändamålet vid behov.

Ta bort objekt från Biblioteket

För att ta bort ett objekt från Biblioteket, eller flera markerade objekt, välj *Radera markerade* från kontextmenyn eller tryck på tangenten Delete. En dialogruta verifierar namnen på de mediefiler som ska tas bort från Bibliotekets databas. I standardinställningen påverkas inte själva mediefilerna, men alternativet *Ta bort från biblioteket och radera* låter dig även radera filerna om så önskas. Var försiktig, eftersom detta kommando kan appliceras på alla typer av Bibliotekstillgångar, inklusive dina Avid Studio-projekt om något av dessa också har markerats.

Om alla filer i en mapp har tagits bort kommer Biblioteket att även dölja 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 sålla bort objekt som inte är relevanta för ditt syfte. Se “Välja vad som ska visas” nedan för detaljer.

Miniatyrbilder, detaljer, visa scener

Varje tillgång visas i Bläddraren i ett av två format, beroende på vilket *visningsläge* som valts. Eftersom ikonerna i visningsläget *miniatyrbilder* och textlistan i *detaljvisningen* representerar samma tillgångar, har de vissa gemensamma inslag. Tillgångarnas kontextmeny är till exempel densamma oavsett vilken representation som används.

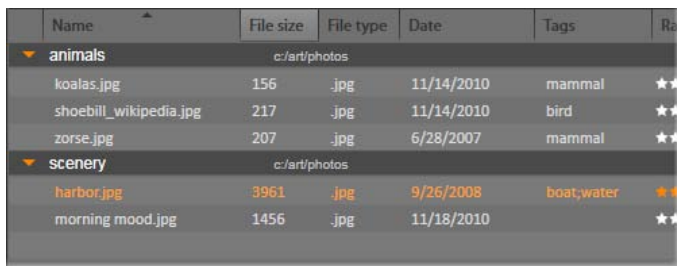
På liknande sätt kommer en lämplig korrigeringsredigerare att öppnas när man dubbelklickar på medietillgångar av standardtyp (video, foto och ljud),

liksom *ljudeffekter* i grenen *Kreativa element*, oavsett visningsläge. Korrigeringsredigerarna kan också nå från tidslinjen i ditt projekt, men när de appliceras på en Bibliotekstillgång kommer de att följa med i varje kommande projekt där tillgången används. Se “Korrigerade mediefekter” på sidan 41 för mer information.

Detaljvisning

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

För att växla Bläddrarens läge till *detaljvisning*, klicka 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. De kolumner du kan välja mellan är *Namn*, *Filstorlek*, *Filtyper*, *Datum*, *Etiketter*, *Bedömning* och *Varaktighet*.



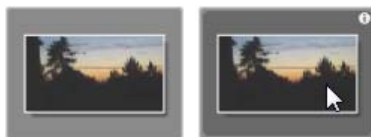
Name	File size	File type	Date	Tags	Rating
▼ animals	c:/art/photos				
koalas.jpg	156	.jpg	11/14/2010	mammal	★★
shoebill_wikipedia.jpg	217	.jpg	11/14/2010	bird	★★
zorse.jpg	207	.jpg	6/28/2007	mammal	★★
▼ scenery	c:/art/photos				
harbor.jpg	3961	.jpg	9/26/2008	boat,water	★★
morning mood.jpg	1456	.jpg	11/18/2010		★★

I detaljvisningsläget visas varje tillgång som en textbeskrivning i en rad. Du kan välja vilka kolumner som ska visas i en rullista bredvid detaljvisningsknappen. I illustrationen är ‘djur’ och ‘landskap’ namn på mappar i All media-grenen i Biblioteket.

Miniatyrbilder

Med knappen till vänster om *detaljvisning*-knappen växlar du till visningsläget *miniatyrbild*, där tillgångarna representeras av ikoner istället för text. Om du klickar på pilen bredvid knappen öppnas en panel där du kan välja ytterligare data som ska visas tillsammans med varje ikon. Alternativen är *Text*, *Etikettindikator*, *Samlingsindikator*, *Bedömningar* och *Korrigeringsindikator*.

Förutom dessa valfria kontroller visas en *info*-knapp varje gång du för muspekaren över ikonerna. Om du klickar på knappen öppnas en *informationspanel* längst ner i Blåddraren. Se sidan 31 för detaljer.



När muspekaren hålls över en tillgångsikon i Biblioteket visas infoknappen (övre högra hörnet).

Längst ner till vänster på de flesta tillgångsikoner finns en *förhandsvisningsknapp*; en trekantig standard-symbol för *uppspelning* omsluten av en cirkel. I den kompakta versionen av Biblioteket (som används i projektredigeraren och i vissa medieredigerare) visas förhandsvisningen i etiketten *Källa* i den inbäddade spelaren. I Bibliotekets huvudläge spelas förhandsvisningen upp i ett separat spelarfönster. Se “Bibliotekets förhandsvisning” på sidan 31 för mer information.



I båda versionerna av Biblioteket visas en mini-förhandsvisning på själva tillgångsikonerna om du Alt-klickar på



knappen *förhandsvisning*. Du kan förhandsgranska video- och ljudmedia med manuell kontroll med hjälp av en scrubber som kommer upp nedanför miniatyrbilden varje gång muspekaren hålls över ikonen.

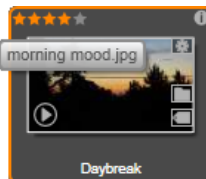
Visa scener

På *video-filer* växlar denna knapp till Scenvisning. Scener hanteras av Biblioteks-spelaren. Se "Bibliotekets förhandsvisning" på sidan 31 för mer information.

De valfria kontrollerna

Med de valfria indikatorerna och knapparna på en tillgångsikon kan du komma åt information om tillgången utan att behöva gräva djupare.

Text: 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 tillgångsfilen (vilket visas i en tooltip).

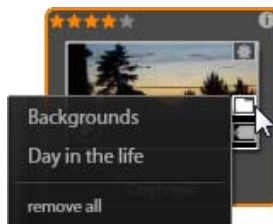


Etikettindikator: Den nedre av de två symbolerna längst ner till höger i miniatyrbilden visas om tillgången har försetts med en eller flera etiketter. Håll muspekaren över indikatorn för att få fram en meny som visar befintliga etiketter för tillgången. Om du för pekaren över ett etikettnamn i menyn visas en *ta bort*-knapp. Klicka på denna för att ta bort etiketten. Klicka *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 ikon precis ovanför *etikettindikatorn* visas, betyder det att tillgången ingår i en eller flera Samlingar. Håll muspekaren över ikonen för att se vilka samlingarna är. Precis som för *etikettindikatorns* meny visas en *ta bort*-knapp när du håller musen över namnet på en Samling. Klicka på knappen för att ta bort tillgången från Samlingen. Kommandot *ta bort alla* tar bort tillgången från alla Samlingar där den ingår.



Bedömningskontrollen visas till vänster ovanför miniatyrbilden (eller den grafiska ikonen, beroende på medietyp). Längst upp till höger sitter info-knappen. *Korrigeringsindikatorn* sitter också uppe till höger, men inom miniatyrbilden.

Bedömningar: Du kan betygsätta tillgången med hjälp av raden av stjärnor till vänster ovanför ikonen. Om inga stjärnor är upplysta är tillgången *ej bedömd*. För att 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*.

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 på alla tillgångar där korrigeringar har applicerats. Se sidan 41 för information om att applicera korrigeringar till Bibliotekstillgångar.

Bibliotekets förhandsvisning

De flesta av Bibliotekets tillgångar stödjer förhandsvisning i Bläddraren. Tillgången kan förhandsvisas om det finns en *förhandsvisning*-knapp på dess ikon, liksom kommandot *Visa förhandsgranskning* i dess kontextmeny.

Kom även ihåg att de flesta tillgångstyper kan förhandsvisas på själva ikonerna genom att Alt-klicka på knappen *uppspelning*.

Bibliotekets spelare

Om du klickar på knappen *förhandsvisning* i tillgångsikonens nedre vänstra hörn laddas objektet för visning 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 shuttle-hjul. 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.

Upptill i Spelaren visas den aktuella uppspelningspositionen. Nedtill finns en verktygsrad med transportkontroller och funktionsknappar.


Transportkontroller (Transport controls):

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

Uppspelning-knappen 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 *uppspelning*-knappen, 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 (Function buttons)

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.

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

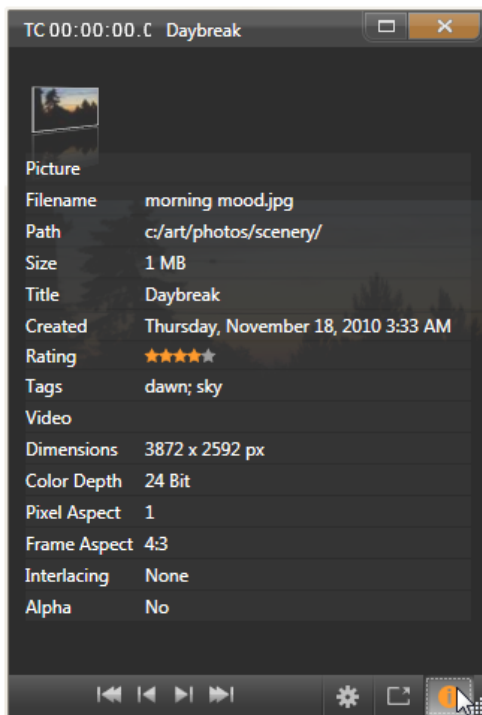
När *Visa scener* är aktiverat försvinner den intelligande knappen *Öppna i medieredigerare* och ersätts av knappen *Dela scen*. Denna knapp gör att du kan definiera dina egna scener istället för, eller som komplement till, att helt förlita dig på funktionen automatisk scenavkänning.

För mer information om videoscener i Biblioteket, se “Videoscenavkänning” på sidan 42.

Öppna i medieredigerare (media editor): Medieflen öppnas för redigering i den korrigeringsredigerare som bäst lämpar sig för filtypen.

Helskärm: Förhandsvisningen visas i ett särskilt helskärmfönster med en egen uppsättning av grundläggande transportkontroller. För att stänga helskärmvisningen, klicka på knappen *stäng* i övre högra hörnet av fönstret, eller tryck på Esc.

Info: Denna knapp växlar mellan Spelarens *informations-* och *uppspelnings-*lägen. Visningsläget *information* kan öppnas direkt genom att klicka på *info*-knappen på ikonerna för en medietillgång i Bläddraren. Ljudtillgångar har inget separat *uppspelnings-*läge; istället visas kompletta scrubbing-kontroller i visningsläget *information*.



Här visas data om en Bibliotekstillgång, ett foto, i Spelarens informationsläge. Klicka på *infoknappen* igen för att återgå till uppspelningsläget.



ANVÄNDA BIBLIOTEKET

Biblioteket är mycket mer än en passiv lagringsplats för material till dina Avid 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 (genom att 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.

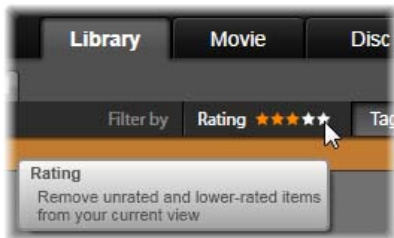
Andra kontroller hjälper dig att begränsa visningen ytterligare genom att filtrera bort en del av tillgångarna

på den valda platsen. Varje platsflik har sin 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'). För att 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.

Se "Oavsiktlig filtrering" (sidan 37) för instruktioner om att slå av alla filter på en gång. För att endast avaktivera bedömningsfiltret, klicka på den *senast markerade* stjärnan eller dubbelklicka på valfri stjärna.



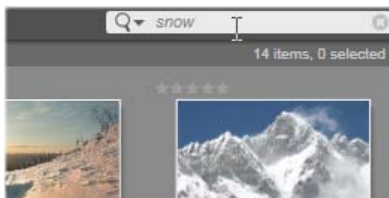
I denna närbild har tre stjärnor markerats, vilket innebär att endast tillgångar med betyget tre stjärnor eller bättre visas. Musen är redo att klicka på den femte stjärnan, vilket skulle ställa in bedömningsfiltret till att dölja alla tillgångar som inte har fått betyget fem stjärnor.

Filtrera efter etiketter

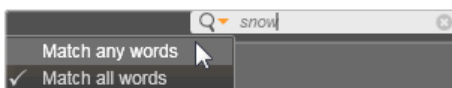
Ett annat sätt att begränsa antalet visade tillgångar är filtrering efter *etiketter*. Etiketter är nyckelord som du

kan lägga till 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. Se “Etiketter” på sidan 38 för detaljerad information.

Sökning



Längst upp till höger i Biblioteket finns ett *sök*-fält 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.

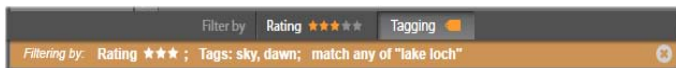


Även när flera sökord separeras av mellanslag kommer såväl delar av ord som hela ord att tillåtas i varje term. I en rullista kan du välja huruvida sökningen ska anses lyckad även om bara ett enda sökord matchar tillgångstexten, eller om alla sökord måste matchas för att tillgången ska accepteras som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

Oavsiktlig filtrering

De tre typerna av filtrering kan användas i valfri kombination. Skulle en eller flera filtertyper vara 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 medan filtrering används. Klicka på x-ikonen längst till höger för att rensa bort alla filter på en gång.

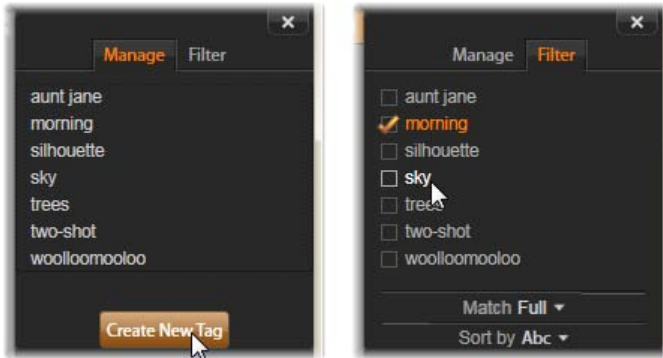
Etiketter

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 strömlinjeforma 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 *Etikettering* högst upp i Biblioteket.



Hantera och Filtrera, de två flikarna i etikettpanelen.

Hantera etiketter

I fliken *Hantera* i etikettpanelen kan du se en lista över de etiketter du har skapat hittills, och radera eller döpa om dem. Håll musen över en etikett för att få upp kontrollerna för dessa åtgärder.



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

Om du klickar på knappen *Skapa ny etikett* öppnas en textrad där du kan skriva in ett nytt nyckelord. Det finns ingen övre gräns för hur många etiketter du kan skapa.

För att applicera etiketten på alla tillgångar i Bläddraren som för tillfället är markerade, klicka på etikettens namn. Att markera flera tillgångar och sätta etikett på dem samtidigt är betydligt effektivare än att etikettera en tillgång i taget.

Filtrering med etiketter

Med fliken *Filtrera* i etikettpanelen kan du begränsa antalet objekt som visas i Blåddraren. Visningen uppdateras automatiskt i takt med att du markerar och avmarkerar dina etiketter.

Den exakta effekten av dina urval beror på en ytterligare kontroll, rullmenyn *Matchning* längst ner i fliken *Filter*. 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 markerar tillgångar där *någon* av dina etiketter har applicerats, vilket råkar vara exakt dem som döljs med ‘Ingen matchning’. Om du låter ‘hund’ och ‘katt’ fortsätta vara markerade, men växlar till ‘Delvis’, kommer alla hundar och katter att visas, inklusive den handfulla foton där båda djuren syns. Foton som varken har den ena eller den andra etiketten kommer att döljas.

Full markerar bara de tillgångar som har försetts med *alla* dina etiketter. Med samma rutor ikryssade 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

För att avbryta filtrering efter etiketter, avmarkera eventuella markerade etiketter i fliken *Filter*, och välj antingen ‘delvis’ eller ‘full’ i rullmenyn *Matchning*.

Sortera etiketter

Längst ner i fliken *Filter* hittar du rullmenyn *Sortera efter*, med 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.

Konsten att använda etiketter

Det finns ingen föreskriven metod för hur man använder etiketter. Det bästa är att använda dem – om du gör det – på det sätt som fungerar bäst för dig. Det är dock 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 Biblioteks-

tillgångar. Denna typ av redigering förändrar inte de underliggande filerna. Istället lagras redigeringsparametrarna i Bibliotekets databas och appliceras på nytt varje gång tillgången tas i bruk. Se *Kapitel 4: Medieredigerarna* för mer information.

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.

För att inleda scenavkänning, välj 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

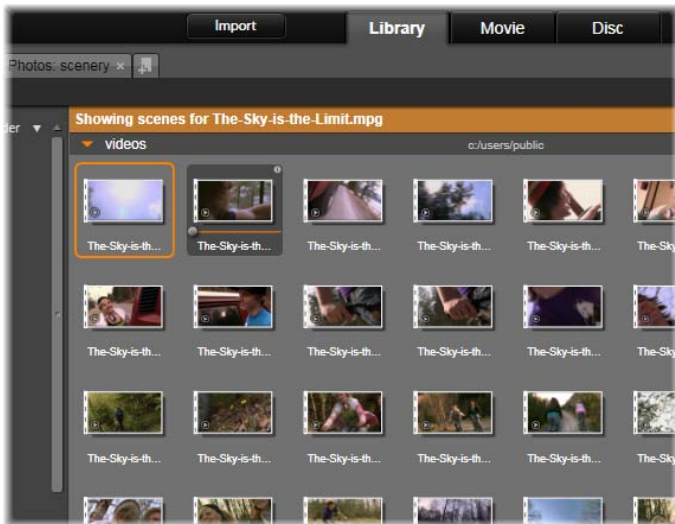
snabb panorering eller rörelse kan dock ge upphov till en del onödiga scenavbrott.

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; tryck på Enter för att bekräfta ditt val.



Visa scenerna

För att visa scenkatalogen för en viss videofil, välj *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.



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

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 verktyget *Visa scener* igen.

Under redigeringen har scenklippen precis samma egenskaper som andra videoklipp.

Skapa scener manuellt

Om du vill dela in en videofil i scener manuellt, välj *Visa scener* från tillgångens kontextmeny. 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*. Se “Funktionsknappar” på sidan 33 för mer information.

Ta bort scener

För att tömma hela listan med scener för en videofil, välj *Scenavkänning* ➤ *Ta bort scener* i tillgångens kontextmeny.

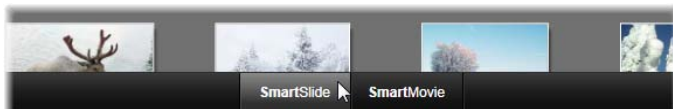
För att ta bort individuella scener, välj en eller flera scener och tryck sedan på Delete.



SMARTSLIDE OCH 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, ett komplett musiksoundtrack och imponerande bildeffekter.



Klicka på SmartSlide för snabba bildspel och SmartMovie för snabba filmer; du hittar båda längst ner i Bibliotekets fönster.

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

För att öppna SmartSlide-verktyget, klicka 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.

Lägg till media

För att lägga till bilder i bildspelet, dra 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.

För att lägga till musik, dra en eller flera ljudfiler  till den nedre lådan i förvaringsområdet. Du kan också klicka på *klav*-knappen i ljudlådans nere vänstra hörn för att skapa ett musikaliskt soundtrack med ScoreFitter.

Förhandsgranska, redigera och exportera

När dina mediefiler är på plats, klicka på knappen *Förhandsgranska* längst ner under verktyget. Projektet skapas och presenteras i ett fönster för förhandsvisning. Om det behövs kan du återgå till SmartSlide-verktyget för att ändra ditt medieurlval.

När du klickar på knappen *Förhandsgranska* sparas de media du har valt automatiskt i en Samling med namnet *Senaste Smart-projekt*. Om du tror att du kommer att använda denna grupp av tillgångar fler gånger, 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 (nedtill). Se även “Tidslinjen” på sidan 57.



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

Förvaringsområdet

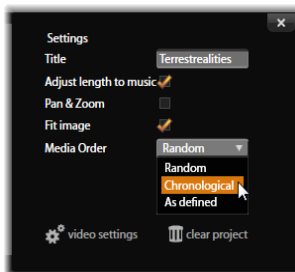
Fotona i den övre lådan visas som ikoner, medan musik- och ljudfilerna i den nedre lådan syns i form av textlinjer som beskriver filnamn och varaktighet för varje tillgång. Båda lådorna stödjer multipel markering, sortering med dra-och-släpp, samt innehåller en kontextmeny med bara två kommandon:

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

Öppna redigerare: 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

Inställningarna på denna underpanel är till för att skraddarsy din SmartSlide-produktion.



*Här väljer muspekaren kronologisk ordning på listan **Medieordning** i SmartSlides 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 knappen *videoinställningar* kan du göra de inställningar för tidslinjen som kommer att appliceras om du för över produktionen till Filmredigeraren. Knappen *rensa projekt* tar bort all media från projektet och återgår till standardinställningarna.

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

Anpassa längd efter musiken: När detta alternativ är ikryssat försöker SmartSlide anpassa sina timing-parametrar 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 kryssar i detta alternativ livas din presentation upp med simulerade kamerarörelser.

Passa in bild: Kryssa i 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

För att öppna verktyget SmartMovie, klicka på knappen *SmartMovie* längst ner i Bibliotekets fönster.

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 presentationen.

Lägg till media

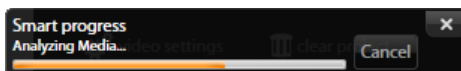
De visuella elementen i din SmartMovie kan omfatta foton och andra stillbilder tillsammans med videomaterial. Dra de tillgångar du vill använda från Bläddraren till den övre lådan i förvaringsområdet. Dra miniatyrbilder inom förvaringsområdet för att få önskad ordningsföljd. Fortsätt lägga till mer material tills du är nöjd.

För att lägga till musik, dra en eller flera ljudfiler  till den nedre lådan i förvaringsområdet. Du kan också klicka på *klav*-knappen i ljudlådans nere vänstra hörn för att skapa ett musikaliskt soundtrack med ScoreFitter.

I takt med att mediefiler läggs till visas källmaterialets totala längd i lådans övre vänstra hörn. Detta är inte nödvändigtvis den färdiga filmens längd.

Förhandsgranska, redigera och exportera

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



Det kan ta en stund att slutföra analysfasen vid genererandet av en SmartMovie när materialet analyseras för första gången. Full rendering av projektet, då förloppet indikeras genom skuggningen av Spelarens tidslinjal, kan innebära en ytterligare fördröjning innan en komplett detaljerad förhandsvisning är möjlig.

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.

Knappen *Redigera* för över din produktion 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 (nedtill). Se även “Projektets tidslinje” på sidan 57.

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

Förvaringsområdet

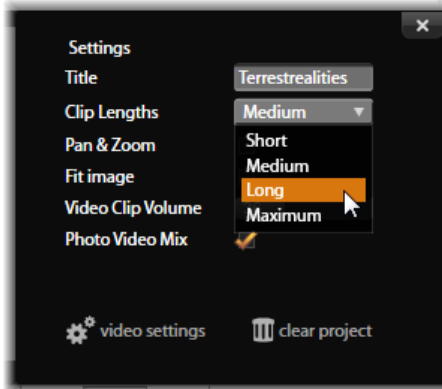
De visuella tillgångarna i den övre lådan visas som ikoner, medan musik- och ljudfilerna i den nedre lådan syns i form av textlinjer som beskriver filnamn och varaktighet för varje tillgång. Båda lådorna stödjer multipel markering, sortering med dra-och-släpp, samt innehåller en kort kontextmeny:

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

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

SmartMovie-inställningar

Inställningarna på denna underpanel är till för att skraddarsy din SmartMovie-produktion.



Här väljer muspekaren inställningen 'lång' klipplängd på 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 anges kommer att användas nästa gång filmen genereras. Med knappen *videoinställningar* kan du ange de tidslinjealternativ som kommer appliceras om du för över produktionen till Filmredigeraren. Knappen *rensa projekt* tar bort all 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. För att använda tillgångens ursprungliga längd, välj *Maximal*.

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

Passa in bild: Kryssa i detta alternativ för att förstora material som är för litet för bildrutornas format i ditt projekt.

Videovolymer: Ställ in volymen på originalljudet i de videosekvenser du använder. Om du vill att soundtracket enbart ska bestå av bakgrundsmusik, ställ in detta värde till noll.

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

Filmredigeraren

Filmredigeraren är Avid Studios huvudsakliga fönster för digitalt filmskapande. Redigeraren samlar tre primära komponenter:

Biblioteket, i dess kompaktvy innehåller den tillgångarna som är tillgängliga för ditt projekt.

Projektets tidslinje låter dig organisera tillgångarna som *klipp* i en schematisk representation av din produktion.

Spelaren låter dig förhandsgranska Bibliotekstillgångar innan de läggs till i ditt projekt. Den låter dig även se, i bild-för-bild-format om du så önskar, hur valfri del av produktionen faktiskt visas för din publik när du *exporterar* projektet (spara den som en fil eller ladda upp den till YouTube).

Dessutom tillhandahåller Filmredigeraren ett stort antal verktyg och fönster för att skapa och redigera titlar, lägga till effekter och andra syften.



En del av Filmredigerarens display, med kompaktvyn av Biblioteket uppe till vänster, Spelaren uppe till höger (delvis synlig) och tidslinjen och Navigatorn längst ner.

Diskredigering (Disc editing)

Om du planerar att slutligen släppa din film på DVD med interaktiva menyer kommer du vid någon tidpunkt 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.

Avis Studio ger dig en smidig övergång från film- till diskprojekt när som helst under utvecklingen. Det går därför bra att starta i Filmredigeraren även om du slutligen bestämmer dig för DVD som slutprodukt istället för eller som komplement till andra alternativ.

Gå till *Kapitel 9: Diskprojekt* för information om specialfunktionerna för diskskapande. Andra aspekter av tidslinjeredigering täcks av detta och följande kapitel.

Det kompakta Biblioteket

Kompaktvyn av Biblioteket, vilken använder övre vänstra delen av Filmredigerarens fönster, är en viktig del av redigeringsmiljön. Om du växlar mellan Biblioteket och Filmredigeraren kan du se att samma *lägesflik* är vald i båda vyerna och att samma Bibliotekstillgångar visas.

Med det kompakta Biblioteket och tidslinjen i samma fönster blir addering av tillgångar till din film lekande lätt: bara drag objekten du vill ha från Bibliotekets Bläddrare till projektets tidslinje.

Presentationsproduktioner

Utöver alla typer av videoproduktioner, "filmer", kan Filmredigeraren (och Diskredigeraren) användas för att skapa avancerade diabildspel och presentationer från stillbilder. Samma redigeringsprocess används i båda fallen.



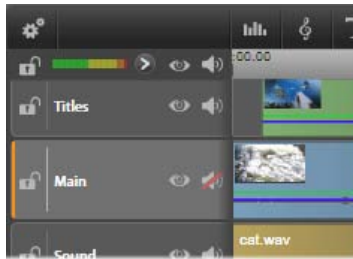
PROJEKTETS TIDSLINJE

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

Tidslinje grunder

Tidslinjen består av multipla 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 vid filmskapande är att dra en tillgång från Biblioteket till ett spår på tidslinjen där det kallas för *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 spårtiteln med flera kontroller per spår: låsknapp, spårnamn och översiktsknappar för spårets audio och video. Här är det förvalda spåret 'Main'.

Spårtitel (The track header): Till vänster om varje spår finns en titelarea som ger tillgång till funktioner som att inaktivera video- eller audioövervakning av spåret.

Förvalt spår (The default track): Ett spår är markerat med en ljusare bakgrundsfärg och även med en orange list till vänster om spårtiteln. Detta är det *förvalda spåret*. Det har en speciell roll i vissa redigeringsprocesser, t. ex. används det som målspår

när du använder klistra in. För att få ytterligare ett spår, klicka bara på det förvalda spårets titel.

Din nuvarande position på tidslinjen överensstämmer med den videoruta som visas i Spelaren när den är i *tidslinjeläge*. Den nuvarande positionen indikeras med en vertikal röd linje överst på varje flyttbart *snabbspolningshandtag*. En annan vertikal linje markerar samma position i Navigatorn (se nedan).

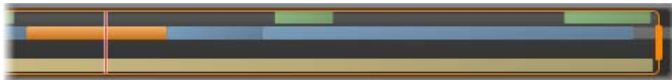


Verktyslisten (The toolbar)

Ovan spåren tillhandahåller *tidslinjens* *verktyslist* flera grupper av redigeringsrelaterade verktyg. (I Diskredigeraren inkluderar verktyslisten även specialverktyg för diskredigering.)

Navigatorn (The Navigator)

Under spåren visar *tidslinjens* *Navigator* ett fågelperspektiv av hela ditt projekt i reducerad skala. Kolumner som representerar klipp har samma färg som på tidslinjen, utom kolumnen som representerar valt klipp vilket visas i orange. Genom att klicka på Navigatorn kan du snabbt ta dig till en plats på tidslinjen.



En del av Navigatorfönstret, visande den nuvarande positionen (vertikal linje, vänster) och storlekshandtaget (höger).

Den orangea rektangeln som omger en del av Navigatordisplayen, *visningsfönstret*, indikerar den del av din film som nu visas på spåret i tidslinjen.

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 förändras kan detta medföra att snabbspolningen inte syns.

Zoom

För att ändra tidslinjens zoomnivå, antingen klicka eller dra horisontellt i tidslinjalen längs toppen av tidslinjen eller dra i fönstrets sidor. Den första metoden har fördelen av att den alltid lämnar skärmpositionen för spela-linjen orörd, vilket kan göra det lättare att orientera sig efter zoomning.

För att ändra själva Navigatorns zoom, använd *plus* och *minus* knapparna direkt till dess höger.

Dubbelklick på visningsfönstret justerar zoomen på både Navigator och tidslinje så att hela din film passar i Filmredigerarens fönster.

Ändra storlek (Resizing)

Höjden på tidslinjen, liksom den relativa storleken på 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 spår titlarna till vänster. Om den vertikala höjden på samtliga spår överstiger tillgänglig visningsarea kommer en rullningslista till höger tillåta dig välja vilka spår som syns

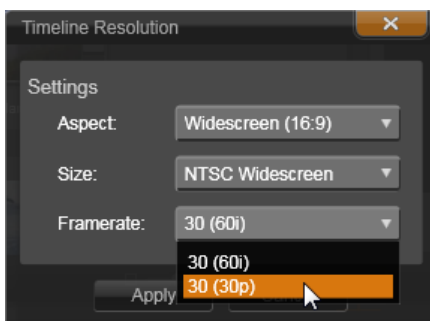
Ställ in höjden på Navigatorn genom att dra den horisontella separaten vertikalt över toppen.

Tidslinjens verktygslist (The timeline toolbar)

Verktygslistan ovan tidslinjen erbjuder olika inställningar, verktyg och funktioner som appliceras på tidslinjen och till tidslinjeredigering.

Tidslinjeinställningar (Timeline settings)

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



Tidslinjeinställningar

Om du vill ändra dem, klicka på knappen längst till vänster i verktygsfältet för att öppna fönstret för Tidslinjeupplösning och konfigurera de tre inställningarna.

Bildförhållande (Aspect): Välj mellan visning i 4x3 eller 16x9.

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


Bildhastighet (Frame rate): Välj från ett urval av bildhastigheter som stämmer överens med de övriga inställningarna.

Dessa inställningar kan ändras när som helst under skapandet av din film, men du ska vara medveten om att en förändring i bildhastighet kan orsaka mindre skiftningar i klippen på tidslinjen när de justerar sig till de nya bildparametrarna.


Videomaterial som inte överensstämmer med de valda projektinställningarna kommer att konverteras automatiskt när de läggs till i tidslinjen.

Om du vill välja en specifik videostandard för dina projekt, istället för att ärva formatet från det första tillagda klippet, öppna sidan *Projektinställningar* i applikationsinställningarna. Se “Projektinställningar” på sidan 327.


Audiomixer (Audio mixer)

Denna knapp öppnar det utökade  audiokontrollområdet med volymjusteringsverktyg och tillgång till Panner, en kontroll för panorering av surround ljud. Se “Tidslinje audiofunktioner” på sidan 69 för mer information.

Scorefitter


Scorefitter är en integrerad musikgenerator i Avid Studio som ger dig specialkoponerad, royaltyfri musik exakt anpassad till längden av din film. Se “Scorefitter” på sidan 231. 

Titel (Title)


Med knappen *Skapa titel* öppnar du  Titelredigeraren. Om ingen av de många titlar

som ingår passar dina behov, varför inte skapa en egen titel? Se “Titleredigeraren” på sidan 165.

Voice-over

Voice-over-verktyget låter dig spela in kommentarer eller annat ljudinnehåll live medan du ser filmen. Se “Voice over-verktyget” på sidan 233. 

Rakblad (Razor blade)


För att dela ett eller flera klipp vid uppspelningspositionen, klicka på knappen *rakblad*. 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 valda klipp på något spår på uppspelningslinjen kommer endast dessa att delas. Båda delarna av klippet kvarstår som markerade efter delningen.


Om det inte finns valda klipp på uppspelningslinjen kommer alla klipp genomskäras och delas. De högra delarna kommer att markeras för att möjliggöra enkel radering om så önskas.

Låsta spår är undantagna från delning.

Papperskorg (Trash can)

Klicka på knappen *papperskorg* för att radera alla markerade objekt från tidslinjen. Se “Radera klipp” på sidan 77 för mer information om hur andra tidslinjeklipp kan påverkas av radering. 

Markörer (Markers)

Den tillgängliga markeringsfunktionen är identisk med de som finns i mediaredigerarna för audio 

och video. Se “Markörer” på sidan 123.

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.

Magnetisk dragning (Magnetic snapping)

Magnetiskt läge underlättar infogande av klipp under drag. Medan läget är aktiverat, dras klipp "magnetiskt" till andra objekt på tidslinjen när de närmar sig inom ett kritiskt avstånd. Detta gör det lätt att undvika de onödiga, om än ofta små, mellanrummen mellan objekt som annars kan uppstå under redigering. Om du, trots allt, medvetet vill skapa ett sådant mellanrum så stäng helt enkelt av läget för att tillåta den fördragna placeringen.



Volymredigering med nyckelruta (Volume keyframe editing)

Knappen *volymredigering med nyckelruta* växlar till nyckelrutebaserad redigering av audioklipp. 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. Medan knappen är av, är volymens nyckelrutor skyddade från ändring.



Öppnande av Audio Mixern aktiverar knappen automatiskt.

Ljudsnabbspolning (Audio scrubbing)

I ursprungsinställningen kan audiodelen av ett projekt endast höras under uppspelning i

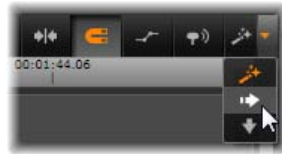


förhandsgranskningen. Knappen *ljudsabbspolning* på tidslinjen ger en förhandsgranskning av ljudet även under "snabbspolning" av din film genom att dra snabbspolningskontrollen över tidslinjen.

Snabbspolningshjulet på Spelaren medger också ljudsnabbspolning.

Redigeringsläge (Editing mode)

Väljaren för *redigeringsläge* på högra änden av tidslinjens verktygslist bestämmer uppförandet för andra klipp 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 val av redigeringslägen: *Smart*, *klistra in* och *skriv över*. *Smart* är det förvalda, i vilket Avid Studio väljer från *klistra in*, *skriv över* och ibland mer komplexa strategier förhållande till varje redigering.

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.

Klistra in-läget är alltid icke-destruktivt: det flyttar undan andra klipp på spåret innan det lägger till nytt material. Det kommer automatiskt stänga uppkomna luckor genom att ta bort material, så att endast målspåret påverkas. Alla tidigare synkroniseringar med andra spår från redigeringen till höger om redigeringspunkten kommer förloras.

Infoga är mycket användbart i projektets inledande fas, då du samlar och arrangerar klipp på tidslinjen. Inget material går förlorat, och det blir väldigt enkelt att ändra om bland klipp och deras inbördes ordning.

Under senare steg, när strukturen i ditt projekt närmar sig slutet och du har börjat att noggrant synkronisera material på olika spår är *klistra in*-läget mindre användbart. De egenskaper som gör det fördelaktigt under tidiga delar ("krusnings"-beteende) är det motsatta vid slutförande. Detta är då *skriv över* kommer in.

Skriv över påverkar endast de klipp som valts direkt . Ändring av längden eller positionen av ett klipp i *skriv över*-läge, skriver över näraliggande klipp (om du förlänger) eller lämnar luckor (om du kortar). Det kommer aldrig att påverka synkroniseringen mellan spår.

Alternativläge (Alternative mode)

Redigeringsläget *smart* fungerar genom att förutse vad du försöker göra och bestämmer om *klistra in*, *skriv över* eller t.o.m. någon mer komplex strategi är att föredra. 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, men om *klistra in* inte var vad du önskade är oftast *skriv över* det och vice versa. Allt du behöver, är därför en metod att åsidosätta *smartlägets* ursprungliga beteende.

För att ändra beteendet *klistra in* till *skriv över* eller tvärt om, håll ner Alt-tangentsen medan du utför

redigeringen som vanligt. Du kan trycka ner (eller släppa) Alt som du vill medan du ställer in redigeringen: det som räknas är knappens stadie vid tidpunkten för handlingen, t. ex. när du drar och släpper objekt på tidslinjen.

Detta fungerar på alla redigeringslägen, så det finns alltid tillgängligt när du behöver det. Om du inte är nöjd med det ursprungliga beteendet, avbryt och ångra efter behov, och försök sedan igen med Alt.

I en tidslinjeredigering - med ersättande av ett klipp med ett annat medan längden, effekter och andra egenskaper bibehålls - används Shift-tangents på ett liknande sätt. Se "Ersätta ett klipp" på sidan 75 för mer information.

Tidslinjens spårhuvud

I huvudområdet till tidslinjen finns ett antal kontroller som påverkar arrangeringen och organiseringen av tidslinjespår. Dessa går igenom här, medan ljudfunktionerna som kontrolleras från tidslinjens huvud, såsom spårvolym beskrivs med start på sidan 220.

Området *alla spår* ovanför spårhuvudet erbjuder kontroller likande dem som finns i varje spårhuvud men med en global effekt: de appliceras till alla spår samtidigt och upphäver individuella inställningar.

Standardspår

Den orangea vertikala linjen till vänster om spårhuvudet och den ljusare bakgrundstenen anger *standardspåret*. Det ger ett målspår för vissa

funktioner, inklusive *skicka till* och *klistra in*. Nyligen skapade titlar och Scorefittersånger läggs också till i detta spår. För mer information se "Skicka till tidslinjen" (sidan 75), "Använd Urklipp" (sidan 90), "Titelredigeraren" (sidan 165) och "ScoreFitter" (sidan 231).

För att göra ett annat spår till standardspår, klicka var som helst, utom på en knapp eller annan kontroll, inom ramen för spårhuvudet.

Låsning (Locking)

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

Spårnamn (Track name)

För att ändra namnet på ett spår, enkelklicka på namnet för att komma åt platsredigeraren eller välj *redigera spårnamn* från spårhuvudets kontextmeny. Bekräfta din ändring med Enter, eller avbryt med Esc.

Video- och audioövervakning (Video and audio monitoring)

Video- och audioknapparna i spårhuvudet kontrollerar huruvida det spåret bidrar med video eller audio till den totala kompositionen av projektet. De stödjer flera redigeringsituationer i vilka det är fördelaktigt att blockera utdata från en eller flera spår för att förenkla förhandsgranskningen. Samma knappar i *alla spår*-området skiftar audio- och videoövervakning för hela projektet.

Ytterligare spårfunktioner (Additional track functions)

Följande funktioner är tillgängliga i spårhuvudets kontextmeny:

Nytt spår (New track): Du kan sätta in ett nytt spår, antingen över eller under, det existerande spåret.

Radera spår (Delete track): Radera ett spår med alla klipp i.

Flytta spår (Move track): 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 (Copy track): Håll Ctrl-knappen nere medan du flyttar ett spår kommer kopiera det istället för att flytta det.

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

Visa Vågformer (View waveforms): Växlar vågforms vyn för ljudfiler.

Tidslinje audiofunktioner (Timeline audio functions)

Se “Audio på tidslinjen” på sidan 220 för mer fakta om dessa funktioner.



REDIGERA FILMER (EDITING MOVIES)

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

Att starta en ny produktion (To launch a -new production): Välj *Fil* > *Ny* > *Film* från huvudmenyn. Innan du lägger till ditt första klipp, försäkra dig om att tidslinjens videoformat är det rätta för projektet (se nedan).

Att redigera en befintlig film (To edit an existing movie): Välj ett nyligen skapat projekt från menyn *Fil* > *Senast öppnade*, klicka på *Fil* > *Öppna* > *Film* för att bläddra efter ett filmprojekt att öppna, eller hitta filmen du vill öppna i *Projekt* > *Filmer*-mappen i Biblioteket.

Öppna ett Pinnacle Studio-projekt (To open a Pinnacle Studio project): Välj *Fil* > *Importera tidigare Studio projekt*. Lagg märke till att vissa funktioner från ditt Pinnacle Studio-projekt kanske inte stöds av Avid Studio.

Tidslinjeställningar (Timeline settings)

För att börja redigera ett nytt projekt, bekräfta att videoformatet och inställningarna (bildförhållande, bildstorlek och uppspelningshastighet) i ditt projekt är som du vill ha dem. I fliken *Projektinställningar* under applikationsinställningar kan du ställa in värdena för dessa egenskaper automatiskt genom att matcha det första klippet som läggs till i projektet. Du kan också ställa in dem manuellt. Se "Projektinställningar" på sidan 327 för att konfigurera den automatiska

funktionen och tidslinjens "verktygslist" på sidan 61 för instruktioner hur du gör manuella inställningar.

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 (Establishing tracks)

Tidslinjespår i Avid Studio har inte, med några få undantag, specialiserade roller. Valfritt klipp kan placeras på vilket spår som helst. När ditt projekt blir mer komplext, kommer du upptäcka att det lönar sig att fundera över organiseringen av spår och att byta namn i förhållande till spårens funktion i filmen. För information om spåregenskaper och hur du ändrar dem, se "Tidslinjens spårhuvud" på sidan 67.

Lägga till klipp till tidslinjen (Adding clips to the timeline)

De flesta typer av bibliotekstillgångar kan placeras på tidslinjen som oberoende klipp. Dessa typer inkluderar video- och audioklipp, foton, grafik, Scorefitter-sånger, Montage och Titlar. Du kan till och med lägga till från 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 (Drag-and-drop)

Dra-och-släpp är den vanligaste och vanligen den mest bekväma metoden för att lägga till material till ett

projekt. Klicka på vilken tillgång som helst 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 (Magnet mode): 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!

Direktrediering, förhandsgranskning (Live editing preview)

För att eliminera förvirringen som skapas av komplicerade redigeringsituationer, ger Avid Studio möjlighet till full dynamisk förhandsgranskning av resultaten av redigeringen när du drar runt klipp på tidslinjen. Om saker verkar hoppa omkring lite mer än du är van vid under tidslinjeredigering är det på grund

av detta. Du behöver inte oroa dig, du kommer snart att vänja dig och lära dig att använda den 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 på det sätt du vill, tryck Esc eller dra muspekaren ut ur tidslinjeområdet och släpp knappen. Båda dessa handlingar avbryter dra-och-släpp-handlingen. För att ångra en dra-och-släpp efter att den är utförd, tryck Ctrl+Z eller klicka på *ångra*-knappen.

Glöm inte att du kan variera många tidslinjeredigerings-handlingar med *alternativt* läge. Tryck ner och håll Alt medan du drar eller trimmar. När du ersätter ett klipp ett-mot-ett (se "ersätta ett klipp", nedan) är också Shift betydelsefullt.

Avancerad dra-och-släpp (Advanced drag-and-drop)

Efter du har satt samman en grupp klipp på tidslinjespåret är det bara en tidsfråga innan du vill börja flytta runt saker. Du vill t. ex. kanske:

- Fylla ett mellanrum med klipp.
- Lägga till några klipp framför ett särskilt klipp.
- Ersätta ett befintligt klipp på tidslinjen med att annat.

Det *smarta* redigeringsläget hjälper dig att lätt uppnå dessa resultat.

Fylla ett mellanrum (Filling a gap)

Smartläget gör det enkelt att fylla ett specifikt tidslinjemellanrum med nytt material. Till exempel, 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. Inga klipp som redan finns på tidslinjen påverkas, därför uppstår inga synkroniseringsproblem.

Infoga till klipp (Inserting clips)

Anta att ditt mål är att lägga till nytt material till en punkt 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 nya materialet.

Återigen ger *smart* redigering 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 (Inserting with split)

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 *smart* läge, synkronisering av målklippet med alla andra spår bibehålls genom att ett mellanrum, svarande mot det nya klippets längd, sätts in i vart och ett av dem. För att undvika att påverka andra spår på detta sätt, använd *klistra in* istället för *smart*. Alternativt, om du håller nere Alt samtidigt som du släpper det nya materialet kommer det att skriva över det befintliga klippet. En tredje metod är att *låsa* alla spår som inte skall modifieras. Detta kommer dock att påverka synkroniseringen av klipp på det låsta spåret i förhållande till olåsta spår.

Ersätta ett klipp

För att ersätta ett klipp, dra en enskild Bibliotekstillgång och lägg det på det klipp du vill ersätta samtidigt som du håller ner Shift. 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 *smart*-läget kommer åtgärden ersätt endast att fungera om Biblioteksklippet är tillräckligt långt för att täcka hela längden av 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. För mer information om övertrimning, se sidan 80.

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

Skicka till tidslinjen (Sending to the timeline)

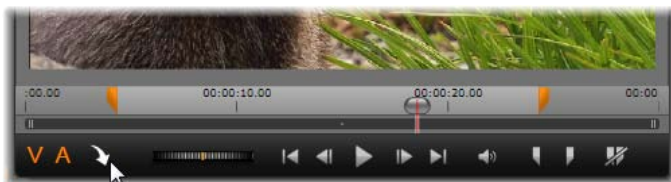
Förutom att dra ett klipp till tidslinjen kan du "skicka" det till det förvalda spåret till positionen vid *spelningsslinjen*. Handlingen är likvärdig med dra-och-släpp, så *smart*läget agerar på samma sätt när det bestämmer hur andra klipp påverkas.

Kommandot *Skicka till tidslinjen* finns i den enskilda tillgångens kontextmeny eller för flerval i Bibliotekets kompakty.

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 skiftar Spelaren till *Källäge* för förhandsgranskning. För trimningsbara media (video och audio) ger Spelaren även trimningsmätare för att klippa ut en början eller slutdel av tillgången.



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

Sedan du förhandsgranskat, och om nödvändigt trimmat resursen, använd *skicka till tidslinjen*-knappen längst ner till vänster av Spelaren. Som vanligt läggs tillgången till projektet vid spellinjen på det förvalda spåret. En användbar variant är att dra själva *skicka till tidslinje*-knappen till tidslinjespåret. Tillgången läggs då till vid punkten för släppet, istället för vid spellinjen.

Titelredigerare, Scorefitter, voice-over (Title Editor, Scorefitter, voice-over)

Dessa tre funktioner lägger till nya klipp på tidslinjen, klipp som inte understöds av någon Bibliotekstillgång. Istället skapas de från inställningar och andra handlingar du företar dig under redigering.



När din rediering är klar kommer både titel- och ScoreFitter-klipp att skickas till det förvalda spåret på tidslinjen med *skicka till tidslinje*-funktionen, medan voice-over-klipp istället kommer att gå till det speciella voice-over-spåret För detaljer se *Kapitel 7: Titel-redigeraren* (sidan 165), “Scorefitter” (sidan 231) och “Voice-over-verktyget” (sidan 233).

Radera klipp (Deleting clips)

För att ta bort ett eller flera klipp, markera klippen och tryck sedan Delete. Alternativt, klicka på ikonen för *papperskorgen* i tidslinjens verktygslist och välj *Radera* från valen i kontextmenyn.

I *smart* läge, om raderingen skapar ett mellanrum som täcker alla spår kan de stängas genom att skifta material till höger om mellanrummet vänsterut. På detta sätt undviker du att av misstag skapa tomma sektioner i din film, medan det försäkrar att synkronisering mellan spår bibehålls.

Om Alt-tangentsen hålls nere medan du raderar kommer alla mellanrum som skapas att lämnas öppna.

I *Klistra in*-läge, mellanrum på de spår som raderingen sker kommer att stängas, men alla andra spår förblir opåverkade. Till höger om raderingen kommer inte synkroniseringen att bevaras.

Med hänsyn till synkroniseringen är den säkraste metoden för radering *skriv över*, vilket helt enkelt tar bort klippet och lämnar allting annat oförändrat.

Klipp-åtgärder (Clip operations)

Projektets tidslinje tillhandahåller omfattande stöd för val, justering, trimning, flyttning och kopiering av klipp.

Val (Selecting)

Välj klipp för att förbereda redigeringsåtgärder på dem. Ett valt klipp får en orange ram 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. För att välja alla klipp med ett kommando, tryck Ctrl+A.

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

Flerval med tangentbord och mus (Multiple selection with keyboard and mouse)

För att skapa mer avancerade flerval, tryck Shift, Ctrl och vänsterklicka, eller båda samtidigt.

För att välja en serie klipp (To select a series of clips): Klicka på det första klippet och Shift-klicka på det sista. De två klippen anger en rektangulär gräns, eller urvalsram, inom vilken alla klipp väljs.

Växla val av klipp (Toggle selection of one clip): Använd Ctrl-klick för att ändra valstatus för ett enkelt klipp utan att påverka de övriga.

Väl resten av serien (Select rest of track): Tryck Ctrl+Shift 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.

Justering (Adjusting)

När du flyttar muspekaren långsamt över klippen på tidslinjen kommer du att märka att den skiftar till en pilsymbol när den korsar sidorna på varje klipp. Detta är en indikator på att du kan klicka och dra för att justera klippens gränser.

Justera ändringar i längd av ett enkelt klipp på tidslinjen i *skriv över*-läge (eftersom *klistra in*-läge ger problem med synkroniseringen). Om du drar början på ett klipp till höger kommer ett mellanrum att öppnas 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.

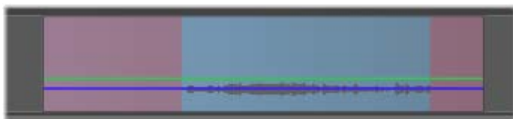
Det visar sig att justering av mellanrum i *skriv över*-läge, som vi använder för klipp, inte är särskilt användbart. Dock är mellanrum till hjälp när du redigerar i *smartläge* om du vill skjuta ett enskilt spår till höger eller vänster utan att bry dig om synkroniseringen. Justering av mellanrum sker därför i *klistra in*-läget.

Även om inget mellanrum är tillgängligt för övrigt, kan du uppnå samma resultat genom att hålla ner Alt medan du justerar klippets sidor.

Övertrimning (Over-trimming)

Övertrimning inträffar när du försöker förlänga klippets längd bortom 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 rutorna kommer att frysas i de övertrimmade sektionerna.

Övertrimning är ingen krissituation. Du behöver inte åtgärda det omedelbart. Avid Studio kommer helt enkelt att förlänga klippet såsom angetts genom att "frysa" de första och sista rutorna av klippet i det övertrimmade området.

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.

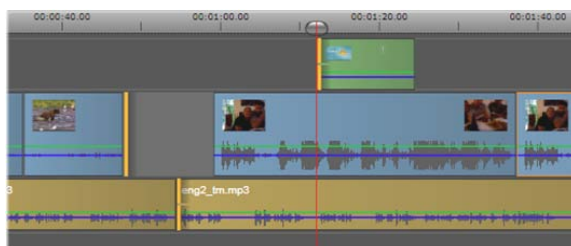
Metoden med fryst bild kommer dock förmodligen inte ge ett tillfredsställd resultat om det händer under en sekvens med snabba rörelser. Under sådana omständigheter bör du kanske betänka att komplettera, ersätta eller förlänga klippet med hastighetsfunktionen. (Se "Hastighet" på sidan 92.)

Trimning (Trimming)

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

Flerspårtrimning är en nyttig redigeringsfärdighet. 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.



Flerspårtrimning

En riktlinje för att behålla synkronisering (A rule for staying in sync)

Avid Studio har kraftfulla trimningsverktyg för att låta dig synkronisera flera spår 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 (Opening trim points)

Rör muspekaren över början eller slutet av ett klipp. Notera att *trimpekaren* pekar till vänster vid början av ett klipp och till höger vid slutet.

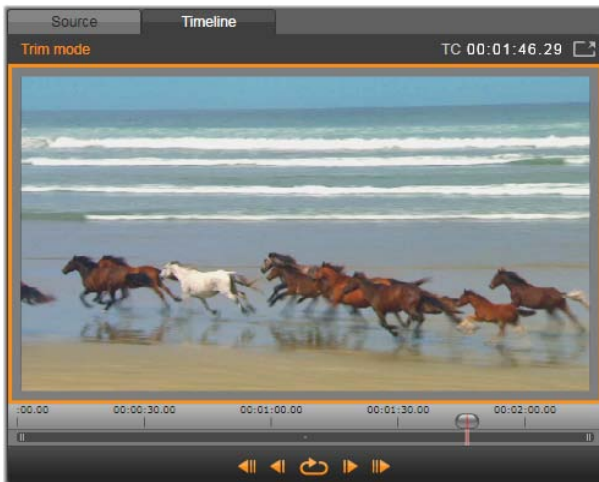
När *trimpekaren* visas, enkelklicka på den punkt du vill trimma. Fortsätt sedan, om nödvändigt, att öppna trimpunkter på andra klipp.

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

Du kan också öppna en trimpunkt genom att ställa tidslinjens snabbspolare nära det klipp du vill trimma och sedan klicka på knappen växla *trimläge* i tidslinjens verktygslist.

När en trimpunkt öppnas händer flera saker:

- Den vänstra eller högra kanten av ett klipp markeras med en orange linje.
- Knappen *växla trimläge* aktiveras.
- Transportkontrollen under Spelaren ändras till trimjusteringsverktyg.
- Du kommer att se en orange ram runt din förhandsgranskning för att uppmärksamma dig på att du nu är i *trimläge*.



Trimläge med trimjusteringsknappar.

Stänga trimläget (Closing trim mode)

Trimläget kan antingen stängas genom att klicka på en grå yta bortom trimpunkterna eller genom att klicka på knappen *växla trimläge*.

Redigeringslägen (Editing modes)

Det valda redigeringsläget, *smart*, *skriv över* eller *infoga*, bestämmer hur trimningen påverkar andra klipp på tidslinjen. Välj läge från rullgardinslisten längst till höger av tidslinjens verktygslist.



Infoga läget (Insert mode): Klipp till höger av ett trimmat klipp på samma spår kommer att flytta vänster eller höger för att rymma längden av det nya klippet. Synkronisering med andra spår kan komma att förloras, men inga spår skrivs över.

Skriv över-läget (Overwrite mode): Bara de klipp som du trimmar och eventuella näraliggande klipp de skriver över ändras i detta läge. Synkronisering över spår påverkas inte.

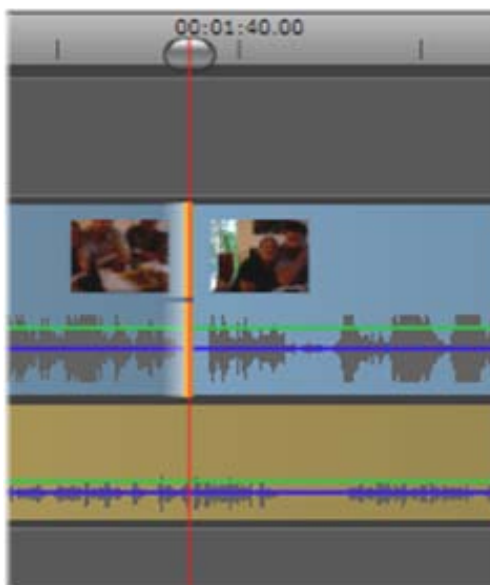
Smart läge (Smart mode): Under trimning motsvaras smart läge av infoga läget.

Trimning av början på ett klipp (Trimming the beginning of a clip)

Förbered trimning av klippets början ("inmarkerings"-punkten) genom att klicka på den vänstra kanten av klippet medan trimpekaren är synlig. Med en fastställd trimpunkt kan du lägga till eller ta bort rutor från början av klippet.

För att trimma på klippet, dra trimpunkten till höger eller vänster.

För att trimma på Spelaren, använd trimknapparna för att trimma en eller tio rutor, antingen framåt eller bakåt. Klicka på *Spela loop*-knappen för att loopa en förhandsgranskning av den delen.

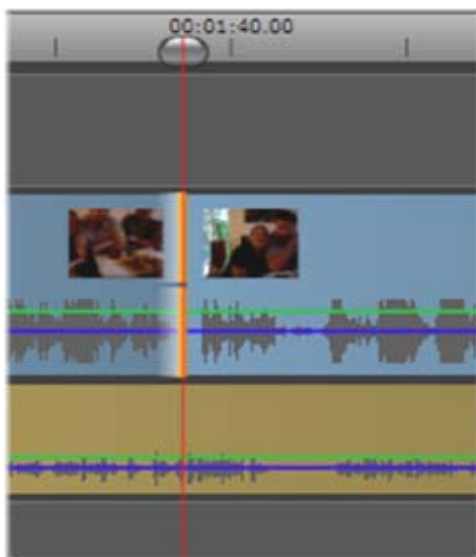


Inpunkts-trimning vald

Trimma slutet på klippet (Trimming the end of the clip)

För att trimma slutet på spåret (eller "utmarkerings"-punkten), öppna en trimpunkt genom att klicka på kanten längst till höger av ett klipp när muspekaren ändras till en pil pekande till höger. Nu kan du lägga till eller ta bort rutor från slutet på ditt klipp.

Som nämnts tidigare kan du trimma direkt i klippet genom att dra trimpunkten eller i Spelaren när den är i *trimläge*.



Utmarkeringspunkten vald.

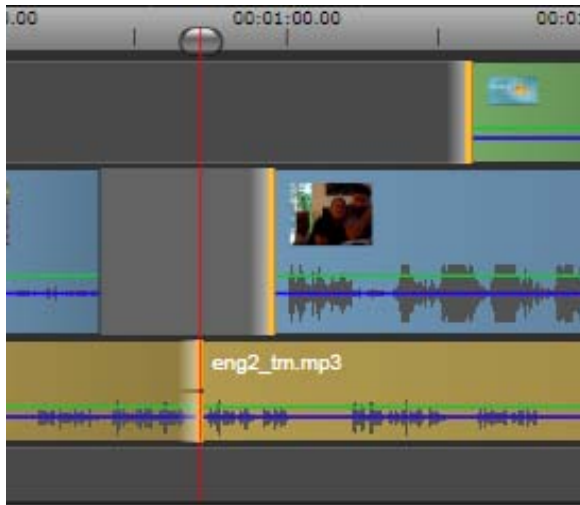
Trimma mellanrum (Trimming gaps)

Projektets tidlinje låter dig inte bara trimma klipp utan även tomrummen mellan dem. Att trimma mellanrum kanske inte verkar särskilt användbart, men är faktiskt behändigt. Till exempel är det enklaste sättet att infoga eller radera ett tomrum på ett enkelt tidslinjespår att trimma den högra sidan av ett mellanrum. När detta

görs flyttas alla klipp till höger om mellanrummet som ett block.

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

Att trimma ett mellanrum, början eller slut, görs på precis samma sätt som beskrivits ovan för trimning av klipp.



Två mellanrum markerade med en audio utmarkeringspunkt.

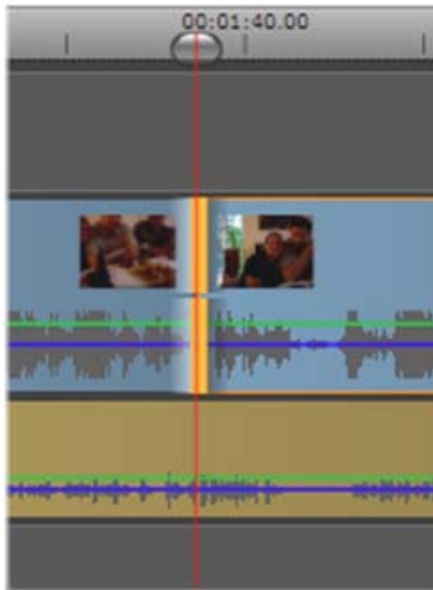
Trimma båda (Trim both)

Denna procedur involverar två näraliggande klipp (eller ett klipp och ett näraliggande mellanrum) som trimmas 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.

För att börja, klicka vid slutet på det vänstra klippet för att öppna den första trimpunkten. Ctrl-klicka sedan vid början av det högra klippet för att öppna en andra punkt.

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



Trimma båda: Näraliggande ut- och in-trimpunkter har valts.

Glidtrimning (Slip trim)

För att ändra startrutan i ett klipp inom källan, men bibehålla klippets längd. Öppna en trimpunkt vid

början av klippet och ett annat vid slutet av samma eller ett senare klipp på tidsspåret.

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



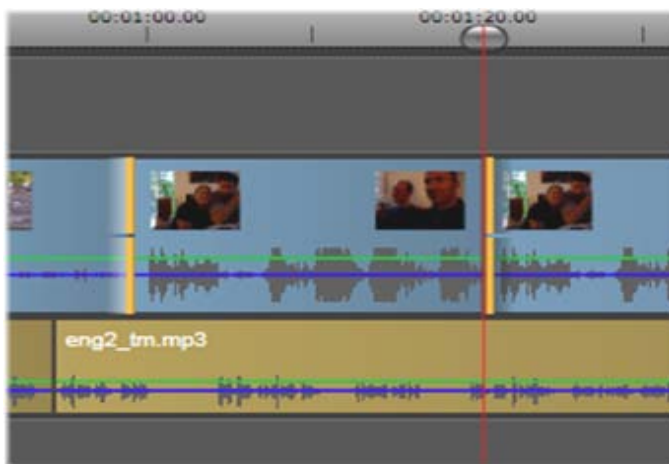
S

Glidtrimning Valda In- och ut-trimpunkter av ett klipp.

Dragtrimning (Slide trim)

En dragtrimning är en utökad variant av *trimma båda*-tekniken 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 kanten på ett enskilt klipp på tidslinjen, som vid *trimma båda*, drar du båda två tillsammans. Alla klipp mellan de två trimpunkterna flyttas till tidigare eller senare positioner på tidslinjen.

Både glid- och dragtrimning kan vara användbart för att synkronisera klippinnehållet till material på andra spår.



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

Övervaka trimpunkter (Monitoring trim points)

När du trimmar med flera trimpunkter är det användbart att skifta förhandsgranskningen från ett trimläge till ett annat för att säkerställa att varje punkt är rätt satt. Genom att välja en trimpunkt för övervakning blir denna utgångspunkten för audio och video under förhandsgranskning.

Öppnande av en trimpunkt gör den övervakad. När flera trimpunkter involveras kan du därför kontrollera var och en allt eftersom de skapas. Ctrl-klicka för att välja en trimpunkt för direkt övervakning. Håll nere Tab när *trimläget* är aktiverat för att växla mellan de öppna punkterna.

Flytta och kopiera (Moving and copying)

För att flytta en sektion av ett eller flera klipp, placera muspekaren på ett valt klipp tills den ändras till en

handsymbol. 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.

Flytt av ett "glest urval" (ett urval i vilket vissa klipp per spår väljs, utan andra i samma område) är möjligt men kan bli förvirrade om det inte görs i *skriv över*-läge. Att flytta antingen ett enkelt klipp eller tvärsnittet av en tidslinje är lättare och, om möjligt, att föredra.

Håll nere Alt-tangents under flytt för att kunna växla mellan *infoga*- och *skriv över*-läge. Standardbeteendet för *smart* är det samma som för *infoga* eftersom det vanligaste användningsområdet för horisontella flyttningar är att spela in uppspelningssekvensen.

Kopiera (Copy)

Håll nere Ctrl-tangents under flytt av ett urval av klipp för att kopiera klippen istället för att flytta dem.

Använda urklipp (Using the Clipboard)

Fastän dra-och-släpp är något kraftfullare vid behandling av klipp så stödjer tidslinjen den vanliga urklippsmetoder 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 (From the Library)

Efter att ha valt ett eller flera klipp i biblioteket, välj *Kopiera* från urvalens kontextmeny eller tryck Ctrl+C för att lägga urvalet i applikationens urklipp. (*Klipp ut*, det andra vanliga kommandot för att lägga till i urklipp är inte tillgängligt i Biblioteket).

På projektets tidslinje, ställ spela-linjen vid den punkt som klistra in-funktionen ska börja och välj det önskade spåret genom att klicka i dess huvud.

Tryck nu ner Ctrl+V för att infoga klipp, med början vid spela-linjen, från urklipp till det valda spåret.

Om du väljer *klistra in* från tidslinjens kontextmeny istället för att trycka Ctrl+V kommer klipp istället att klistras in vid muspekarens position på det valda spåret och inte vid spela-linjen.

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

Från tidslinjen (From the timeline)

Markera ett eller flera klipp på tidslinjen, klicka antingen *Kopiera* eller *Klipp ut* i valen på kontextmenyn eller tryck Ctrl+C (kopiera) or Ctrl+X (Klipp ut). Båda kommandona lägger till klipp i Urklipp. *Klipp ut* tar bort originalklippen från projektet, medan *Kopiera* lämnar kvar dem på sin plats.

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

Effekter i Urklipp (Effects on the Clipboard)

Klipp med tillagda effekter har en magentafärgad linje längs den övre linjen. Högerklicka på linjen för att komma åt kontextmenyn för *Effekter* som tillhandahåller kommandona *Klipp allt* och *Kopiera allt* för att överföra eller dela effekter mellan klipp. Välj ett eller flera målklipp och tryck sedan Ctrl+V eller klicka *Klistra in* på tidslinjens kontextmeny.

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

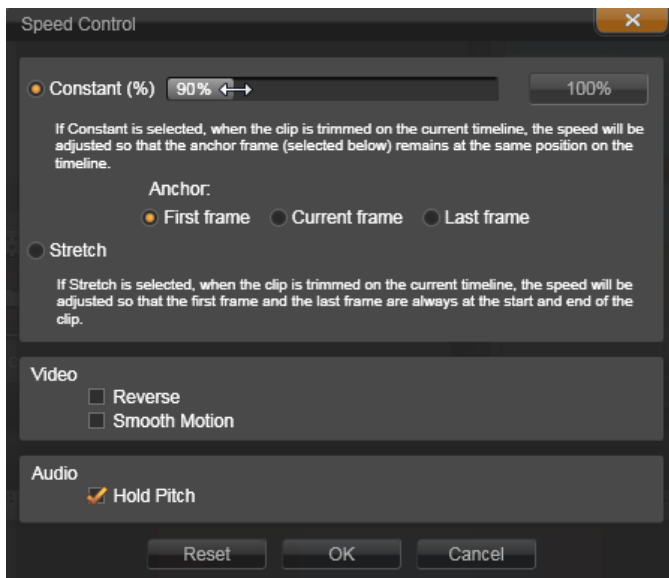
Övergångar i Urklipp (Transitions on the Clipboard)

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

Liksom effekter kan övergångar klistras in på ett eller flera klipp, men alla befintliga övergångar av typen *start* eller *slut* som klistras in kommer skrivas över. Införandet genomförs inte om övergången i Urklipp är längre än målklippet.

Hastighet (Speed)

Fönstret för Hastighetskontroll öppnas genom att välja *Hastighet* ➤ *Lägg till* eller *Hastighet* ➤ *Redigera* i kontextmenyn till ett video- eller audioklipp på tidslinjen. Du kan justera inställningarna över ett brett spektrum för att uppnå valfri grad av långsam eller snabb hastighet .



Fönstret för Hastighetskontroll

Den egentliga uppspelningshastigheten i ditt projekt kommer alltid att vara konstant. Den sätts en gång för alla genom att ange *rutor 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 (Constant)

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

Ankare (Anchor): När en *Konstant* är vald, klippet ankras under trimningsförfarande till tidslinjen med en specificerad ruta. Du kan välja den första eller den sista rutan i klippet, eller rutan som indikeras som nuvarande position på spellinjen, för att fungera som ankare. Detta

kan vara användbart för att koordinera förfarandet mellan hastighetspåverkade klipp och material som bakgrundsmusik på andra spår.

Sträck (Stretch)

Under denna val kommer de första och sista rutorna i klippet fortsätta vara låsta i det läge de är trimmade 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 (Smooth motion): Detta val lägger till en speciell övergångsteknik för att uppnå maximalt flyt i rörelser från ruta till ruta.

Ljud (Audio)

Håll ton (Hold pitch): 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 (Movies within movies)

Alla filmprojekt som du skapar i Avid Studio visas som tillgångar i *Projekt delen* 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?

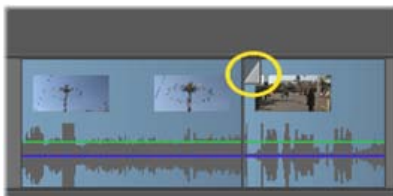
Svaret är enkelt: Som med de flesta typer av tillgångar blir Projekt A ett enkelt klipp på Projekt B:s tidslinje. Ur tidslinjeredigeringsperspektiv uppför det sig precis som alla dina andra videotillgångar. Du kan trimma, flytta, lägga till effekter och övergångar och så vidare. (Samma sak gäller inte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

Längden på innehållsklipppet 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 innehållsklipppet i källfilmen. Du måste trimma innehållsklipppet manuellt om du vill att längden överensstämmer med sekundärfilmen.

Övergångar (Transitions)

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



Skapande av en standard intoningsövergång genom att 'vika bak' ett klippets övre vänstra hörn.

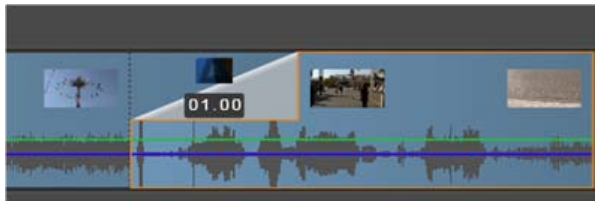
Två övergångar kan tilldelas varje klipp, en i varje ände. Ett nyigen skapat klipp på tidslinjen ha varken eller. När ett nytt klipp börjar, gör det så med en hård skärning till första rutan. När det slutar skiftar det till nästa klipp (eller svart) med samma abrupthet.

Avid Studio erbjuder ett brett utbud av övergångar för att mjuka, drapera eller dramatisera överfången från ett klipp till ett annat.

Skapa en övergång (Creating a transition)

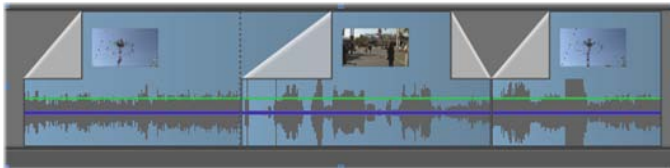
Den enklaste metoden att skapa en övergång är att klicka i det övre vänstra hörnet av klippet och "vika bak" hörnet. Detta skapar en in-toning. Desto längre du viker, desto längre tar det för övergången att genomföras. En ut-toning görs genom att samma procedur görs på det övre högra hörnet av klippet.

Övergångar kan även läggas till på tidslinjen från sektionen (*Kreativa element*) i Biblioteket. När du hittar övergången du vill ha, dra den till tidslinjeklippet. Om du drar övergången till början eller slutet av ett klipp, kan du markera längden på övergången och släppa det på plats i ett enkelt förfarande. Om klippet redan har en övergång vid den valda änden kommer det som dragits att ersätta det.



En övergång dras till projektets tidslinje.

Ännu ett sätt att lägga till en övergång använder kommandot för *Skicka till tidslinjen* i kontextmenyn för tillgångar i Filmredigerarens kompaktvy, eller *Skicka till tidslinjen*-knappen i Spelaren när denna är i *källäge*. Övergången läggs till klippet på det förvalda spåret på spela linjen.



Typer av övergångar (Types of transitions)

Om magnetisk dragning är på, varaktigheten hos övergången dras till den förvalda längden som definierats i Avid Studios Kontrollpanel Projektinställningar (en sekund som standard). Du kan fortfarande dra fritt till valfri varaktighet utanför dragningens räckvidd. Se “Projektinställningar” på sidan 327 för fler detaljer.

En tona-ut övergång appliceras i *krusnings-* eller *infoga-läge*, vilket skapar en överlappning genom att skifta det högra klippet och alla näraliggande något 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 tona-ut övergång görs på samma sätt som *skriv över*. Inga synkroniseringproblem uppkommer, men övertrimning kan uppkomma i de vänstra klippen.

För att invertera funktionen för tona-in och tona-ut, tryck ner Alt-knappen under trimning eller drag.

För att lägga till en övergång till flera valda klipp, håll nere Shift-tangenter när du drar övergången från Biblioteket till de valda klippen. Den position där du släpper övergången på klippet avgör huruvida den placeras i början eller slutet av varje valt klipp. Längden du drar ut för övergången på målklippet används för alla övergångar som skapas. Övergången kommer inte att appliceras till klipp som är kortare än övergången du skapar.

För att hålla spåren synkroniserade i *ut*-positionen, använd applicera-flera funktionen för att lägga till samma övergång en gång på varje spår. Eftersom varje spår kommer att påverkas på samma sätt kommer de att fortsätta vara synkroniserade.

När en tona-in följer efter en tona-ut kallas resultatet för "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.

Ersätta en övergång (Replacing a transition)

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.

Justera övergångar (Replacing a transition)

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

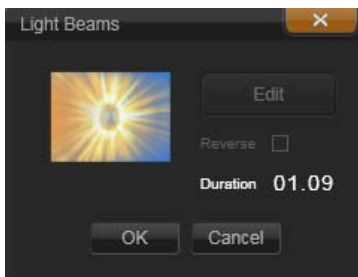
Som vanligt använder tona-ut *info*ga-läget under justering, medan tona-in använder *skriv över*-läget. Håll nere Alt medan du justerar för att invertera denna egenskap.

Du kan justera en övergång så att dess varaktighet är noll och därmed rent praktiskt sett radera den. Alternativt, använd *övergång* ► *radera* på övergångens kontextmeny. Åter igen används krusningsläget för att tona-ut och skriv över för tona-in, medan Alt-tangentsen är tillgänglig för motsatt funktion.

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.

Övergångens kontextmeny (Transition context menu)

Redigera (Edit): Detta kommando anropar ett pop-up fönster, den *grundläggande övergångsredigeraren*, där övergången kan ställas in.



Grundläggande övergångsredigerare

Om övergången är av en typ som erbjuder en anpassad redigerare för att konfigurera specialegenskaper, så ges åtkomst via *Redigera*-knappen i den grundläggande övergångsredigeraren.

En kryssruta för *Bakåt* finns tillgänglig i vissa övergångar för att backa animationen i övergången

Kopiera (Copy): Detta kommando lägger till övergången, tillsammans med dess typ (tona in eller ut) och varaktighet, i Urklipp. Dessa egenskaper behålls i övergången när den klistras in. Det är därför inte möjligt att klistra in en tona-in som en tona-ut eller tvärt om.

För att klistra övergången till ett särskilt klipp, Välj *Klistra in* på dess kontextmeny.

För att klistra in övergången på alla valda klipp, välj *klistra in* från kontextmenyn på antingen en tom linje eller valfritt klipp, eller tryck Ctr+l+V.

Radera (Remove): Detta kommando raderar en övergång. Tona in övergångar raderas omedelbart. Radering av en tona-ut övergång ger upphov till att klippen till höger krusas mot höger lika mycket som övergångens längd. Detta kan orsaka synkronisering med andra spår förloras.

Klippeffekter (Clip effects)

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

För att applicera en specifik effekt till ett klipp, leta upp det i Effektsektionen av Biblioteket och dra det till det klipp du vill förbättra, eller dubbelklicka på klippet och välj effekt från valen under fliken *Effekt* i klippens mediaredigerare.

Flera effekter kan läggas till ett klipp genom att använde 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 tillhandahåller Urklippskommandon för att klippa och kopiera effekter mellan klipp. Se “Använda Urklipp” på sidan 90 för mer information.

Genom att dubbelklicka på ett klick öppnas dess mediaredigerare, i vilken effekter kan läggas till, tas bort eller konfigureras. Se *Kapitel 5: Medieredigering*: För mer detaljerad information om *Effekter*.

Kontextmeny 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 (Edit movie): 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 (Edit title): Endast för titlar, öppnas i Titelredigeraren. (Se sidan 165).

Redigera musik (Edit music): Detta kommando används för att redigera Scorefitter-klipp. (Se sidan 231.)

Redigera montage (Edit montage): Redigera ett montage i Montageredigeraren. (Se sidan 161).

Öppna effektedigeraren (Open effects editor): Öppnar en mediaredigerare för klipp, oavsett typ, med *Effektfliken* vald. Montage, titel och innehållsklipp behandlas på samma sätt som vanliga videoklipp.

Hastighet (Speed): Detta kommando öppnar di logen för Hastighetskontroll i vilken du kan applicera hög- eller låghastighetseffekter till valda klipp. Detta val är inte tillgängligt för innehåll. Se “Hastighet” på sidan 92.

Skalning (Scaling): De första två valen påverkar behandlingen av klipp som inte har samma format som

tidslinjeformatet när de tas in i projektet. Se “Tidslinjens verktygslist” på sidan 61).

- *Passa in* visar bilden i dess korrekta format, skalat så stort som möjligt utan att beskära. 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.

För att finjustera skalningsuppförandet av ett klipp mer, försök panorera-och-zooma.

- *Behåll alfa, ta bort alfa, generera alfa*: Dessa kommandon appliceras till innehållet med en alfakanal (specificerar transparens pixel för pixel). Sådan alfainformation kan komma i konflikt med effekter i Avid Studio. Kommandot är inte tillgängligt för rena audioklipp.

Aktiva strömmar (Active streams): 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 (Adjust duration): Skriv numeriskt in en varaktighet i pop-up fönstret. Alla valda klipp kommer att trimmas till den efterfrågade längden genom att justera deras *ut*-punkter.

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

Hitta källa (Find source): Detta kommando öppnar Bibliotekets Bläddrare vid mappen som innehåller tillgången som är källan till video-, photo eller audioklipppet.

Klipp ut, Kopiera, Klistra in (Cut, Copy, Paste): Flytta eller kopiera ett urval av klipp med Urklippskommando istället för med dra-och-släpp.

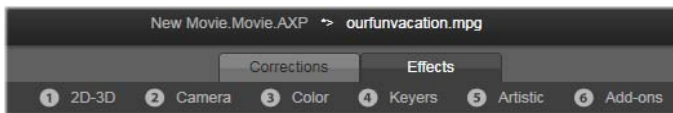
Radera (Delete): Raderar markerade klipp.

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

Medieredigering: Korrigeringar

I Avid Studio finns 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 verktyg, *Korrigeringar* och *Effekter*. Dessa presenteras som flikar överst i redigerarens fönster. (Fotoredigeraren har en tredje flik, för *Panorering och zoom*.)



De sex grupperna under Effekter-familjen i videoredigeraren. När en redigerare öppnas via Biblioteket visar sig inte Effekter-fliken.

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 räta upp ett foto med sned horisont, förbättra

ljudet på ett musikstycke som låter dovt, vitbalansen i en videoscen, för att bara nämna några.

När du använder *Korrigeringar* ändrar du inte på originalfilen. De sparas istället i Bibliotekets databas (kopplad till ett speciellt element) eller i ett projekt (opplat till ett speciellt klipp).

Korrigera element i Biblioteket

Bara en av verktygsgrupperna – *Korrigeringar* – är tillgänglig när du tar element från Biblioteket till medieredigeraren. *Effekter*-fliken, och *Panorera och zooma* för foton, visar sig bara när redigeraren öppnas för att jobba med ett tidslinjeclipp.

Använda korrigerade element: 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 element i Biblioteket kan alternativt sparas (med *Fil* ➤ *Spara som*) som självständiga elementfiler. Det gör att du kan ha två eller fler varianter på ett särskilt element, under olika namn, där varje har olika sorters korrigeringar.

Ta bort korrigeringar: Kontextmenyn för bibliotekselement som har korrigerats har valet *Återskapa original* för att återgå till det okorrigerade tillståndet.

Korrigeringar under direktimport: Om du väljer att exportera media från Biblioteket direkt, istället för att

göra en film eller tidslinjer av dem, kommer korrigeringsarna att vara kvar.

Korrigerade tidslinjeklipp

När ett klipp från Filmredigerarens eller Diskredigerarens tidslinje öppnas i någon av medieredigerarna kan du använda verktygsgruppen Korrigeringar för att ändra dem hur du vill, utan att påverka varken elementen i Biblioteket eller andra klipp. Sådana ändringar blir en del av ditt projekt.

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

För detaljer om en specifik medieredigerare, se “Korrigerade foton” på sida 113, “Korrigerade video” på sida 120, eller “Korrigerade ljud” på sida 126.

Medieredigering, översikt

Medieredigerarna kan öppnas för att komma åt verktygen på olika sätt, både från Biblioteket och projekttidslinjen.

Öppna från Biblioteket:

- Dubbelklicka på ikonen eller texten om en video, foto eller ljudelement, eller
- Välj *Öppna i korrigeringar* på elementets kontextmeny.

Öppna från Bibliotekets spelare:

- Efter att ha tryckt på *play* på ett element i Biblioteket för att öppna biblioteksspelaren, tryck på *kugghjulet* längst ner till höger.

Öppna från projekttidslinjen:

- Dubbelklicka på klippet i tidslinjen, eller
- Välj *Öppna effektredigeraren* på klippets kontextmeny, eller
- Använd kontextmenyn *Effekt* ➤ *Redigera* på den färgade randen som visas längs överkanten på de klipp som har försetts med en eller flera effekter.

Stänga medieredigeringsfönstret:

- Tryck på *Avbryt*-knappen, eller
- Tryck på *stäng (X)*-knappen i övre högra hörnet. Om du har gjort ändringar så får du nu en chans att spara dem.
- Klicka på *OK*-knappen.

Förhandsgranskning

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

När en video med integrerat soundtrack redigeras blir både



Ljudredigeraren och Videoredigeraren tillgängliga via flikar i övre vänstra delen av fönstret.

Titelfält

Fil- och Redigeringsmenyer: Om du har öppnat medieredigeraren från Biblioteket kommer *fil*-menyn att ge möjligheten att spara en ny kopia eller genväg på

det element du har uppe. Genvägar sparas i Biblioteket under sitt originalnamn plus ett sekvensnummer. Redigeringsmenyn har standardkommandon som *Ångra / Gör om*, liksom *Klipp ut*, *Kopiera*, *Klistra in*.

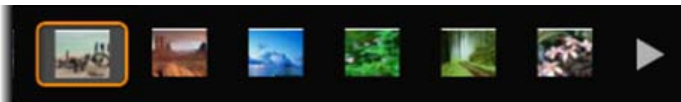
Ångra/Gör om: I övre vänstra hörnet av fönstret bredvid menyerna sitter knapparna *ångra* och *gör om* som gör att du kan gå framåt och bakåt i din redigeringshistoria.



Arbeta med Förbättra-gruppen korrigeringsverktyg i Videoredigeraren.

Navigatorn

Navigatorremsan längst ner i alla medieredigerarfönster gör att du kan ladda andra element från Biblioteket eller andra tidslinjeklipp.



När det öppnas från Biblioteket, kan navigatorremsan längst ner i medieredigeraren nå andra element som visas i biblioteksfönstret

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. När du gör det sparas alla ändringar automatiskt till det objekt du har laddat, som om du hade tryckt på *OK*-knappen.

Du kan dölja Navigatorn genom att trycka på dess knapp längst ner i medieredigerarens fönster.



Visningsalternativ

Bredvid *Navigator*-knappen på det nedersta verktygsfältet sitter ett antal knappar som har med visningen att göra..

Solo: Den här knappen visas bara om medieredigeraren väljs från projekttidslinjen. 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.



Zoom: Scrollningslistan längst till höger om verktygsfältet gör att man kan skala förhandsgranskningen upp och ned.

Förhandsgranska zoomalternativ: *Anpassa* justerar storleken på förhandsgranskningen så att höjd och bredd inte överstiger det tillgängliga utrymmet ens när alla verktyg är öppna. *Fyll* utnyttjar hela arbetsytan, inklusive under inställningspanelen och linjalen. *Faktisk storlek (1:1)* visar bilden i originalstorlek.



Helskärm: När detta läge är aktivt skalar denna knapp förhandsgranskningen så att det fyller



datorns skärm och tar bort alla verktyg ur visningen. Tryck Esc-knappen eller klicka på *stäng* (X)-knappen uppe i högra hörnet för att stänga ned helskrämsläget.

Före och efter-visning: Denna knapp finns bara för foton. För detaljer, se “Före-och-efter” på sidan 114.



Förstoringszoom

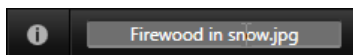
När inget effekt- eller korrigeringsverktyg är aktivt är muspekaren ett förstoringsglas. Med denna pekare förstorar ett klick, Alt-klick förminskar, och dubbelklick växlar mellan *Anpassa* (se “Förhandsvisa zoomalternativ” ovan) och nuvarande storlek.

Flytta förhandsgranskningen i fönstret

Förhandsvisningsbilden kan dras med musen 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 bildtexter

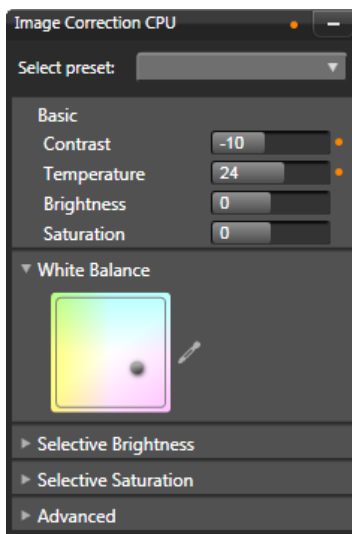
Infoknappen i nedre vänstra hörnet av alla medieredigerare öppnar ett fönster med information om den aktuella filen.



Bildtextfältet, som enbart är synligt om du öppnar medieredigeraren från Biblioteket, gör att du kan ge nytt namn till det aktuella elementet.

Inställningspanelen

När du väljer en effekt eller verktyg som har justerbara inställningar dyker en panel upp i övre högra hörnet av fönstret.



Inställningspanelen gör att du kan justera inställningarna för en korrigering eller effekt. Här visas inställningarna för Förbättra-gruppen av fotokorrigeringar.

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 ursprungsvärdet 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.

Länkade parametrar: Vissa parametrar är konfigurerade till att förändras i (låssteg) lock-step. Detta indikeras av en låssymbol. Klicka på symbolen för att växla till och från länken.



KORRIGERA FOTON

För information om hur man öppnar Fotoredigeraren för att komma åt korrigeringsverktygen, samt allmänna funktioner hos medieredigerare, se “Medieredigering, översikt” på sida 107.

Fotoredigeringsverktyg

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


Bildrotation

Två *roteringspilar* sitter till vänster under bildvisningen. 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 projekttidslinjen kan roteras med effekten *2D-redigera*.

Före och efter

När du redigerar foton kan du jämföra originalet bredvid den ändrade versionen. 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

Korrigeringarna i Fotoredigeraren är *Förbättra*, *Beskär*, *Räta ut* och *Röda ögon*.

Förbättra foton

Detta område inkluderar verktyg som korrigerar färg och ljus.

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.

Ljusstyrka

Denna kontroll fungerar som knappen med samma namn på en tv. Den påverkar ljusa och mörka partier i bilden lika mycket. För en mer differentierad redigering av ljusstyrkan, använd funktionen *Selektiv ljusstyrka* istället.

Färgmättnad

Denna funktion påverkar färgintensiteten hos 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 en mer differentierad redigering av färgmättnaden, använd funktionen *Selektiv färgmättnad* istället.

Vitbalans

Dålig vitbalans ser man när områden som ska vara vita har en annan färgton. För att rätta till det kan du justera färgspektrumet med två verktyg.

Gråskaleväljaren: Aktivera väljaren och klicka i ett nominellt vitt eller grått område på bilden, där det inte borde finnas någon färg.

Färgcirkel: För kontrollpunkten från mitten av färgfältet tills den önskade nyansen har avlägsnats från bilden.

Selektiv ljusstyrka

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

Svartor: 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 färgmättnad

Där standardverktyget *Färgmättnad* ökar färgmättnaden lika mycket över hela spektrumet, gör *Selektiv färgmättnad* att man kan 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.

Avancerat

Denna panel med ytterligare kontroller ger dig ett antal användbara funktioner.

Exponering: Här simuleras den effekt som skulle ha uppstått genom att öka eller minska bildens *exponering* (den totala mängden ljus som används när ett fotografi skapas).

Mjuk klippning: Med mjuk klippning försöker Studio återställa förlorade detaljer överst och nederst i luminansspektrumet och överst i mättnadsspektrumet genom att reducera extrema högdagrar, svarta ytor och färgmättnad.

Blanda med original: Detta reglage blandar originalbilden (i dess ursprungliga läge) med den förändrade bilden (0 till 100 %).

CCIR-gränser: Denna inställning begränsar bildens färgvärde till spektrumet för tv/video-signaler som tillåts av CCIR (Comité Consultatif International des Radiocommunication).

Visa info: Kryssa i denna ruta för att visa olika representationer av bildmaterialet i form av histogram.

Beskärning

Använd detta verktyg för att lyfta fram ett särskilt avsnitt av bilden eller för att avlägsna oönskade delar.



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.

Bildkvot: I rullgardinsmenyn på verktygsfältet finns *Bildkvot* som gör att proportionerna behålls när bilden ändrar storlek. Standardmått (4:3) och vidvinkel (16:9) stöds.

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

Rensa, Avbryt och 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 som det finns vågräta eller lodräta element i 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 nedanför förhandsgranskningen.

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 ej flyttbart rutnät över hela bilden.

Ställ in 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 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 FOTON

För information om hur man öppnar Videoredigeraren för att komma åt korrigeringsverktygen, samt allmänna funktioner hos medieredigerare, se “Medieredigering, översikt” på sida 107.

Liksom de övriga medieredigerarna har Videoredigeraren ett fönster i mitten för förhandsgranskning, och ett fält till höger för korrigering och effekter. Om videon innehåller ett ljudspår kommer även svävande 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.

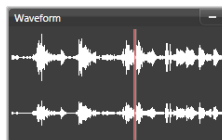
Video / Ljud-växling

Om det finns ett ljudspår kommer det att ligga en flik i övre vänstra hörnet av skärmen så att du kan växla till Ljudredigeraren. För detaljer angående de kontroller som finns tillgängliga när fliken *Ljud* är vald, var god gå tillbaka till “Ljudredigeraren” på sidan 207.



Vågformsvisning

Denna svävande panel visar en del av volymgrafiken över videons varaktighet. Den del av vågformen som visas är centrerad på aktuell uppspelningsposition.



När du växlar till Ljudredigeraren ser du en videoförhandsgranskning på samma ställe på skärmen. Se “Ljudredigeraren” på sida 207.

Videoverktyg

Dessa verktyg finns på tidslinjens verktygsfält nedanför Videoredigeraren. Till vänster sitter *markör*-kontroller som beskrivs på sida 123. De övriga kontrollerna är till för att förhandsvisa och trimma media.

Skyttel: *Skyttelhjulet* ger mjuk kontroll i två riktningar och olika hastigheter när du tittar igenom videor eller ljud. Båda medietyper kan granskas i reducerad hastighet. Snabbkommandona J (omvänd), K (paus), L (framåt), och vart och ett av dem i kombination med Shift (för långsamt tempo) 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*, *Ruta framåt*, *Hoppa framåt*.

Ljudmonitor: *Högtalarikonen* ställer in systemets uppspelningsvolym men påverkar inte inspelade ljuds nivåer. Klicka en gång på *högtalaren* för att tysta ljudet, eller klicka på glidreglaget till höger om ikonen för att justera volymen i programmet. För att ställa in uppspelningsvolymen för själva klippet, använd kanalmixern. Se “Kanalmixern” på sida 209.

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 tidslinjeclipp är spelpositionen inom ett projekt given.

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

Elementtrimning: På bibliotekselement väljer du start- och stoppunkt med de orange skjutmåttarna vid ändarna av tidslinjalerna. Det anger klippets slutpunkt när elementet används i ett projekt.

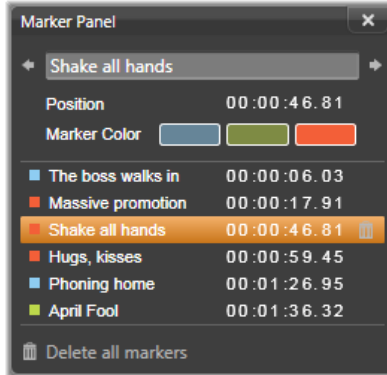
Linjal: *Tidslinjalerna* visar en skala vars gradering beror på aktuell zoomfaktor. Klicka var som helst på denna tidslinjal för att få uppspelningslinjen (se nedan) att hoppa till denna position.

Uppspelningslinje: Denna röda linje, vars handtag kallas *scrubber*, är synkroniserad med den bild som för närvarande visas (för video) och synkroniserad med den röda linje 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.

Scrollningslist och zoom: Genom att dra de dubbla linjerna i änden av scrollningslistan till höger och vänster ändrar du zoomen på visningen. När listan blir mindre kan scrollningslistan flyttas fram och tillbaka som helhet, och då kan du zooma in på ett ljudklippets vågform eller scrubba med extra precision. Dubbelklicka på scrollningslistan 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 sättas på tidslinjalen för att markera var en ny scen börjar eller andra särskilda punkter.



Markörpanelen

Placera och flytta markörer: Placera *uppspelningsslinjen* på den plats där du vill ha markören. Klicka på *växlingsmarkör*-knappen till vänster på verktygsfältet, eller tryck på M. Endast en markör kan finnas på varje ruta. .

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

Radera markören: Klicka på markören för att flytta spellinjen till den positionen, tryck sen antingen M eller klicka på knappen *växla markör*.

Du kan också radera markörer med hjälp av listan på Markörpanelen, som öppnas när du dubbelklickar på en markör på linjalen, eller klicka på pil nedåt bredvid *växla markör*-knappen.

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. Samtidigt hoppar *uppspelningslinjen* 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 som tidskod.

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

Papperskorg: I papperskorgen på varje rad av markörlistan kan du radera markörer.

Videokorrigeringar

Korrigeringarna i Videoredigeraren är *Förbättra*, *Stillbild* och *Stabilisera*.

Förbättra


Förbättra-korrigeringarna för video är de samma som för foton och andra bilder. Se “Förbättra foton” på sida 114.

Stillbild

Stillbildsverktyget gör det möjligt att ta vilken bildruta som helst ur en video och spara det som ett foto. Dess kontroller fungerar likartat som *Beskärning* för 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.

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

Applicera: *Applicera*-knappen exporterar den  beskurna bilden som en JPEG-fil och avbryter sedan beskärning i förhandsgranskningen. Stillbilder sparas i biblioteket under *Mina bilder > Bilder*". Du kan hitta ett nytt objekt genom att återvända till Biblioteket och klicka på den speciella *hitta tillagt objekt*-knappen som visas tillfälligt på Bibliotekets nedre fält. 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), *Avbryt* avslutar stillbilda-redigeringen utan att skapa ny media.

Stabilisera

I likhet med elektronisk stabilisering i digitala videokameror kan detta verktyg minimera skakning orsakad av kamerarörelser. När denna effekt används avlägsnas bildens ytterområden och bildens centrum förstoras med upp till 20 % för att fylla ut bildformatet.



KORRIGERA LJUD

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

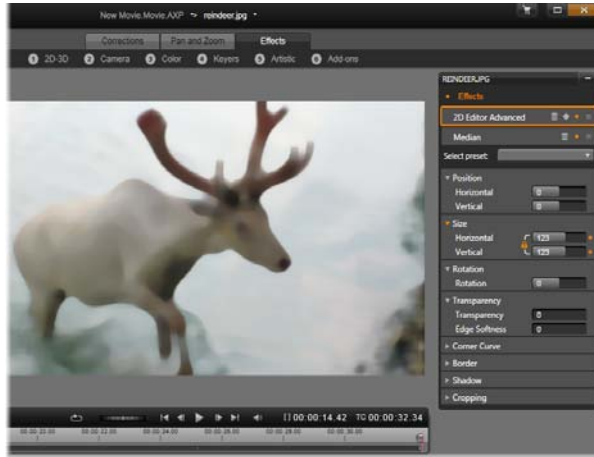
För information om hur man öppnar Ljudredigeraren för att komma åt korrigeringsverktygen, samt allmänna funktioner hos medieredigerare, se “Medieredigering, översikt” på sida 107.

För en översikt om ljudrelaterad information, läs *Kapitel 8: Ljud och musik*, sida 205. Information om Ljudredigeraren i synnerhet börjar på sida 207. Se “Ljudkorrigeringar” på sida 213 för beskrivningar av enskilda korrigeringsverktyg.

Medieredigering: Effekter

Det finns tre medieredigerare i Avid Studio, en för vardera video, foto och ljud. Deras allmänna användning beskrivs i “Medieredigering: överblick”, med början på sidan 107.

En av de tre medieredigerarnas huvudsakliga funktioner är att tillhandahålla applicerbara tilläggsverktyg i två kategorier: Korrigeringar och Effekter, tillsammans med den specialiserade funktionen Panera-och-zooma som endast finns i Fotoredigeraren. Det här kapitlet ger en allmän introduktion till effektedigering, och fokuserar därefter på de visuella effekterna i Foto- och Videoredigerarna, liksom Panorera-och-zooma. För specifik information angående ljudkorrigering och -effekter, var god se *Kapitel 8: Ljudeffekter och musik*.



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

Korrigeringar resp. 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 appliceras på tillgångar i Biblioteket, inte bara på klipp på projektets tidslinje. När korrigeringar har applicerats i Biblioteket kommer de att föras vidare till varje projekt som använder de förbättrade tillgångarna i fortsättningen. Var god se *Kapitel 4: Medieredigering: Korrigeringar* på sidan 105 för detaljer angående Korrigeringar och hur de används. Där beskrivs också medieredigerarnas allmänna användning, med början på sidan 107.

Om effekter

‘Effekter’ är ett paraplybegrepp som omfattar ett brett spektrum av mjukvaruverktyg som kan användas för att manipulera dina mediefiler. Här ingår presentationsverktyg såsom *2D-redigeraren*, atmosfäriska omvandlingar som *Gammal film*, och en del mer teatraliska grepp såsom *Fraktaled*, som är så roliga att det är svårt att låta bli dem.

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

Panorera-och-zooma

Fotoredigeraren innehåller en tredje flik, *Panorera-och-zooma*, utöver *Korrigeringar* och *Effekter*. Med det mångsidiga verktyget *panorera-och-zooma* kan du lägga till rörelse och dramatik till valfritt högupplöst fotografi, och mycket mer. Se “*Panorera-och-zooma*” på sidan 145 för detaljer.

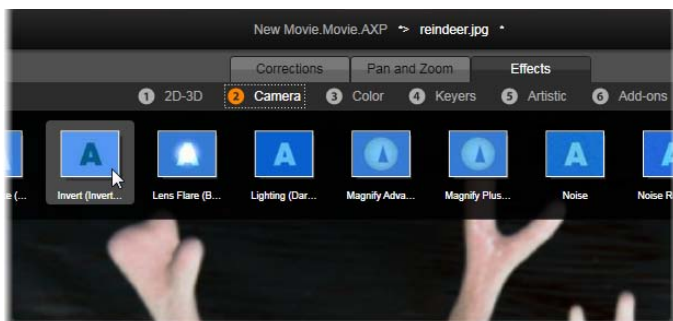
Effekter i medieredigerarna

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 applicera en effekt från Biblioteket direkt på ett klipp i projektets tidslinje med hjälp av dra-och-släpp.

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. Det finns sex grupper av effekter att välja bland. 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 demonstreras i förhandsgranskningen.

Miniatyrbilderna för effekterna i den för tillfället valda gruppen visas i ett fullbreddsområde längst upp i arbetsytan. När du håller muspekaren över ikonen 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 applicerat en effekt på ett klipp, med någon av metoderna som beskrivs ovan, kan du när som helst återgå till medieredigeraren för att justera effektens inställningar. Dubbelklicka på klippet på tidslinjen eller välj *Öppna effektredigeraren* om du vill anpassa

effekten. Se “Inställningspanelen” på sidan 135 för mer information.

För att spara dina ändringar och återgå till tidslinjen, klicka på *OK*. För att avbryta ändringarna och återgå till tidslinje, tryck på *Avbryt*.

Växla till ett nytt klipp

Du kan växla från ett tidslinjeklipp till ett annat även utan att lämna en medieredigerare. Det gör du med hjälp av Navigatören; en schematisk representation av ditt projekt som kan visas i utrymmet precis ovanför den nedre listen i redigerarens fönster.

För att växla mellan att visa och dölja Navigatören, klicka på *kompassros*-ikonen  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 kompassros-knappen för att slå av Navigatören, området precis ovanför knappraden, där projektklipp representeras av lodräta lister.

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 listan du klickade på. Om det nya klippet är av en annan medietyp växlar programmet automatiskt till lämplig redigerare.

Sololäge

När man 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 man arbetar med för tillfället. Vid andra tillfällen kan man istället behöva förenkla en komplex redigeringsituation genom att stänga av det andra spåret.



Du kan starta eller stoppa sololäget med hjälp av *Solo*-knappen och dess tillhörande rullmeny nedtill till höger i Medieredigeraren. Det finns tre konfigurationer att välja mellan:

- **Av:** När sololäget är på kan du stänga 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 förhandsgranskas det aktuella lagret och alla lager som ligger under detta, medan klippen som finns i lager placerade över det aktuella lagret döljs.
- **Visa endast media:** När detta alternativ har valts visar förhandsgranskningen endast det lager du arbetar med för tillfället.

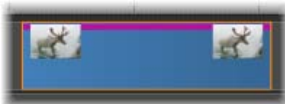
Förhandsvisningseffekter

I avdelningen Kreativa element i Biblioteket kan du förhandsgranska ett stickprov av varje effekt; antingen direkt på ikonerna i visningsläget *miniatyrbild*, 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

För att kontrollera om några effekter har applicerats på ett tidslinjeklipp, titta efter en magentafärgad rand längs klippets överkant. I såväl denna *klippeffektindikator* som på själva klippet finns kontextmenyer med användbara kommandon för effekthantering.



Klippeffektindikatorn är en kontrastrand längs överkanten på varje klipp där en effekt har applicerats.

Ett klipp som innehåller korrigeringar, men inga effekter, uppvisar varken effektindikatorn eller 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 urklippen med hjälp av kommandon på *klippeffektindikatorns* kontextmeny. Med kommandot *Klistra in* kan du applicera effekten på ett eller flera andra klipp.

Kontextmeny för klippeffektindikatorn

Klipp ut allt, Kopiera allt: Med dessa funktioner kan effekter som applicerats på ett klipp klippas ut eller kopieras till dina urklipp. Därifrån kan de sedan appliceras på ett eller flera andra klipp enligt ovanstående beskrivning.

Radera allt, Radera: Ta bort alla effekter från ett klipp samtidigt med *Radera allt*, eller radera en specifik effekt genom att välja den i undermenyn *Radera*.

Redigera: I denna undermeny kan du välja en av de applicerade effekterna och öppna för konfiguration i klippets medieredigerare.

Realtid resp. rendering

Avid Studio försöker alltid förhandsvisa effekter i realtid utan för-rendering. Om uppspelningen av effekter (eller övergångar) har för låg kvalitet, testa att

aktivera Optimera bakgrundsupspejling i fliken *Förhandsvisning* på Avid Studios Kontrollpanel. Detta alternativ gör att alla effektsekvenser för-renderas för att säkerställa optimerad visning.

Inställningspanelen

Inställningspanelen innehåller en lista över de effekter som har applicerats på 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.

Förutom effekter kan även Korrigeringar och Panorera- och-zooma ha applicerats på ett klipp. Dessa listas dock inte i inställningspanelen i 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.

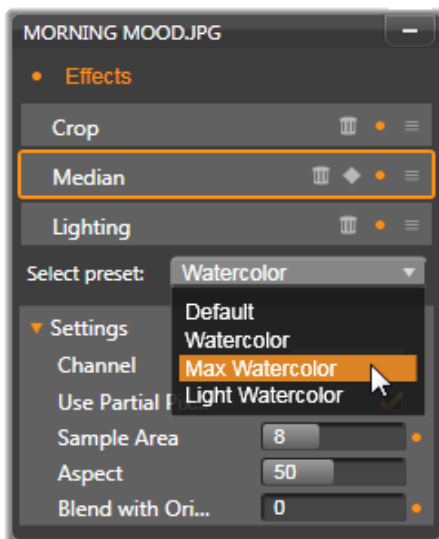
I effektrubrikens högra ände finns fyra knappar för åtgärder gällande den aktuella effekten. Dessa är, från vänster till höger:

Papperskorg: Tar bort effekten från klippet.

Diamantform: Slår av och på nyckelrutor för effektens parametrar. Se “Arbeta med nyckelrutor” på sidan 137.

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.

Dra-handtag: 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 (Beskränning, Median, Ljussättning) applicerats på det aktuella klippet, såsom listas i det övre området. Effekten Median har markerats (accentuerad ruta), vilket gör dess förinställningslista och redigerbara inställningar tillgängliga i parameterområdet.

Modifiera parametrar

Parametrarna är sorterade i namngivna grupper av relaterade kontroller. Klicka på triangeln *expander-a/kontrahera* i gruppens rubrikrad för att öppna gruppen och komma åt dess parametrar, eller stäng den för att hushålla med skärmutrymmet. Numeriska parametrar kontrolleras med hjälp av vågräta glidreglage, med en grå list som du kan dra vågrätt för att ändra värdet. 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, klicka 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 förändra 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* dyker upp nedanför tidslinjalens. 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. För uppspelningsslinjen till den punkt i klippet där du vill förändra någon effektparameter, till exempel storlek, position eller transparens.
5. Modifiera parametern med hjälp av Inställningspanelen. Om redigering med nyckelrutor är aktiverad kommer en ny nyckelruta automatiskt att läggas till där uppspelningsslinjen placerats. Om det redan finns en nyckelruta kommer de parameterdata den representerar att modifieras.

Åtgärder för nyckelrutor

För varje effekt gäller att bara en nyckelruta kan läggas till i vilken som helst av klippets bildrutor. Nyckelrutan definierar det omedelbara värdet för varje klipp-parameter för den bildruta där den har lagts till

Lägg till eller radera en nyckelruta: För att lägga till en nyckelruta där uppspelningsslinjen är placerad, utan att justera några parametrar, eller för att radera en befintlig nyckelruta på samma position, klicka på knappen *växla nyckelruta* längst till vänster på transport-verktygsraden.



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 *nyckelruta*-knappen, eller klicka direkt på nyckelrutan i nyckelrutelinjen, för att flytta uppspelningslinjen till den positionen. Nyckelrutan bör då markeras för att indikera att den är målnyckelruta för åtgärder som borttagning eller redigering av parametrar.

Nyckelrutor med multipla parametrar

Ibland är det önskvärt att använda nyckelrutor med multipla parametrar för samma effekt på separata scheman.

Du kan till exempel vilja förändra parametern *Storlek* för en effekt jämnt genom hela klippet, samtidigt som en annan, låt säga *Rotation*, ska ändras vid flera punkter under förloppet. Detta kan göras på två sätt:

Metod 1: Börja med att ställa in nyckelrutorna för *Storlek*, och lägg sedan till ett flertal *Rotation*-nyckelrutor där det behövs. Vid en av dessa kommer ett korrektvärde för *Storlek* 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 multipla nyckelruteändringar (*Rotation*).

Video- och fotoeffekter

De effekter som erbjuds för användning på videofiler fungerar även för foton, och vice versa. Här beskrivs endast effekter som levereras med Avid. För instickseffekter från tredje part, var god konsultera tillverkarens manual.

Oskärpa (Blur): Att lägga till oskärpa på din video ger ett liknande resultat som att filma ur fokus. Med *oskärpa*-effekten kan du lägga på separata grader av horisontell eller vertikal oskärpa, vilket ger oskärpa i hela eller en del av bildfältet. 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 en skulptur i basrelief. Effektens styrka kontrolleras med reglaget *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: Studio Ultimate-effekten Jordbävning skakar videobilden för att simulera en seismisk händelse, vars styrka du kan kontrollera med reglage 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'). Glidreglaget Mängd kontrollerar styrkan av effekten.

Färgkorrigering: De fyra glidreglagen i parameterfönstret för denna effekt kontrollerar färgläggningen av det aktuella klippet när det gäller:

- Ljusstyrka: Intensiteten av ljus.
- Kontrast: Spektrumet av ljusa och mörka värden.
- Nyans: Ljusets placering i spektrumet.
- Mättnad: 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). YCrCb-modellen används ofta i digital video.

Ljussättning: Med ljussättningsverktyget är det möjligt att korrigera och förbättra existerande 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 Avid 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 uppgift i Avid 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 Avid Studio-effekt skapar illusionen av ett antikt fotografi genom att bygga upp bilden i sepianer 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.

Avid Studios vitbalans-effekt korrigerar problemet genom att du specificerar 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.

Panorera-och-zooma

Verktyget panorera-och-zooma är tillgängligt för foton och bilder när de har öppnats i Fotoredigeraren från projektets tidslinje. Klicka på fliken *Panorera-och-zooma* tlangst ner 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 fulla 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.

Verktyget 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.

Lägga till panorera-och-zooma

För att applicera panorera-och-zooma på ett fotoklipp på tidslinjen, dubbelklicka på klippet för att öppna Fotoredigeraren.

Eftersom du öppnar Fotoredigeraren från tidslinjen kommer fliken *Effekter* att vara förvald. Växla istället till fliken *Panorera-och-zooma*.



I denna illustration har fliken Panorera-och-zooma markerats, och är kvar i standardläget Statisk. Markeringsramen, vars storlek här justeras av musen, definierar ett utsnitt av bilden som ska förstöras och fylla upp hela bildrutan, såsom visas i den flytande förhandsvisningspanelen (längst ner till höger).

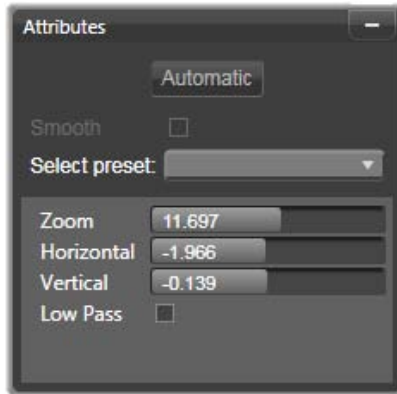
Panorera-och-zooma kan användas i två lägen. Du väljer läge med hjälp av knapparna precis ovanför förhandsvisningen. I läget *Statisk* visas ett enda oförändrat bildområde genom hela klippet. I läget *Animerad* definieras separata områden för klippets första och sista bildruta; vid uppspelningen visas en jämn 'kamerarörelse' från det ena till det andra. Läget *Animerad* stödjer 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, försedd med runda kontrollpunkter, över bilden. Du kan förstora, minska och flytta denna ram, men du kan inte förändra dess proportioner (bildkvot). Det utsnitt som för

närvarande definieras förhandsvisas i ett litet, flytande fönster.

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.



Attributinställningar för verktyget panorera-och-zooma.

Animerat läge

När läget *Animerad* är aktivt analyseras bilden automatiskt, och en första storlek och position för både start och slut ställs in 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 stödja den extra funktioneliteten i *Animerad*-läge 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 ramar visas samtidigt kan du dra ramarna efter behov genom att placera muspekaren över antingen ramens kant eller dess mittpunkt. Om du flyttar den vita ramen läggs en nyckelruta till automatiskt på den aktuella positionen.

Panorera-och-zooma med nyckelrutor


Med nyckelrutor kan du skapa en anpassad panorera-och-zooma-animering 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. När du är klar, klicka på *OK* nedtill för att återgå till projektets tidslinje.

Lägg till en nyckelruta manuellt: För att lägga  till en tydlig nyckelruta där uppspelningsslinjen är placerad, utan att förändra den aktuella

animeringsbanan, klicka på knappen *växla nyckelruta* längst till vänster på transport-verktygsraden.

Flytta en nyckelruta: Du kan dra en nyckelruta längs tidslinjen för att förflytta den i tidled.

Hoppa till en nyckelruta: För att hoppa till en nyckelruta för att kunna modifiera eller radera den, använd *pil*-knapparna till vänster och höger om knappen *nyckelruta*, eller klicka direkt på nyckelrutan i nyckelrutelinjen. När uppspelningslinjen befinner sig rakt över en nyckelruta kommer nyckelrutan att markeras.

Radera en nyckelruta: För att radera en nyckelruta, klicka på dess ikon på nyckelrutelinjen för att navigera till rätt bildruta. Klicka därefter på knappen *Radera nyckelruta* längst till vänster på transport-verktygsraden.

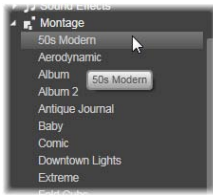
Inställningspanelen

Inställningspanelen erbjuder ett antal kontroller för att konfigurera verktyget panorera-och-zooma.

- *Jämn* ger en mjuk inbromsning inför en ändrad riktning i nyckelrutans animeringsbana.
- *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.

Montage

Avid Studios Montage är en metod för att förbättra dina filer med färdiga bildspel, animeringar och multispårsredigerings effekter. 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 jämte 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 hälften är den *manuella anpassningen*. Montagemallar kan innehålla flera olika typer av anpassat material, inklusive video, textobjekt, bilder med mera.

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. (Se "Bibliotekets montagesektion" på sida 153 för mer information.)

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 de behov som kan uppstå under skapandet av en typisk presentation. De tillgängliga mallarna inom varje tema är designade för att komplettera varandra när de används inom samma projekt.



Mallar i Bibliotekets montagesektion. På grund av Bibliotekets aktuella inställningar visas vissa detaljer (t.ex. bildtexter) medan andra uteslutits (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 ditt projekt

Det första steget då du ska använda en vald mall är att placera den på tidslinjen i ditt projekt. När den väl är

där behandlas montagemallen som ett vanligt, självständigt videoklipp. För att anpassa klippet genom att fylla i mallens luckor, dubbelklickar du på Montageklippet. Då öppnas Montageredigeraren. Se sida 161 för detaljer.

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 för video- eller bildklipp. I många av dessa kan du lägga till text för titlar och vissa har även andra inställningar för andra specialegenskaper.

Montagesektionen i Biblioteket

Montagemallarna sparas i sin egna del av katalogen. Klicka nedpilen på vilken flik i Biblioteket som helst och välj “Montage”, i listan över “Kreativea element” för att hitta den.

Play-knapparna på Montage-ikonerna laddar in mallen i Spelaren så att du kan förhandsgranska den med de vanliga transportkontrollerna (Play, Pause osv).



Klicka Play-knappen på ikonen för att förhandsgranska mallen.

För att använda en mall i ditt projekt drar du ikonen från Kompakta Biblioteket till projektets tidslinje i Filmredigeraren eller Diskredigeraren.



ATT ANVÄNDA MONTAGEMALLAR

Montagemallarna lagras och ordnas efter teman i Montagesektionen i Biblioteket. För att använda en mall i ditt projekt drar du dess miniatyrbild från det Kompakta Biblioteket till projektets tidslinje i Filmredigeraren eller Diskredigeraren.

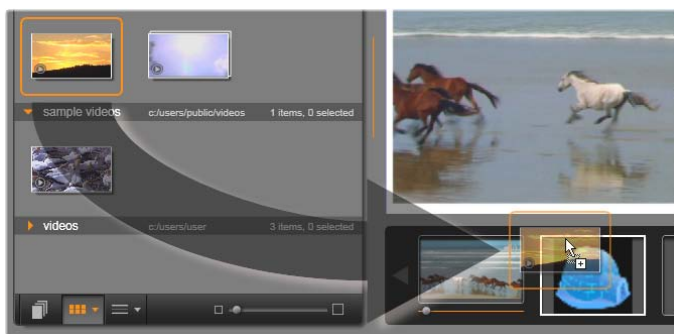


För att använda en mall, dra dess miniatyrbild till projektets tidslinje. Siffrorna på klippet indikerar att fem underklipp är tillgängliga för manuell anpassning.

Montageklipp kan, precis som vanlig video, redigeras och trimmas på tidslinjen. Du kan laborera med dem, med övergångar och effekter, justera ljud och så vidare. För att anpassa klippet med ditt eget innehåll behövs

däremot ett särskilt redigeringsverktyg: Detta är Montageredigeraren. Den öppnas när du dubbelklickar på ett montageklipp på projektets tidslinje. Den kan även nås genom klippets kontextmeny: *Redigera Montage*.

I Montageredigeraren kan du anpassa ett montageklipp genom att justera dess inställningar eller ange video- och ljudklipp du vill att den ska använda.



Med Montageredigeraren kan du specificera temaegenskaper, såsom video eller bildklipp, egenskaper och texteffekter. Klippen läggs till genom att du drar dem från redigerarens Kompakta Bibliotek till släppzonerna nedanför Spelaren. Här är ett klipp från Biblioteket som är redo att släppas i den andra zonen. Klippet kommer att ersätta iglobilden som nu ockuperar zonen.

Mallar för bakgrunder

Vissa mallar har inbyggda grafiska bakgrunder och/eller en valbar bakgrundsfärg. Många av dem har också en kryssruta för *Bakgrund* i verktyget Temaredigeraren, som när den är ifylld gör bakgrunden transparent. Detta gör att mallen kan användas på ett övre tidslinjespår över en bakgrund av video- eller fotomaterial på spåren under.

Montageklipp på projektets tidslinje

Montageklipp beter sig precis som vanliga videoklipp vad gäller arbete på tidslinjen, med övergångar, trimning eller placering.

En Montagemall som släpps på tidslinjen läggs till med en av tre metoder: *infoga*, *skriv över* eller *ersätt*. När knappen *redigeringsläge* på verktygsraden är satt till *smart*, kommer metoden *ersätt* att väljas automatiskt. Klippets standardlängd varierar mellan olika mallar.

Sätt in en Montagemall före eller efter ett existerande klipp: Se först till att *magnet*-knappen på tidslinjens verktygsrad är på. Detta säkerställer att när du släpper ett klipp mycket nära början eller slutet av ett befintligt klipp, kommer det nya klippet att placeras så att klippen ligger exakt intill varandra. Sätt därefter knappen *redigeringsläge* till läget *infoga*. På så vis kommer befintligt material att flyttas till höger för att skapa utrymme när du släpper klippet, istället för att någon del av klippet skrivs över.

Ett Montageklipp måste alltså inte släppas precis i brytningen mellan två klipp. Det kan infogas i din produktion vid vilken bildruta du vill.

Ersätt en existerande Montagemall: För att ersätta en existerande Montagemall på projektets tidslinje, håll nere Shift-tangenter på tangentbordet och släpp sedan den nya mallen ovanpå den gamla. Det nya klippet tar inte bara över det gamla klippets placering utan också dess eventuella anpassningarna. De blå placeringsslinjerna 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 låta den skriva över övriga klipp på spåret utan att göra några förändringar av tidslinjen i övrigt, kan du göra det genom att ställa in knappen *redigeringsläge* till *ersätt*. Montageklippets längd kommer att avgöra hur mycket av spåret som skrivs över.

Att trimma Montageklipp

Även om trimning på tidslinjen görs på samma sätt för Montageklipp som för videoklipp så beror resultatet av trimningen på mallen som behandlas.

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 video-underklipp 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 slutet och början på Montageklipp på samma sätt som andra klipptyper.

Video- och ljudeffekter kan även läggas till på Montageklipp som vanligt och användas på allt innehåll som klippet omfattar. Några effekter, såsom *Hastighet*, är inte tillgängliga för användning med Montageklipp.

För att lägga till en effekt på ett Montageklipp, högerklicka på montageklippet på tidslinjen och välj

Öppna *Effektredigeraren* från kontextmenyn. Du kan även dra en effekt från Biblioteket och släppa den på klippet. Effekterna finns i Bibliotekets sektion för Kreativa element.

För att redigera, kopiera eller radera en effekt på ett Montageklipp, högerklicka på den magentafärgade linjen längs klippetts överkant, och välj lämplig åtgärd i kontextundermenyn *Effekt*.

En malls anatomi

Som exempel på hur mallar fungerar, låt oss undersöka den medföljande mallen ”50-talsmodern”, vilken innehåller fem mallar.

Alla mallar i detta specifika tema använder samma bakgrundsdesign – ett abstrakt, rullande mönster. Det är synligt hela tiden förutom under delarna med helskärmsvideo. Färgerna på mönstret bestäms genom inställningar i temaredigeraren för var och en av dessa mallar i Montageredigeraren.

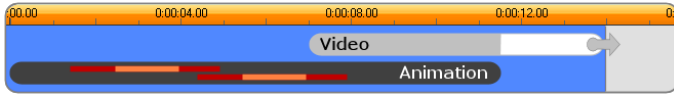
Nu ska vi titta på var och en av dessa mallar var för sig för att se hur de konstrueras från klippen och objekten som du lägger på i Montageredigeraren.

Inledning: En inledningsmall börjar vanligen med någon slags animering, inklusive titlar, och slutar med helskärmsvideo. Vårt ”50-talsmodern”-exempel följer det mönstret.



Den rullande bakgrundsanimeringen rullar genom 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.

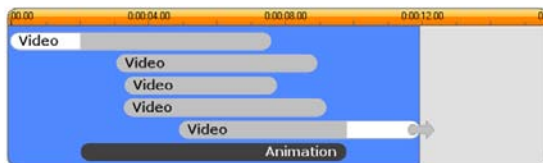


Schematisk presentation av Inledningsmallen i temat ”50-talsmodern” vid dess normallängd på cirka 14 sekunder.

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).

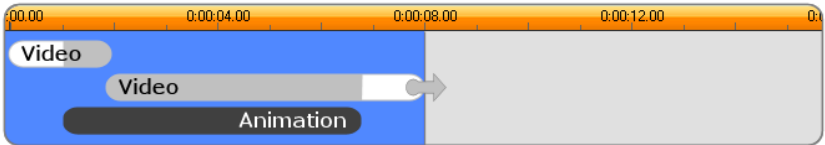
Fabriksinställningen är att längden på temaklippet är 14:00. Det inbäddade videoklippet startar vid 7:03 och löper till slutet, vilket ger det en längd på 6:27. Om ditt videounderklipp är tillräckligt långt kan du förlänga hela klippet genom att dra ut helskärmvideon. Denna funktion visas i diagrammet ovan med pilen på slutet av ”videostrecket”.

Följdmall A: Följdmallar kopplar samman två videosekvenser i helskärmsläge genom någon slags animering. Detta första följdmallsexempel börjar med två sekunder helskärmvideo, och zoomar sedan ut för att visa en formation av flera olika videopaneler samtidigt. Inzoomning i sista underklippet leder till en utdragbar sektion helskärmvideo.



Följdmall A sammanfogar flera videokällor.

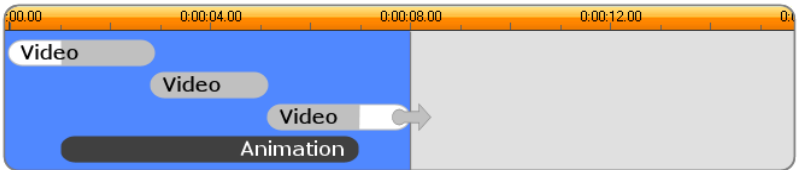
Följdmall B: Denna följdmall lyckas med det grundläggande syftet att få två videoklipp att övergå i varandra enklare än det föregående. Det första underklippet startar i helskärmsläge, och zoomar sedan ut medan det roterar bort från tittaren. När den motsatta sedan av dess roterande panel kommer i bild 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, helskärmssdelen av det andra underklippet kan sträckas ut genom att dra ut 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.



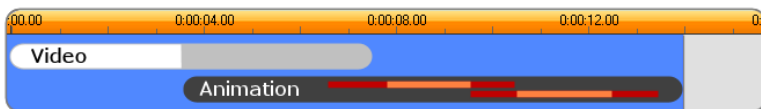
Följdmall C innehåller ett överbryggande videounderklipp.

Det sista underklippet är även här utdragbart.

Slutet: Syftet med slutmallen speglar inledningsmallen. I detta exempel är



även uppbyggnaden speglad nästan exakt. Helskärmsbilden krymper till en flygande panel som ger plats för animerad text – exakt motsatt som inledningssekvensen ovan. Den enda skillnaden är att i detta fall är helskärmsvideodelen av klippet inte utdragbart.



Avslutningsmallen är i grunden en spegelbild av Inledningsmallen.



MONTAGEREDIGERAREN

Med Montageredigeraren kan du redigera ett montageklipp genom att specificera dina egna underklipp och andra anpassningar. När ett montageklipp väl placerats på projektets tidslinje kan man få fram redigeraren genom att dubbelklicka på klippet eller genom att välja *Redigera Montage* i klickets kontextmeny.

Använda Montageredigeraren

Varje montagemall har sin egen uppsättning av platser för video- och fotoinnehåll, vilket representeras av *släppzoner* i Montageredigeraren. De flesta mallar har minst en av dessa; sex är max. Vissa innehåller även textövergångar och andra inställningar som krävs för att redigera specialegenskaper.

Montageredigeraren består av fem delar. Till vänster finns den kompakta versionen av Biblioteket där du har

dina videor och foton. Till höger en anpassningspanel med texttrutor eller andra kontroller som mallens parametrar behöver. Spelaren visar resultaten av dina förändringar. Nedanför Förhandsvisningen finner du släppzonerna för dina videor och bilder.

Trimning inuti montageklipp

När en Montagemall börjar eller slutar med en mängd helskärmsvideo som kan ställas in av användaren, vilket ofta är fallet, tillhandahåller Montageredigerarens tidslinje handtag för att justera tiderna för *lead-in* och *lead-out* – helskämsavsnittens varaktighet. 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 ingång och utgång utan att påverka tiden för mittdelen klickar du *mellan* handtagen och drar sedan.



Del av Montageredigerarens fönster, med tidslinjen (längst ner) och släppzoner för video och bilder (i mitten). Nederdelen av Biblioteket ligger till vänster och spelarens nederdel ligger i övre mitten. För att trimma ingång- och utgångsdelarna av klippet, klicka och dra i handtagen eller de streckade delarna av linjen. Klicka mellan handtagen (den solida delen av linjen) för att dra båda samtidigt, och därigenom flytta mitten utan att ändra dess varaktighet.

För en detaljerad förklaring av mallstrukturen, se “En malls anatomi” på sida 158.

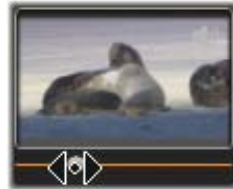
Arbeta med släppzoner

Rensa släppzoner: För att radera ett underklipp från dess släppzon, högerklicka på zonen och välj *Radera media* från 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.

Att välja början av 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 är placerad under släppzonen, för att ändra startbilden. 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 startrutan på underklippet är det en bra idé att ställa in indikatorn till den plats där Spelarens förhandsgranskning är till bäst hjälp.

Att använda *starten på klippmarkören* ändrar varken underklippets position inom mallen eller dess längd. Istället väljer du bara vilken del av underklippet som används. Om du startar underklippet så sent att videon spelar klart medan zonen fortfarande är aktiv, kommer underklippets sista bild att frysas för att fylla den återstående tiden.

Lägga till effekter inom släppzoner: Det är inte möjligt att lägga till video- eller ljudeffekter direkt till ett Montage-underklipp. Förbered istället videosekvensen med alla önskade effekter som om det vore ett separat filmprojekt och dra sedan projektet till släppzonen. Tänk dock på att om du placerar omständliga filmprojekt i Montages släppzoner kan det göra att projektet som använder dem ökar sin prestations- och minnesbelastning markant.

KAPITEL 7:

Titelredigeraren

Avid 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 Inställningsväljaren; ② Biblioteket;
③ Redigeringsfönstret; ④ Konfigureringspanelen;
⑤ Verkftygsfältet; och ⑥ Lagerlistan.

Dessa är huvudområdena i Titelredigerarens fönster. De är numrerade enligt illustrationen ovan:

1. **Inställningsväljaren** har flikar för Stil- och Rörelse-inställningar som organiserats enligt 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 vilket lager som helst men som oftast används till text. Se “Förinställda stilar” (sida 172) och “Förinställda rörelser” (sida 174) för mer information.
Håll musen över vilken förinställning du vill för att se hur den kommer att påverka din titel. Ett enkelt klick lägger till förinställningen till det aktuella lagret. Därefter kan Stilar anpassas manuellt genom Inställningar.
2. **Biblioteket** innehåller material som du kan skapa titlar med. Fliken längst upp ger dig tillgång till alla tillgängliga media och innehåll. Denna kompakta version av Biblioteket fungerar precis likadant som det kompletta Biblioteket som beskrivs i Kapitel 2.
3. **Redigeringsfönstret** är den viktigaste arbetsytan för authoring och redigering av titlar. Den har en förhandsvisning, som kan scrubbas, av din titel och direkta redigeringsmöjligheter. Se sida 186 för detaljer.
4. **Inställningspanelen** har en separat hopfällbar underpanel för varje kategori av inställningar. Det finns tre: *Textinställningar* styr stilen och storleken av textobjekt; *Stilinställningarna* konfigureringen av ytor, kanter och skuggor; och *Bakgrundsinställningarna* tar hand om titelns bakgrundslager.
5. **Verktysfältet** har fyra verktygsgrupper. Från vänster till höger: verktygen *Lägg till text* och *Lägg till form*, en uppsättning knappar för att manipulera

lagren; en hel uppsättning kontroller inklusive en *loop*-knapp 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 lagren döljer lagren inunder. Det understa lagret kan enbart dölja bakgrunden.

Förutom att lista 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 ställas in genom att man drar i dem.

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 opak bakgrund (0) för tydlighetens skull, följt av ytterligare lager med visst opakt 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 ditt projekts tidslinje; eller genom att klicka på *Titel*-knappen i tidslinjens verktygsfält.

Nyckelord i titelnamn

Vissa av de givna titlarna i Biblioteket har genomskinliga områden genom vilka det underliggande lagrets innehåll blir synligt. Namnen på dessa titlar innehåller alla nyckelordet “överlagring”.

“Helbilds”titlar har inga transparenta områden: de tar upp hela videorutan. Deras namn innehåller nyckelordet “helbild”.


Du kan enkelt titta på enbart den ena eller andra typen genom att söka efter det passande nyckelordet.

<p>Tips: Andra sökbara nyckelord att prova med titlar i Biblioteket är “rulla”, “krypa”, “namn” och “titel”.</p>

Stänga Titelredigeraren

Använd något av följande sätt för att stänga Titelredigeraren:

- 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 ges chansen att spara eventuella förändringar innan du avslutar.

Fil-menyn

Med kommandona i Titelredigerarens *Fil*-meny kan du spara titlar till din dators filsystem samt hämta sparade titlar för redigering.

Öppna titel: Med detta kommando kan du öppna en titel från en filmapp på ditt lokala system eller nätverk. Om du har gjort ändringar i den öppna titeln innan du ger detta kommando, har du möjligheten att spara ditt arbete innan du fortsätter.

Spara titel och **Spara titel som:** Med dessa standardkommandon, liksom med de tidigare, kan du exportera titlar till andra datorer och dela med dig av titlar till andra Avid Studio-användare.



BIBLIOTEKET

Biblioteket visas som en panel med flikar på vänster sida om fönstret i Titelredigeraren. 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.

För att redigera titlar har Biblioteket sektioner för *Fotografier*, *Video* och *Filmprojekt*.




Den kompakta versionen av Biblioteket i Titelredigeraren ger samma omfattande tillgång till ditt material som den kompletta versionen. Se sida 2 för mer information.

Att lägga till media från Biblioteket till en titel

För att lägga till en video eller ett fotografi till en titel dra det från Biblioteket in i Redigeringsfönstret. Det nya elementet skapas i en förinställd storlek när du släpper det i Redigeringsfönstret. Du kan sedan flytta, ändra storlek på eller rotera materialet som du vill.

För att lägga till en video eller ett fotografi som helbildsbakgrund till din titel, dra det till släppzonen för bakgrunder i underpanelen Bakgrundsinställningar. Se "Bakgrundsinställningar" på sida 179 för detaljer.

Du kan även använda en video eller ett 

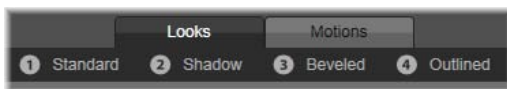
fotografi som fyll för textens ytor, kanter och skuggor. För att göra så lägg först till en yta, kant, eller skugga till dina Stil-inställningar genom att använda *Lägg till*-knapparna (se bilden). Släpp sedan ditt foto eller din video i släpp-zonen höger om *Fyll*.



INSTÄLLNINGSVÄLJAREN

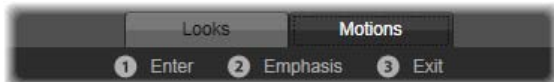
Att skapa en snygg titel går snabbt och enkelt med Titelredigerarens inställningsväljare. Efter att du skrivit din text, se till att den fortfarande är markerad och lägg till vilken förinställda Stil du vill genom ett enkelt klick. För att göra det hela ännu enklare kan du sväva med musen över en Stil-ikon, 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 förhandsvalen kan du ofta spara tid genom att börja med en som är *nästan* som den du vill ha och sedan justera den i underpanelen till Stilinställningar.



Inställningsväljaren, med Stil-fliken markerad. Genom att klicka på namnet i en av de listade 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 *Rörelser*-fliken i Inställningsväljaren. De tre grupperna av förinställningar representerar faserna i ett lagars liv.



Rörelseinställningarna är kategoriserade efter vilken roll de spelar när de introducerar, visar och raderar lager från vyn.

Precis som med Stilar kan Rörelser förhandsgranskas genom att du svävar med musen över inställningarnas ikoner. Så fort du bestämt dig kan du lägga till din valda Rörelse-effekt genom ett enda klick.

Förinställning Stilar

Titelredigerarens inställningsväljare har en *Stil*-flik som innehåller visuella stileffekter. Dessa kan användas med text- och formlager i din titel.

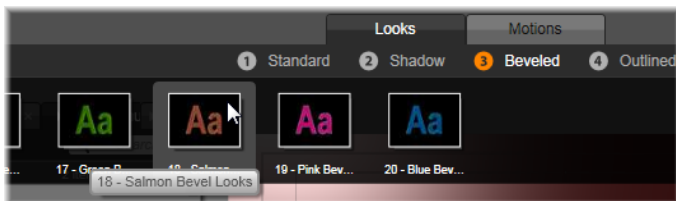
Förhandsvisa Stilar

För att lägga till en viss stil till ett visst lager väljer du först lagret och gör sedan något av följande: Öppna Inställningsväljarens *Stil*-flik och sväva med musen 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.

Att använda en Stil

För att använda en förinställd Stil till ett textlager eller ett lager med vektorbaserad grafik markerar du först

lagret med musen i Redigeringsfönstret (sida 186) eller i Lagerlistan (sida 194). Du kan också påverka fler än ett lager samtidigt genom att markera flera lager eller en lagergrupp (sida 200).



För att börja använda Stilar, välj en inställningskategori: Standard, Skugga, Slipad eller Med kontur. Håll muspekaren över miniatyrbilderna för att förhandsgranska inställningarna; 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 miniatyrbilden i Inställningsväljaren.
- Drag miniatyrbilden från Inställningsväljaren och släpp den på lagret i Redigeringsfönstret.

Drag miniatyrbilden från Inställningsväljaren och släpp den på ett lager eller en lagergrupp i Redigeringsfönstrets rubriklist.

Klona en stil

Istället för att använda en förinställning som den är, kan du också kлона en Stil som en del av en *stileffekt*. När det gäller textlager innefattar denna stileffekt information om typsnitt liksom egenskaperna hos själva stilen. Använd *Kopiera stileffekt* i kontextmenyn i ursprungslagret i Redigeringsfönstret och *Klistra in attribut* i valt lager för att göra detta.

Förinställning Rörelser

Inställningsväljarens *Rörelse*-flik innehåller animeringarna som ger Titelredigeraren mycket av dess förmåga. Dessa *Rörelser* hör ihop och arbetar med lager i din titel. Rörelserna delas upp i tre klasser baserade på hur mycket av lagrets uppspelningstid de påverkar: *Ingång*, *Betoning* och *Utgång*.

- En *Ingångsrörelse* kontrollerar lagrets början – det vill säga första gången det visas i den löpande titeln.
- En *Betoningsrörelse* håller åskådarens fokus på innehållet i ett lager genom att ge det något som fångar uppmärksamheten under dess visningstid på skärmen.
- En *Utgångsrörelse* tar bort lagret från scenen igen och avslutar dess varaktighet.

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 det tre typerna av Rörelser kan de flesta animeringarna grupperas till flera standardklasser baserade på hur de agerar:

Bokstavsbaseade Rörelser arbetar med enskilda bokstäver i ett textobjekt (andra typer av lager behandlas som om de bestod av en ”bokstav”). Exempel: I *ingångs*-rörelsen ”Roterar bokstäver” visas bokstäverna i lagret först från sidan, och roterar sedan på plats en och en tills alla är i normalläge.

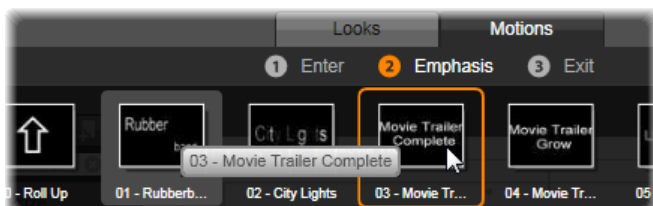
Ordbaserade Rörelser arbetar på liknande sätt men med ord som animeringens minsta enhet. I *ingångs*-rörelsen ”Ord från underkant” flyter orden i lagret upp i läge, ett och ett från rutans underkant

Linjebaserade Rörelser är avsedda för lager med flera rader text, som behandlas i turordning. I *ingångs*-rörelsen ”Linjer bakifrån” kommer varje textrad fram på skärmen längs ett spår som ger illusionen av att texten kommer bakifrån åskådaren.

Sidbaserade Rörelser påverkar hela lagret samtidigt. Ett exempel är *ingångs*-rörelsen ”Tunna rullar” som rullar lagret i rätt läge från ovan, som om det var målat på sidan av en rullande tunna.

Att matcha *ingångs*- och *utgångs*-rörelser

De flesta *ingångs*-rörelser har en motsvarande *utgångs*-rörelse 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.



Inställningsväljaren erbjuder Ingångs, Betonings och Utgångsrörelser. Varje lager i en titel kan använda en Rörelse av varje typ.

Förhandsvisa Rörelser

För att lägga till en viss Rörelse till ett visst lager väljer du först lagret och gör sedan något av följande: Öppna Inställningsväljarens *Rörelse*-flik och sväva med musen över den miniatyrbild som intresserar dig. 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

För att lägga till en viss Rörelse till ett visst lager väljer du först lagret och gör sedan en av följande saker:

- Klicka på miniatyrbilden för Rörelser i Inställningsväljaren.
- Dra Rörelsens miniatyrbild från Inställningsväljaren till ett tillgängligt lager (ett som inte är dolt av de andra) i Redigeringsfönstret.
- Drag Rörelsens miniatyrbild från Inställningsväljaren och släpp den på ett lager eller en lagergrupp i Lagerlistans rubriklist.

Genom att använda något av dessa metoder läggs Rörelsen till lagret. Den nya rörelsen ersätter eventuell existerande Rörelse av samma typ i det lagret. Se “Lagerlistan” på sida 194 för detaljer om hur du arbetar med Rörelser i Lagerlistan.



SKAPA OCH REDIGERA TITLAR

En titel i Avid 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 möjligheter kan du använda Bakgrundspanelen som också innehåller ett reglage för inställning av ogenomskinlighet. Se “Bakgrundsinställningar” på sida 179.

Video- och bildlager: Resurserna bakom dessa lager stammar från Bibliotekets sektioner för Videor, Fotografier och Filmprojekt. Lagren stödjer samma funktioner som text- och formlagren förutom användning 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, storleksförändras, roteras och grupperas. Du kan även lägga till Rörelser. Men till skillnad från de andra lagrena kan de också anpassas med Stilar från Inställningsväljarens Stilsektion. Se “Förinställda Stilar” på sida 172 för detaljer.

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 *Rörelses*-fliken i Inställningsväljaren. När en Rörelse har lagts till ett lager, kan dess placering i tiden anpassas i Lagerlistans tidslinje. Se “Förinställda Rörelser” (sida 174) och ”Lagerlistan“ (sida 194) för mer information.

Skapa text- och formlager

För att skapa ett text- eller formlager, klicka antingen på knappen *Lägg till Text* i tidslinjen i Lagerlistans namnlist eller dubbelklicka på en tom yta i Redigeringsfönstret. Ett nytt lager med förinställd text visas. Texten är automatiskt markerad och ersätts om du nu börjar skriva.



För att skapa ett formskikt, klicka på *Lägg till form*-knappen (till höger om *Lägg till text*) och välj sedan 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

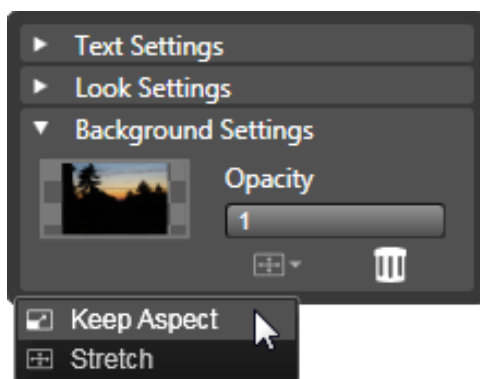
Resten av det här kapitlet beskriver redigeringen av bakgrund och lager i Titelredigeraren.

- För att veta mer om hur man anpassar egna bakgrundslager, se ”Bakgrundsinställningar” nedan.
- För information om att flytta, ändra storlek på, rotera och arrangera alla typer av förgrundslager, se “Redigeringsfönstret“ på sida 186 och “Lagerlistan“ på sida 194.

- För att lära dig om textredigering och att ställa in texters egenskaper, se “Text och textinställningar“ på sida 189.
- Flerrval och gruppering förklaras under “Arbeta med lagergrupper“ på sida 200.
- Slutligen, för att lära dig mer om rörelseredigering på Lagerlistans tidslinje, gå till “Lagerlistan” på sida 194.

Bakgrund inställningar

Till skillnad från förgrunds-lagren i en titel visas inte det speciella bakgrundslagret i Lagerlistan, det kan inte heller ändras i Redigeringsfönstret. Istället kontrolleras bakgrunden från Bakgrundsinställnings-panelen.



Med hjälp av Bakgrundsinställnings-panelen kan du skapa bakgrunden till en titel. Det lilla förhandsvisnings-området fungerar som Färgvalsknapp och även som släppzon för videor eller bilder från Biblioteket. Här har Bildformat-menyn 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 ditt projekts tidslinje kommer all video eller alla bilder på videospåren nedanför att synas bakom titelns förgrund.

Att skapa en heltäckande eller nyanserad bakgrund, klicka bakgrundens förhandsvisnings-område. 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 nyanserad bakgrund genom att välja fliken för *Övertoningar* 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.

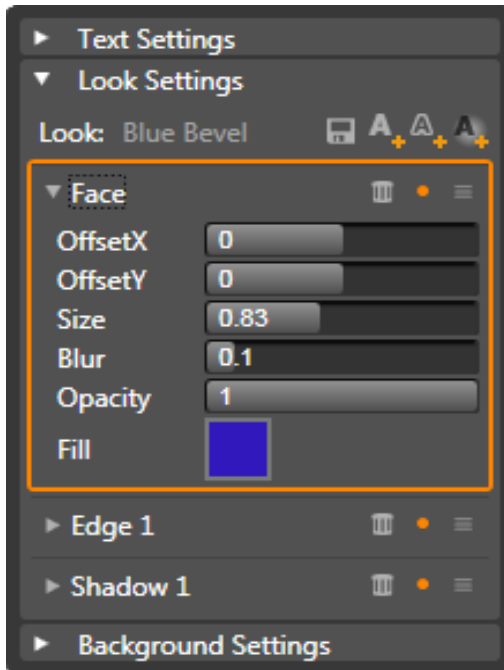
För att använda video eller stillbild som bakgrund drar du ner objektet från Video-, Foto- eller Objektsektionen i Biblioteket och släpper den på området för förhandsvisning av bakgrunder, som även fungerar som en släppzon.

För att göra bakgrunden halvgenomskinlig, drag regeln på reglaget för *opacitet* till en punkt mellan helt transparent (längst ut till vänster) och helt opak. Dubbelklickar du reglaget återvänder den till full opacitet.

För att återställa bakgrunden till sitt förinställda läge (utan bakgrund) klickar du på *papperskorgen*.

Stilinställningar

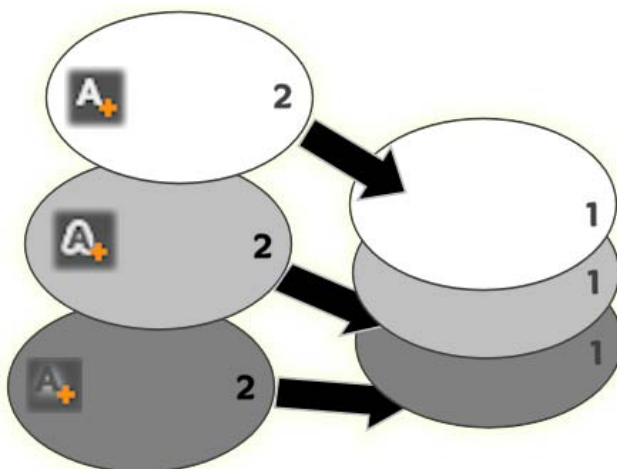
Fliken *Inställningar* öppnar Stil-inställningarna där du kan utforska, modifiera, lägga till eller ta bort enskilda *detaljager* som tillsammans skapar en bestämd stil.



Klicka på pilen för 'Stilinställningar' på Inställningspanelen för att öppna en underpanel där ett lagers Stil kan redigeras. Bredvid namnet på det nuvarande utseende ('Blue Bevel') finns tre knappar för att skapa tre nya detaljager. Redigeringspanelen för Ytas detaljer är öppen. Nedanför denna är panelerna för Kant 1 och Skugga 1 stängda.

Det finns tre typer av detaljager: *yta*, *kant* och *skugga*. De tre typerna skiljer sig inte åt i vilka inställningar de

stödjer, de skiljer sig åt i vilken position de kommer att läggas in i lagerstapeln. Om de inte flyttas ut ur sin position ligger alltid *yta*-detaljerna överst i stapeln, följt av *kant*, och slutligen *skugga*. Men efter att en detalj skapats kan du dra den upp eller ner i lagerstapeln som du vill.



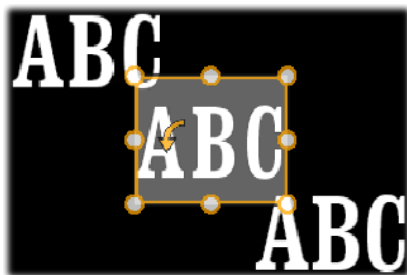
Yta, Kant och Skugga: En ny yta-detalj (uppe till vänster) läggs till ovanpå det översta existerande yta-lagret. Nya kant- och skugga-detaljer läggs till under det understa lagret av respektive typ.

De enskilda lagrens egenskaper kan ändras genom kontroller på hopfällbara paneler i Stilredigeraren.

Följande detaljgenskaper kan användas:

- **Offset X, Offset Y:** Med dessa markörer ställer man in positionen för detaljlagret i förhållande till den text eller grafik som stilen används på. Räckvidden för denna inställning är -1,0 (vänster eller nederkant) till +1,0 (höger eller överkant). Ändringarna på

reglaget motsvarar en åttondel av bredden och en åttondel av höjden av redigeringsfönstrets arbetsyta.



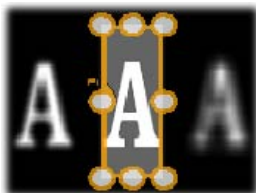
I detta exempel har en Stil med tre detaljlager lagts på ett textlager. Detaljlagren är identiskt konfigurerade förutom deras offset-inställningar: överst-vänster (-1.0, 1.0); mitten (0, 0); nederst-höger (1.0, -1.0).

- **Storlek:** Denna regel bestämmer tjockleken på segmenten som används för att rita text eller grafik, från 0 till 2, där 1 motsvarar standardtjocklek.



Detta exempel innefattar tre detaljlager 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 ställer in opaciteten på detaljlagret från 0 (transparent) till 1 (opakt).
- **Fyllning (Fyll):** Klicka på färgkartan för att öppna en provkarta. Med denna färgkarta kan du ställa in fyllningsfärgen för detaljlagret. Provkartan innehåller även en pipettknapp för att göra det möjligt att hämta färger från hela Titelredigeraren.

För att ställa in en nyanserad bakgrund, välj fliken för *Övertoningar* 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.

Arbeta med detaljlager

Förutom inställning av egenskaperna av redan existerande detaljlager kan du lägga till detaljer av de tre typerna, ta bort detaljer och ändra i stapeln med detaljlager.

För att lägga till ett detaljlager klickar du på  en av de tre små knapparna uppe till höger i Stilinställningar. Från vänster till höger skapar de en ny *yta-*, *kant-* respektive *skugga-*lager. Placeringen av det

nya detaljlagret i lagerstapeln avgörs av dess typ, såsom förklarats ovan.

För att ta bort ett detaljlager klickar du på papperskorgen på rubriklisten i detaljens redigeringspanel.


För att döpa om ett detaljlager, dubbelklickar du på dess namn, skriver in det namn du önskar och trycker Enter.

För att tillfälligt ta bort ett detaljlager klickar du på den punktformade ikonen för *växla synlighet* på detaljens rubriklist.

till ett detaljlager, klickar du på pilknappen längst till vänster om dess namnlist.

För att ändra ordningen i detaljlager drar du i lagrets namnlist till dess nya plats. 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.

Att spara en egen Stil

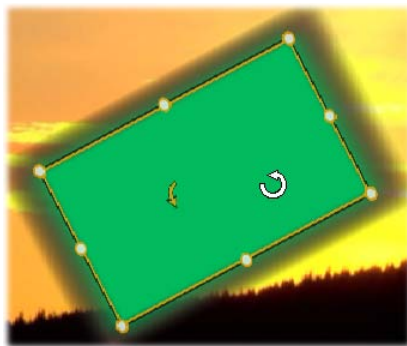
När du avslutat redigeringen av en egen Stil, kan du spara den i “Mina stilar” genom att klicka på knappen *spara stil*  i namnlisten för Stilinställningar. Innan du sparar är det en god idé att ge din Stil ett nytt namn. För att göra det dubbelklickar du på det nuvarande namnet i redigerarens namnlist, skriver in ett beskrivande namn och trycker på Enter.

När Stilen väl är sparad kan du när som helst komma åt den genom Inställningsväljaren, under ‘Mina stilar’.

Redigeringsfönstret

Redigeringsfönstret är det viktigaste området för förhandsvisning och redigering i Titelredigeraren. Här kan du flytta om, ändra storlek och rotera förgrundslagen i din titel.

När man skall redigera måste man i allmänhet först markera det eller de lager man vill arbeta med. Markerade lager ritas upp i en ram med åtta *kontrollpunkter* för storleksändring och med ett *roteringshandtag* höst upp för att rotera lagret gradvis. De flesta lager kan man “ta tag” i för att dra till en ny position genom att klicka direkt på kontrollrutan.



Rotera ett formobjekt inne i Redigeringsfönstret. Den lilla punkten högst upp i mitten om muspekaren är lagrets roteringsverktyg. För att rotera lagret klickar du på dess roteringsverktyg, håller musknappen nedtryckt och drar. När du är över rotationsverktyget kommer muspekaren att visas som 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 av en

horisontell eller vertikal förskjutning som flyttar detaljen bort från lagrets ursprungliga läge. Se sida 172 för mer information.

Arbeta med lager i Redigeringsfönstret

Här visas hur man arbetar med ett enskilt lager men de operationer som går igenom gäller också för arbete med fler lager samtidigt. Se “Arbeta med lagergrupper“ på sida 200 för mer information.

För att markera ett lager i Redigeringsfönstret, 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 lagrets rektangel. För att kunna redigera med musen i dessa fall måste du först gömma ovanliggande lager. Hur du gör det går igenom under “Arbeta med Lagerlistan”. Se sida 194 för detaljer.

För att flytta ett icke-textlager, klicka var som helst inom dess rektangel och drag till den nya positionen.

För att flytta ett textlager,

placera musen nära kanten av lagrets kontrollram tills dragpekaren (fyra pilar) visas. Klicka och drag på vanligt sätt. 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.



För att ändra storlek på ett lager men behålla proportionerna, klicka på en hörnpunkt i kontrollramen och dra utåt eller inåt tills önskad storlek uppnåtts.

För att ändra storlek på ett lager och ändra dess proportioner, klicka på en sidpunkt och drag. Genom att storleksändra med mittersta kontrollpunkten på två intilliggande sidor i följd, kan du få fram den storlek eller de proportioner du önskar.

För att rotera ett lager, klicka på dess roteringshandtag och drag. 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.

För att ändra stapelordningen i ett lager, högerklicka på lagret och välj ett av kommandona i *Sorteras* undermeny: *Flytta längst bak*, *Flytta bakåt*, *Flytta längst fram*, *Flytta framåt*. Vanliga tangentbordskommandon finns tillgängliga för alla fyra åtgärderna: Ctrl+Minus, Alt+Minus, Ctrl+Plus and 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 sida 194 för detaljer.

För att ta bort ett lager, markera kontrollramen eller markera det i Lagerlistan, tryck sedan på Delete. Alternativt kan du använda kontextkommandot *Radera lager*. Om lagret är ett textlager i textredigeringsläge, gäller *Radera*-kommandot (och Delete -tangenten) bara texten i lagret, inte själva lagret.

Text and text-inställningar

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:

- Redigering av text
- Ändring av typsnitt, storlek och stilar
- Inställningar av textjustering och -flöde
- Kopiera och klistra in textegenskaper

När det handlar om att arbeta med text är Titelredigerarens intressantaste områden Redigeringsfönstret och panelen för Textinställningar. För att anpassa ett textlager kan Inställningsväljarens Stilurval och panelen Stil-inställningar även komma till användning. Se “Förinställda Stilar” (sida 172) och “Stilinställningar (sida 181).

Textredigeringsläge

Såsom beskrivits på annan plats, så måste man vara noga med att klicka på kanten av ett textlagers kontrollram istället för någonstans inuti lagret när man drar ett textlager. Detta för att undvika misstaget att sätta lagret i *textredigeringsläge*. 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.

För att aktivera redigeringen för ett existerande textlager, klicka någonstans inuti kontrollådan.

Textredigeringsläget aktiveras och – för att besparar dig ett ofta fordrat steg – all existerande text i lagret är automatiskt markerad. Markeringen visas på vanligt sätt.



Ett textlager med all text markerad. Från vänster till höger: textredigeringskontrollerna i namnlistan ovan styr bokstavsstilen (fet, kursiv, understruken), textjustering och textflöde samt namn på typsnitt och storlek. I textredigeringsläget har muspekaren ovanför lagret formen av ett "I", som visas här.

För att ändra själva texten är det bara att börja skriva på ditt tangentbord. 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 därmed ersätta) enbart en del av texten innan du börjar skriva. Drag musen tvärs över texten eller håll nere Shift-tangenten medan du



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 som just beskrivits eller använda standardgenvägen Ctrl+A.

Textinställningspanelen

För att redigera och anpassa innehåll i det aktuella textlagret är denna grupp av kontroller den bästa av Inställningars underpaneler.

Att använda textfältet

När texten i Redigeringsfönstret är svårt eller omöjligt att komma åt för redigering ger textfältet i panelen dig ytterligare ett behändigt sätt att markera och redigera din text. 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.

Ge markerad text en stileffekt

De flesta av Text-redigerarens kontroller känns förmodligen ganska familjära då du förmodligen använt liknande kontroller i andra applikationer. Följande gäller *enbart* för text som är markerad:

Stil: För att använda eller ta bort stilarna fet, kursiv eller understrykning på den markerade texten använder du knapparna i namnlistan eller använder standardgenvägarna Ctrl+B, Ctrl+I and Ctrl+U. Knapparna ”tänds” när respektive stil är aktiverad.



Typsnitt: Dina rörliga titlar är rätt ställe att experimentera med fantasifulle teckensnitt på så du kommer antagligen att använda denna rullgardinslista 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 flytta till namnet med piltangenterna och tryck sedan Enter.



För att välja teckensnitt, öppna först rullgardinslistan och klicka på det du vill ha. Teckensnittet ändras bara på den markerade delen av texten.


Teckenstorlek: Med Titelredigeraren kan du ställa in textens storlek på flera sätt. Du kan skriva in ett nytt storleksvärde (upp till 360) direkt i redigeringsfältet eller använda den grannliggande rullgardinslistan för att se en lista med 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


Kontextmenyerna för *Kopiera attribut* och *Klistra in attribut* hittar du genom att högerklicka på Redigeringsfönstrets kontrollram. När det gäller både text- och formlager låter objekten i dessa menyer dig kopiera Stilar från ett lager till ett annat utan att behöva öppna Inställningsväljarens Stil-sektion.

Förutom texten kopieras också typsnittet, storleken och stilen från ett textlager till ett annat och fungerar på delvis markerade delar inom textlager.

Textjustering

För titlar med fler rader text tillhandahåller Titelredigeraren en standardmeny med justeringsmöjligheter. Förinställningen för varje nytt lager är centrerad text (*Centrerat* i rullgardinslistan), där varje rad centreras horisontellt i det tillgängliga utrymmet. De andra möjligheterna är *Vänsterjustering*, *Högerjustering* och *Marginaljustering*. 

Textflöde

I Titelredigeraren finns en meny där du kan välja mellan åtta olika flöden för din text. Detta för att t.ex. textens riktning varierar mellan olika språk, samt för att ge maximal designkompatibilitet. Inställningarna arbetar i samklang med de marginalinställningar som diskuterats tidigare. De påverkar inte enbart hur texten visas, utan även funktionen hos standardknappar som Hem och Slut. 

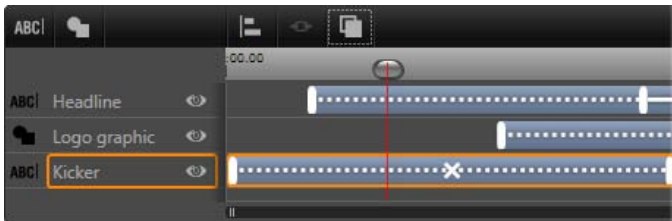
Anpassa med Stilar

Såsom förklaras i “Förinställda Stilar” på sida 172, kan utseendet hos text- och formlager förändras genom att funktionen Stilar från Inställningsväljaren. 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.



LAGERLISTAN

Lagerlistan, som upptar största delen av nederkanten av Titelredigerarens fönster, har två spalter: en med lagerrubriker och en med tidslinjespår. Varje rad innehåller namn på lagret, en *Synlighetsknapp* och en låsningsknapp. 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 visas en animerad tidslinje där tiden för varje lager visas. Tidslinjen visar även Rörelser som lagts till lager. Du kan även göra ändringar för lagrens tid i Tidslinjen. (Enbart den vänstra delen av tidslinjen visas här.)

Om titeln du redigerar öppnades från Filmredigeraren eller Diskredigeraren, representerar Lagerlistans tidslinje klippet aktuella längd. För att ändra det, återvänd 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. Ställ in den önskade längden genom att fylla i ett värde direkt i *varaktighetsräknaren* till höger om tidslinjens verktygsfält. Alla lager kommer att justeras i enlighet med den nya varaktigheten.

Dessutom har Lagerlistan, förutom lagerrubrikerna och tidslinjen, ett verktygsfält med flera viktiga grupper av kontroller (se ”Lagerlistans verktygsfält“ nedan).

Arbeta med Lagerlistan

Lagerlistan är en tidslinje med multispår, väldigt lik själva projektets tidslinje. 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 övre område.

Markera lager

Att klicka på en rubrik i Lagerlistan ger 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 Windows vanliga mus- och tangentbordskombinationer Shift-klick (markera hela

gruppen), Ctrl-klick (markera utvalda) och Shift+Ctrl-klick (markerar från senast klickade). Se “Arbeta med lagergrupper“ på sida 200 för mer information om hur du markerar flera objekt samtidigt.

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, tryck sedan på Enter eller klicka utanför redigeringsfältet för att avsluta namnbytet.

Ändra lagerordning

Såsom beskrivs i 187(“Arbeta med Lager i Redigeringsfönstret“), kan man ändra placeringen av ett lager i lagerstapeln genom kommandon i undermenyn *Lager* eller genom kortkommandon som Ctrl+Plus (*Lager* ➤ *Flytta längst fram*).

Lagerlistan erbjuder ett mer direkt tillvägagångssätt: Drag lager-rubriken till önskad 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.

Gömma och låsa lager

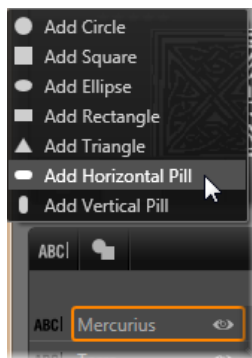
En sammansatt titel kan snabbt bli rörig när du lägger till lager till kompositionen och Rörelser till lagren. *Synlighets*-knappen längst till höger om huvudlagret är smidig för att göra sådana situationer enklare.

Klicka på den ögonformade *Synlighetsknappen* för att tillfälligt ta bort ett lager ur 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.

Verktygsfältet

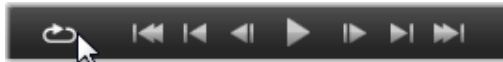
Kontrollerna och texten på denna rubriklist består av fem grupper. Från vänster till höger:

- Med knapparna *Lägg till text* och *Lägg till form* kan du skapa nya “vektorbaserade lager”, där du kan lägga till Stilar från Inställningsväljaren. Genom att klicka på *Lägg till*



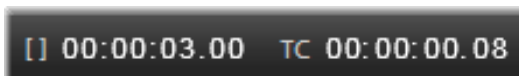
text skapas omedelbart ett nytt textlager med en förinställd Stil och text. Som genväg till *Lägg till text* kan du dubbelklicka på någon oanvänd yta i Redigeringsfönstret. Genom att klicka på *Lägg till form* öppnas en pop-up-meny där du kan välja önskad form som innehåll till det nya lagret.

- Knapparna för *Marginaljustera*, *Gruppera* och *Sortera* öppnar pop-up-menyer med kommandon som kan påverka flera lager. Dessa kommandon förklaras under “Arbeta med lagergrupper” på sida 200.
- Med *transportknapparna* kan du förhandsgranska din titel utan att lämna Titelredigeraren. Knapparnas funktioner från vänster till höger: *uppspelning av loop*, *gå tillbaka en bildruta*, *spela/pausa*, *gå fram 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*. Som vanligt är mellanslagstangenten på ditt tangentbord en bekväm genväg för att stoppa och starta uppspelning.

- Med knappen för *Systemvolym och Mute* kan du ställa in högtalarvolymen på ditt system. Det ändrar inte ljudnivån på några av klippen på din tidslinje.
- *Räknarna* visar titelns längd och den nuvarande positionen i Lagerlistans tidslinjes i timmar, minuter, sekunder och bildrutor. För titlar som kommer från ditt projekt istället för



Biblioteket står indikatorns position i relation till starten av projektets tidslinje, inte till starten av klippet.

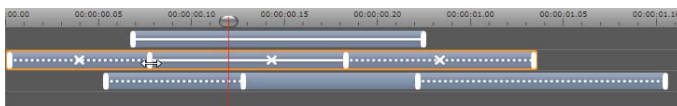
Redigera lager och Rörelser

När du skapar ett lager, får det samma varaktighet som visningslängden av den titel det är en del av. För att fördröja första visningen av ett lager i den löpande titeln eller för att förhindra att ett lager medan du fortsätter med andra, drar du i ändarna på lagret längs tidslinjen. Detta fungerar 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 – kan finnas i varje lager. Dessa visas också på tidslinjen och även deras varaktighet kan justeras här. *Ingångs-* och *utgångsrörelser* är förankrade i början respektive slutet av lagrets varaktighet men slutet av *Ingångsrörelsen* och starten av *Utgångsrörelsen* kan fritt redigeras med musen. Om lagret har en *Betoningsrörelse* tar den upp återstående tid (upp till slutet av titelns längd).



Tre lager med Rörelser. Det översta lagret har bara 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 slag. Ingångsrörelsen justeras här (lägg märke till den horisontella pilformade pekaren). Allt eftersom Betoningsrörelsens längd ändras, justeras automatiskt dess längd till att fylla ut oanvänd tid.

För att ersätta en av Rörelserna som används i ett lager, lägg till Rörelsen som vanligt: en existerande av samma typ kommer att skrivas över.

För att radera en rörelse utan att ersätta den, markera lagret och klicka på det lilla x:et i mitten av Rörelsens graf på tidslinjen.

Arbeta med lagergrupper

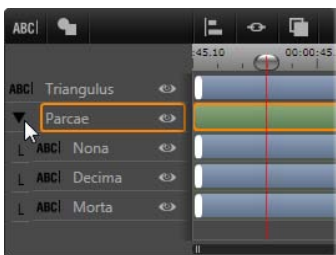
Med Titelredigerarens Lagerlista kan du gruppera lager antingen tillfälligt eller permanent.

För att skapa en tillfällig grupp använder du standardsätten antingen i Redigeringsfönstret eller på 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.

För att skapa en permanent grupp, skapar du först en temporär grupp, sedan klickar du på *grupp*-knappen på Lagerlistans verktygsfält (eller *Grupp*-kommandot från undermenyn i *Gruppera*). När gruppen väl skapats hänger gruppen ihop tills du delar upp den igen, antingen med *avgruppera*-knappen eller ett menykommando, eller genom att dra lagren i gruppen ut ur 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 en grupp är öppen är medlemslagrens rubriker indragna i listan i förhållande till gruppens rubrik.



Ett vanligt lager och en grupp med tre medlemmar i Lagerlistan. Tidslinjens grafik visar att Rörelser har lagts till själva gruppen och till en av dess medlemmar. Muspekaren är placerad för att fälla ihop 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. Ett medlemslager kan till och med tillfälligt grupperas med andra lager inuti eller utanför det permanenta gruppen.

Samtidig markering av flera lager

Det första steget för att skapa en grupp är att välja ut de objekt den skall bestå av. I Redigeringsfönstret kan detta göras på två sätt:

- Genom att klicka och dra med musen för att göra en markeringsrektangel 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.

Ett annat sätt att göra samtidig markering är med Lagerlistan, vilket beskrivs ovan under "Arbeta med Lagerlistan".

Arbeta med grupp i Redigeringsfönstret:

Både tillfälliga och permanenta grupper kan flyttas om, storleksändras och roteras.

För att flytta en grupp, drag den till den nya positionen som om det var ett enda lager.

För att rotera en permanent grupp, drag i rotationshandtaget på den gemensamma kontrollramen. Alla medlemmarna i gruppen roterar runt sitt gemensamma centrum, liksom planeter runt solen.

För att rotera en tillfällig grupp, drag i en av medlemmarnas rotationshandtag. Alla medlemmar roterar kring sitt eget centrum som planeter som roterar kring sin egen axel.

För att storleksändra en permanent grupp, drag i en kontrollpunkt i den gemensamma ramen. Storleken på hela gruppen ändras, som om du drog i en elastisk yta med alla lagren målade på den.

För att storleksändra en tillfällig grupp, drag i en kontrollpunkt i någon av medlemmarnas kontrollram. Varje lager påverkas individuellt och förstoras eller förminsкас i förhållande till sitt eget centrum.

När man storleksändrar en grupp, liksom individuella lager, behåller man proportionerna på lagret om man drar i en kontrollpunkt i ett hörn. Drar du däremot i en kontrollpunkt på sida ändras proportionerna.

Lägga till egenskaper till en grupp

När du markerar tillfällig grupp och gör en inställning av en egenskap, så påverkas alla medlemmar vilkas egenskapen gäller för:

- **Om du lägger till en Stil**, kommer det att påverka alla text- eller formmedlemmar.
- **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 till varje medlem individuellt.
- **Om du markerar ett typsnitt**, eller ändrar någon annat textstilsattribut, kommer alla textmedlemmar i den tillfälliga gruppen att uppdateras.

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 medlemslagrena kan innehålla. Men, medlemslagrenas individuella Rörelser fortsätter att köras tillsammans gruppens rörelse.
- **Textstilar** kan inte läggas till en permanent grupp.

Justera lager i tillfälliga grupper

Den sista typen av gruppåtgärder gäller enbart tillfälliga grupper och den finns under 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, som 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 Avid Studio

På projekttidslinjen betar sig ljudklipp väldigt snarligt andra sorters klipp, men tidslinjen har några funktioner speciellt för ljud.

Exempelvis inkluderar tidslinjens överdel en *mixerpanel*, som dyker upp, och tidslinjens verktygsfält inkluderar en knapp för kontroll av klippdynamiken med *nyckelrutor*.

En del andra knappar på tidslinjens verktygsfält 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 *audio scrubbing*; som gör att du kan övervaka ljudet i korta avsnitt när du drar markören längs tidslinjen.

Biblioteket

Ljud- och musikklipp läggs till produktionen från Biblioteket, som kan hantera ljudfiler i formaten **wav**, **mp3** och andra standardformat. När du vill lägga till ljudfiler till din produktion kan du dra det önskade elementet från biblioteksfönstret direkt till tidslinjen.

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 ljudelementen 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 element 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 förhandsgranska, analysera och manipulera digitalt ljud från **wav**, **mp3** och andra filtyper. Det inkluderar specialfunktioner för *original-* eller *synkroniserat* ljudspår som skapades under videoinspelningen.

För det allmänna fönstret för Ljudredigeraren och de övriga medieredigerarna, se Medieredigering, överblick.



Trimma och redigera stereosoundtracket på ett videoklipp. 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 uppsättningar verktyg för olika syften. Dessa kallas *Korrigeringar* och *Effekter*. Korrigeringar finns för både bibliotekselement och för klipp på din tidslinje. Effekter finns enbart för tidslinjeklipp.

Korrigeringar

När den öppnas från antingen Biblioteket eller tidslinjen ger ljudredigeraren tillgång till en uppsättning korrigeringsverktyg för att rätta till vanliga fel som för mycket. Om du redigerar ett element i Biblioteket kommer alla ändringar du gör sparas när det 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 sida 107. För beskrivningar av verktygen själva, se “Ljudkorrigeringar” på sida 213.

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.

På tidslinjeklippen (enbart) kan Ljudredigeraren även använda en uppsättning *ljudeffekter*. Med dessa kan du justera eller förbättra dina klipp på många olika sätt. Se “Ljudeffekter” på sida 218 för detaljer.

Kanalmixer

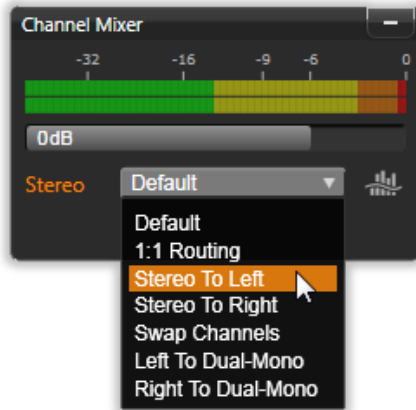
Med kanalmixern kan du justera nivåer och dirigera om ljudsignaler från deras originalkanaler till nya. Exempelvis kan du använda mixern till att kondensera separata stereokanaler till en höger- eller vänsterkanal i mono,

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 218 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 alternativ för kanalrouting 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

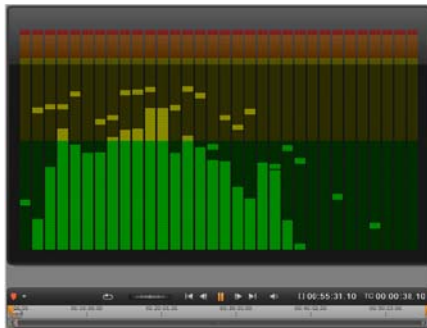
Ljudet i form av ett *vågformsdiagram* visas normalt i den mellersta displayen. Här visas statistiskt hur ljudets amplitud förändras över tid. Om du zoomar in på ljudet så långt det går kommer de lodräta linjerna i diagrammet att indikera individuella ljudexempel. Vågformsdiagrammet syns också i Bibliotekets ('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.




Frekvensspektret bryter ner ljudsignalerna i frekvensband, som visar ljudnivån i varje band. Lägre frekvenser ligger till vänster. Toppnivåerna visas som en liten ruta ovanför varje huvudlist, där en toppnivå har uppmätts under de senaste sekunderna.

Kontroller för synkroniserad video

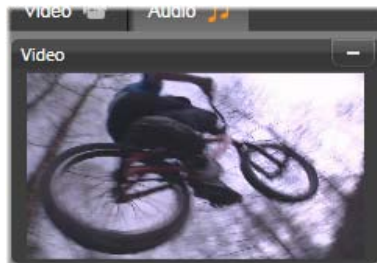
Om du redigerar video som har ett synkroniserat ljudspår blir både video- och ljudredigeringsverktygen tillgängliga genom *Video-* och *Ljud-*knapparna i övre delen av fönstret. Medan du är i Ljudredigeraren syns även en videomonitorpanel.

Video- / Ljudväxling

Om video är tillgängligt visas en flik i  övre vänstra hörnet av skärmen för växling till Videoredigeraren. För detaljer om de tillgängliga kontrollerna när *Video*-fliken är vald se, “Korrigera video” på sida 120.

Videomonitor

Om synkroniserad video finns för ljudet som är valt för närvarande öppnas ett litet



förhandsgranskningsfönster 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 sida 120.

Ljudkorrigeringar

Korrigeringsverktygen i Ljudredigeraren är *Equalizer*, *Kompressor*, *Expanderare*, *De-Esser* och *Brusreduktion*. Var och en kan läggas på både element i Biblioteket och till tidslinjeklipp.

Equalizer

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).

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.



Inställningar och förinställningar för Equalizer- och Kompressor-ljudkorrigeringar. De flesta inställningarna för Expanderaren (visas ej) är desamma som för Kompressorn. Se beskrivningen för detaljer.

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 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).

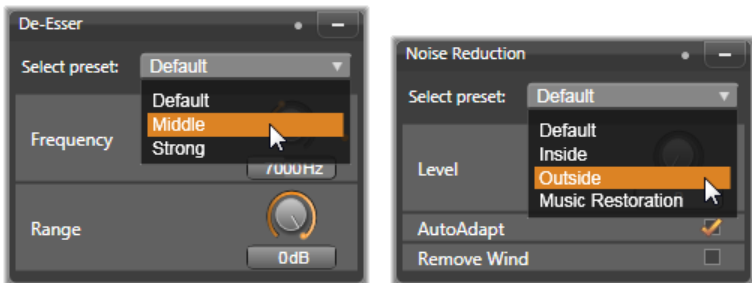
Håll: Avgör hur länge expanderaren hålls aktiv efter den inledande attacken. Användbart när det, mellan starka signaler, finns små pauser eller mycket tystare partier som inte ska förstärkas. När man använder den på detta sätt fungerar expanderaren som en *brusspärr*.

De-Esser

Detta ljudfilter avlägsnar diskret distraherande väsljud från inspelat tal. Med inställningarna kan man finjustera effekten som man vill.

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.



Inställningar för De-Esser och brusreduktion.

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 bakgrundsljud. Det kan till och med bli så mycket att det man filmar inte hörs, som en persons röst till exempel. Under samma förhållanden kan ljuden från videokameran eller sådant som den som filmar säger förstärkas till irriterande stark volym. Experimentera med *brusreduktionsnivån* tills du får det bästa resultatet för källmaterialet.

Auto-anpassa: När du har valt denna inställning kommer *Brusreduktion* automatiskt och dynamiskt att anpassa sig till ändringar i nivå och mängd brus i klippet. Alternativet *Finjustering* ignoreras när du väljer *Auto-anpassa*.

Finjustering: Detta kontrollerar graden av korrigerings. Dess effekt är endast märkbar när en lägre *Nivå-*inställning används, och har ingen effekt alls när *Auto-anpassa* är aktiverat.

Ta bort vind: Markera denna kryssruta för att aktivera ett filter som reducerar vind och liknande bakgrundsljud i det aktuella ljudklippet.

Ljudeffekter

Ljudeffekter, som videoeffekter, kan hittas i Biblioteket under Kreativa element-grenen. 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 207, och “Ljud på tidslinjen” på sida 220 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 213. 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 ekot 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 målvolym någonstans mellan det starka och det mjuka ljudet i originalklippet. Under den volymen höjer Leveler originalnivån med en fastställd kvot. Ovanför målvolymen 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 Panorering,erbjuder *mixning* – separat justering av

volymen och stereobalansen på vart och ett av ljudspåren.

Surroundljud

Panoreraren är helt surroundanpassad. För maximal flexibilitet kan du placera ljudet från ett klipp i ett tvådimensionellt lyssningsfält – bakifrån och fram, samt från vänster till höger.

Om du mixar ljudet för varje klipp som för surrounduppspelning kan du ändå spela in en filmfil med stereosoundtrack, bara genom att använda vänster-högerbalansen. 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 sida 67 är övre delen av tidslinjen också till för ett antal ljudkontroller.

Masteruppspelningsnivå

Ovanför tidslinjens överdel 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 masterupp spelningsnivåns indikator för att öppna mastervolympanelen, där du kan lägga på gain på volymen till kompositljud-outputen på ditt projekt.

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 klippnivåknoppen 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 knoppar. 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 Panoreraren.

Nyckelrutor för volym

Ett ljudklippets 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 volymnyckelrutor*-knappen 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.



För att aktivera redigering av klippets volymnyckelrutor, klicka på knappen i höger grupp på tidslinjens verktygsfält.

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.

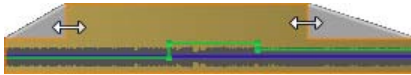
Flytta handtag i två dimensioner till vilken tillåten punkt du vill mellan deras närmaste grannar (eller klippets ändar). Du kan simultant ändra både nyckelrutans tidsindex och klippets volym, som träder i kraft när uppspelningen når dit.



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. Märk innan du börjar att det ovikta hörnet av klippet får ett litet hundöra när musen är 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

Med detta verktyg kan du reglera den synliga placeringen av ljudkällan i relation till en lyssnare inom ett surround-lyssningsområde. Liksom klippvolymverkyget 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 surround-panorerade 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.

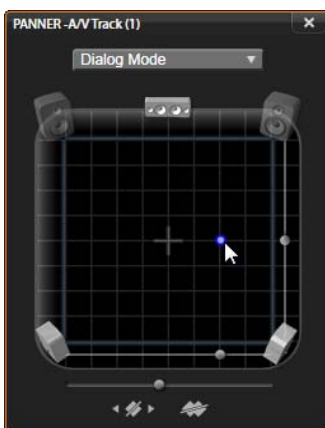
Urvalslista

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 (lågfrekvens effekter) 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.



Placera klippljudet 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 lyssnarens högra sida.

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 tidslinjen.

ScoreFitter är Avid 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.

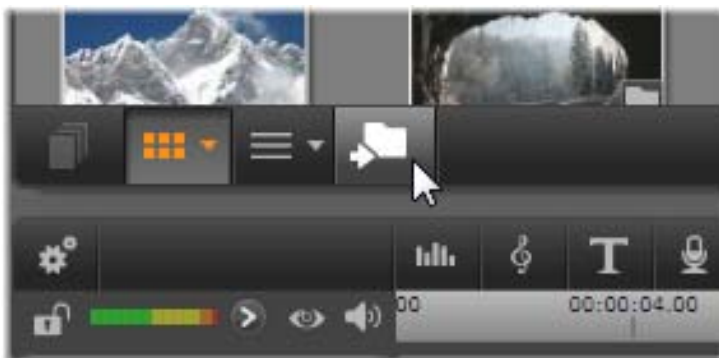


Precis ovanför tidslinjen i projektredigeraren sitter ScoreFitter-knappen (under muspekaren) och berättarröstknappen (längst till höger) och därifrån kan du använda de verktyg som behövs för authoring av nytt ljudmaterial.

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. Verktyget skapar en ljudfil som automatiskt importeras till Biblioteket och sedan läggs till ditt projekt vid scrubberpositionen. Klippet läggs till det speciella *berättarröstspåret* istället för till det valda 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.

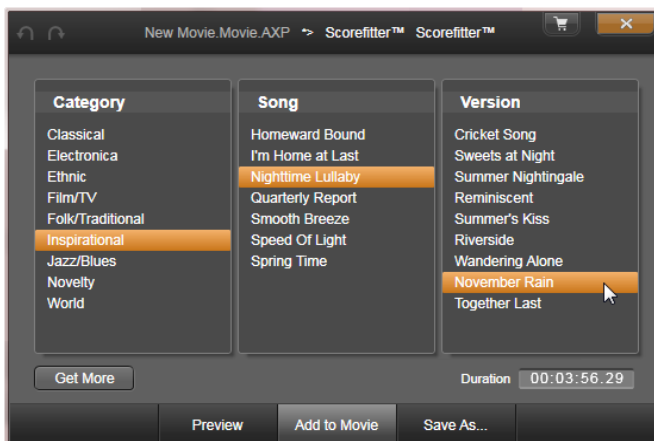


En ny knapp läggs temporärt till Bibliotekets nedre list när ett nytt ScoreFitter- eller berättarröstelement läggs till i Biblioteket. Klicka på nappen för att hitta mappen i Biblioteket som innehåller elementet.

Klicka på knappen för att navigera i nuvarande flik till Elementträd-mappen där det nya objektet lagras. Knappen har bara denna funktion som just avslutades, och försvinner efter en kort stund.

ScoreFitter

Studios ScoreFitter skapar automatiskt  bakgrundsmusik i den *kategori* du önskar. Inom varje stil kan du välja bland flera olika *låtar*, och inom låten mellan flera olika *versioner*. Listan över tillgängliga versioner beror också på längden på den bakgrundsmusik du har specificerat.



ScoreFitter-fönstret Välj en Kategori, Låt och Version, klicka sedan på Lägg till i film.

För att skapa musik för en särskild uppsättning klipp, välj dessa klipp innan du klickar på *Skapa låt* för att öppna ScoreFitter. (För att välja hela din film, använd *Redigera* ➤ *Välj alla* eller tryck Ctr+l+A.) De valda klippens totala längd bestämmer inställningen för musikens längd, men du kan ändra värdet när som helst genom att beskära i Tidslinjen eller redigera *Varaktighetsräknaren* direkt i verktyget.

Välj en kategori, låt och version från de medföljande listorna i verktyget ScoreFitter. Varje kategori innehåller en egen uppsättning låtar, och varje låt finns i en uppsättning versioner. Använd knappen *Förhandsvisning* för att provlyssna på låten medan verktyget är öppet.


I *Namn*fältet 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.

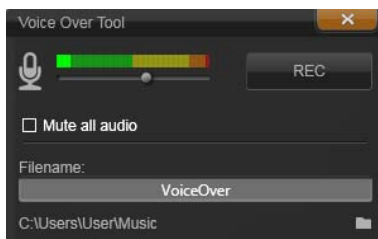
När du har gjort ditt val klickar du på *Lägg till i Film-*knappen. Studio skapar det nya klippet i det *aktiva* spåret som börjar vid aktuellt tidsindex (som visas av Tidslinjens scrubber och förhandsgranskningen i Spelaren).

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.

Berättarröstverket

Det är lika lätt att spela in en berättarröst i Studio  som att ringa ett telefonsamtal. Öppna bara verktyget Berättarröst, klicka på *Spela in* och tala in i mikrofonen, som ska vara kopplad till datorn.. Du kan berätta medan du ser på filmen, så att dina ord stämmer med händelserna på skärmen. Du kan också använda verktyget som ett snabbt sätt att spela in bakgrundsmusik eller hemgjorda ljud effekter via din mikrofon.



Berättarröstverket, redo att användas. Klicka bara på Spela in, räkna till tre tillsammans med mjukvaran, och börja prata.

Innan du kan spela in ljud med Berättarröstverket 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 Berättarröstverket.

Välj din startpunkt på tidslinjen i projektet. Du kan göra det genom att välja ett klipp, spela upp filmen och stoppa vid önskad tidpunkt eller genom att flytta tidslinjens scrubber.

Ställ in mikrofonen så den är redo för användning och testa med att säga en fras för att kontrollera din inspelningsnivå (se “Berättarröstnivå” 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 projektets tidslinje.

Extra kontroller

Berättarröstnivå: Medan du spelar in ska du titta på toppnivåerna i mätaren för att se till att signalen är stark men samtidigt inte 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 försöka ligga så att ljudet högst

når upp till gult (71-90 %) och håller sig utanför rött (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.

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. Avid Studio erbjuder automatiserade funktioner som gör författandet enkelt medan det fortfarande ger dig full kontroll.



Diskredigeraren i Avid 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.

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 meny-interaktioner.

Nedanför dessa finns Menylistan, där ditt projekts menyer sparas. Längst ner finns tidslinjen för de media som kommer att vara det primära innehållet på din skiva. Båda dessa använder hela fönstrets bredd.

Skivmenyer

Den viktigaste funktionen som möjliggör diskförfattandet 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.

Andra knappar skapar en övergång till en annan meny eller till en annan sida av samma meny. Flersidiga menyer, där varje sida visar flera kapitel-knappar tillsammans med automatiskt hanterade navigationsknappar, underlättar produktioner av alla storlekar.

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 Avid 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 tänkas innehålla en, eller också kan den ha många. 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 punkt längs 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:** Alla 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.



Huvudmenyn och 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 grannliggande 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 menyns sista sida. När du jobbat med en meny ett tag -med att lägga till, radera och arrangera om kapitel, kanske till och med medan du redigerar själva filmen parallellt - kommer du förmodligen att märka att 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

Denna sektion av 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 drag det till Menylistan. För att redigera menyknapparnas funktioner kan du använda authoring-verktygen 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. För mer information, se sidorna 251 och 255 respektive.

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 din films “kapitel”.

Flersidig meny: En scenvals-menyer behöver ofta ha tillgång till fler av dessa *kapitel-knappar* än vad som får plats på en enda skärm. För att lösa det problemet stöttar Avid Studio *flersidiga menyer* som har ytterligare knappar för navigering mellan menyerna. Dessa knappars beteende är inbyggt. Ett par *nästa-* och *föregående-*knappar låter vyn växla mellan sidorna inom samma meny medan en *hem-*knapp tar publiken tillbaka till projektets första meny.

Tips: För att visa huvudmenyerna sida vid sida med deras matchande flersidiga menyer i Biblioteket, högerklicka på det grå området bredvid en meny och välj *Sortera efter > Namn*.

Menyknappar:


Antalet kapitelknappar per sida varierar från en menydesign till en annan, så ett kriterium vid 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. Se “Menyredigeraren” på sida 255 för mer information.

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 meny i Menylistan som automatiskt är



tillgänglig för användaren (och då enbart om det finns något innehåll på tidslinjen som kan tjäna som första kapitel). Menyerna 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 dess Menylistans miniatyrbild längst ner i höger hörn.

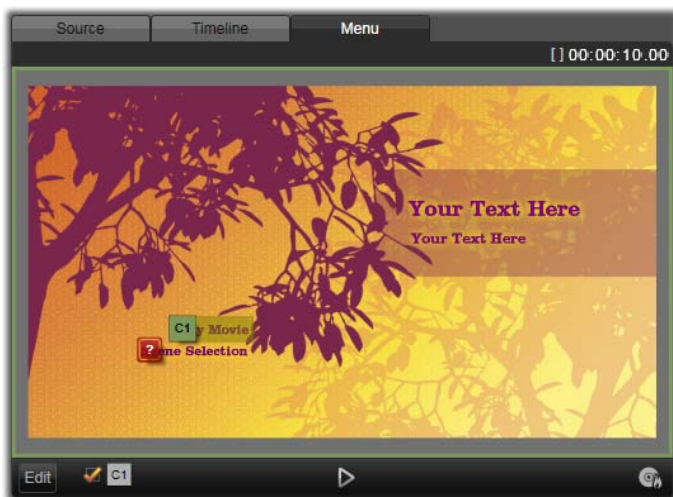
I Spelaren ges även en särskild indikation för menyknappar som inte har länkats till vare sig en punkt på tidslinjen (ett kapitel) eller till en annan meny. En länkad knapp visar vilka kapitel (t.ex. "K1") eller meny (t.ex. "M1") den kopplas till. En inte länkad knapp visar en frågeteckens-ikon istället. (Ser du inga knapp-indikatorer, 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, var god se sidan 9.

Här beskrivs de särskilda funktionerna Spelaren ställer till förfogande när du granskar menyer i Menylistan. Att klicka på en meny i Menylistan sätter Spelaren i Meny-inmatningsläge 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.



Med Menyn markerad som Spelarens ingångsläge (överst), har spelaren interaktiva zoner i förhandgranskningen för att välja kapitellänkar. Här visar "C1" en kapitel-länk som tilldelats Spela Film-knappen, frågetecknet, "?", över Välj Scen-knappen visar att den ännu inte är tilldelad.

Särskilda kontroller dyker även upp längst ner i Diskredigeraren Spelare.

Menyredigeringsknappen: Menyredigerarens uppgift är att skapa eller anpassa design och layout för diskmenyer.




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 återoppar fönstret för Disksimulatorn 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 förhandsgranskas. Alla kapitelknappar i dina menyer bör länka till din film, förutom möjligen en oanvänd undergrupp på sista sida av en flersidig meny.



REDIGERING AV MENYER PÅ

TIDSLINJEN

Att skapa ett projekt för en optisk disk, såsom en DVD, i Avid Studios Redigerare för Diskprojekt ger dig mängder av möjligheter för dig att lämna ditt kreativa avtryck på produktionen.

Varje aspekt av en diskmeny - det visuella utseendets detaljer, länkarna till knappar på skärmen, den precisa tajmingen av dess “kapitel” - kan redigeras i Avid 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.

För en överblick av Diskredigerarens gränssnitt, var vänlig se “Diskprojekt“ på sida 237.

Tidslinjens menymarkörer

En diskmenys *kapitel-knapp* kan länkas individuellt till en punkt på din films tidslinje. I Diskredigeraren är dessa punkter markerade på tidslinjen genom *kapitelmarkörer* på Kapitelspåret, som är ett specialiserat tidslinjespår som dyker upp ovanför tidsskalan när en meny först 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.

Returmarkörer, som markerar automatiska stopp-punkter från tidslinjen tillbaka till diskmenyn, visas också i Kapitelspåret. En returmarkörs text består av bokstaven “M” följt av målmenyns sekvensnummer.

Kapitel- och returmarkörernas färger matchar den ikon markören tilldelats i Menylistan färgmässigt. Markörer kan flyttas längs tidslinje genom att man drar i dem. Se Tidslinje-redigering av kapitel- och returmarkörer 250 för mer information.



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*. En *returmarkör*, som markerar ett avslut och retur tillbaka till menyn, placeras vid slutet av filmen.

Författa skivor

I Diskredigeraren ger tidslinjens verktygsfält dig ett antal verktyg för authoring som du kan använda direkt utan att växla fönster eller vy.



Verktyg på Diskredigerarens tidslinjens 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.



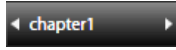
I en flersidig meny, kan handlingen av att infoga en länk starta en kedjereaktion genom att tvinga en existerande länk till nästa sida, en länk därifrån till sida därpå och så vidare till den sista sida som i sin tur kommer att skapas om nödvändigt.

Ta bort länk: Genom att klicka på denna knapp kommer länken mellan knappen på menyen och kapitelmarkören på Kapitelspåret att tas bort. En "olänkad" kapitelmarkör kommer att ligga kvar på Kapitelspåret. Detta olänkade kapitel kan länkas manuellt genom att man drar och släpper till en annan knapp på Menyens Förhandsvisning eller också kan den stanna kvar som ett olänkat 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*. För mer information om typer av menyknappar, se “Knappar” på sida 256.




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. De olänkade kapitlen kan senare länkas manuellt genom dra-och-släpp till en knapp på Menyns förhandsvisning om det är vad du vill. Däremot fungerar ett olänkat kapitel även på ett väldigt nyttigt sätt: under uppspelningen utser den en av punkterna att pausa vid när du bläddrar igenom DVD med *hopp*-knappen på fjärrkontrollen.




Ta bort kapitel: När en tidslinjens 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. För att



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 från Biblioteket till Menylistan visas en *Kapitelguiden*-knapp uppe i menyikonens högra hörn. Klicka på denna knapp för att öppna fönstret Kapitelguiden.

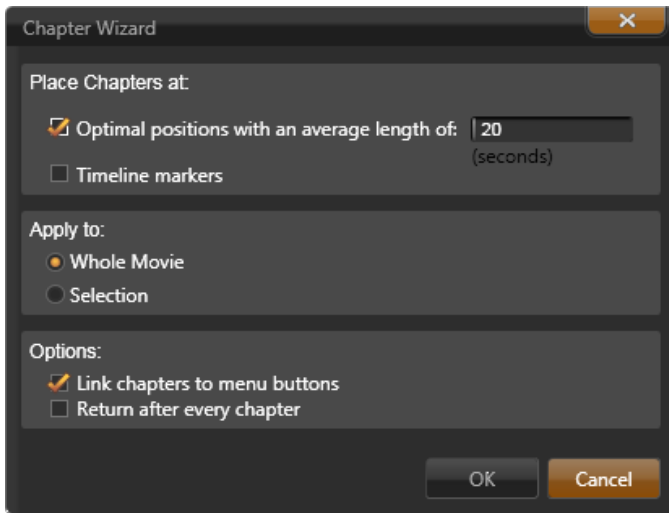


Varför använda Kapitelguiden?

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 kommer att arbeta 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 valen 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.

Använda med

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 erbjuder två sista val som kan ställas in oberoende.

Länka kapitel till menyknappar: När detta alternativ är markerat läggs så många sidor till menyn som behövs för att göra plats för knappar för alla skapade kapitel. Utan detta alternativ skapas kapitelmarkörerna på tidslinjen i “olänkat” tillstånd och inga menysidor skapas.

Om du vill länka en olänkad markör till en menyknapp drar du den till knappen medan du förhandsgranskar menyn i Spelaren. Även om du lämnar den olänkad kommer kapitelmarkören att fungera 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 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 menyens aktiva knappar och göra en tillgänglig för redigering.

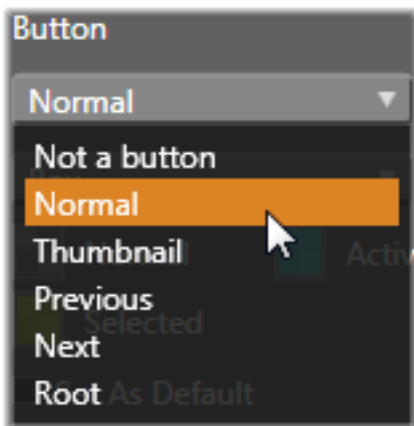
Observera: Om du bara vill redigera texten på knapparna i din meny behöver du inte använda Menyredigeraren alls. Istället kan du redigera knapparnas namn direkt i Diskredigerarens *knappcykel*-verktyg.

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 betedet, 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 knapp typer 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.

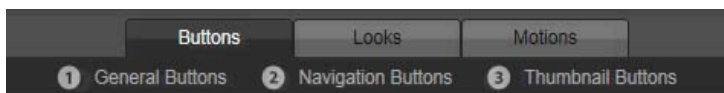
Rot: En knapp av denna typ länkar till den första menyn i Menylistan. Dess beteende kan inte ändras

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 fliken för *Knappar* högst upp i Menyredigeraren för att granska de tillgängliga kategorierna av menyknappar. Drag knappar till området för förhandsvisning för att lägga till dem till din meny.



De tre kategorierna motsvarar knapp typerna som beskrivs ovan. Navigationskategorin innehåller alla knappar av typerna Föregående, Nästa och Rot.

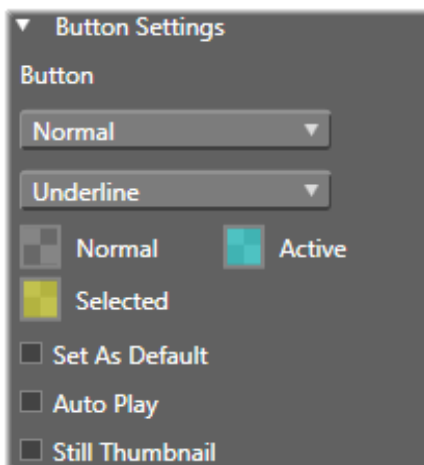
Allmänna knappar: Dessa bilder är menade att användas med *Normal*-knappar som kan länkas till alla kapitelmarkörer på din Tidslinje.

Navigeringsknappar: Dessa utformningar är menade för *Nästa-*, *Föregående-*, och *Rot-*knappar med inbyggd navigering.

Miniatyrbild-knappar: Dessa innehåller ett miniatyrbildsområde där ett Tidslinjeklipp kan förhandsgranskas.

Knappinställningar

Panelen för *Knappinställningar* är till höger om Menyredigerarens förhandsvisning.

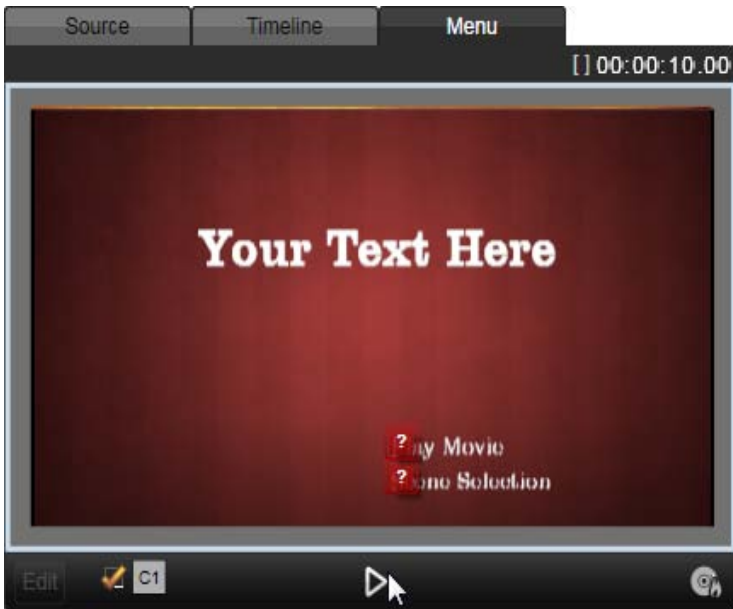


Panelen för Knappinställningar är del av Menyredigeraren.



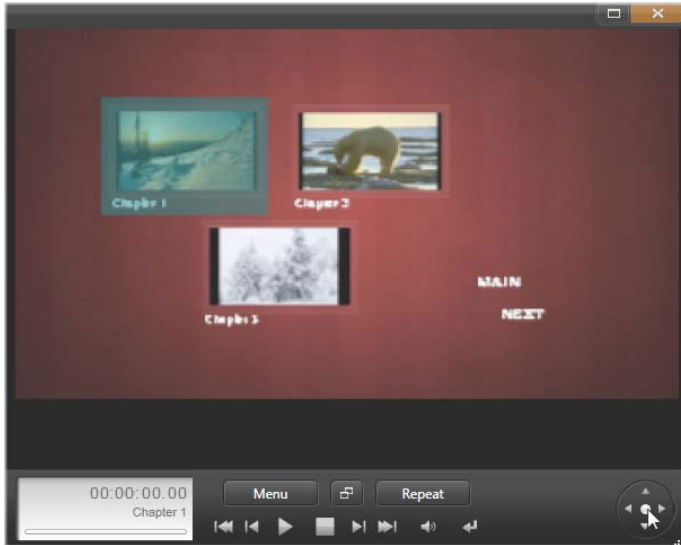
DISKSIMULATORN

Klicka *play*-knappen längst ned i spelaren för att förhandsgranska 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.



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.

Använd DVD:ns 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.

När du är nöjd med projektet kan det exporteras som en filmfil, sparas till en skivbild eller brännas till en skiva. Se *Kapitel 11: Exporteraren* för mer information.

Importeraren

Avid Studio låter dig 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 – så måste du först föra över dem lokalt till datorn innan du kan använda dem.

Denna process kallas för ”inspelning” eller ”import”. Det har länge funnits en tydlig skillnad mellan inspelning från band och import från filbaserade källor. Numera är den skillnaden inte lika tydlig då flertalet ljud- och bildinspelningar redan från början är lagrade digitalt. 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.

Eftersom Avid Studio använder sitt Bibliotek för att hantera alla mediekällor måste även mediefiler som redan finns på hårddisken importeras till Biblioteket. Detta sker i de flesta fall automatiskt genom användandet av ”Bevakade mappar”. Importeraren kan även användas för att importera media från lokala mappar som inte ställts in för bevakning.

Vi kommer för det mesta att använda termen importer som ett samlingsnamn för alla metoder att föra in bild och ljud in i Studio för användning i dina produktioner.

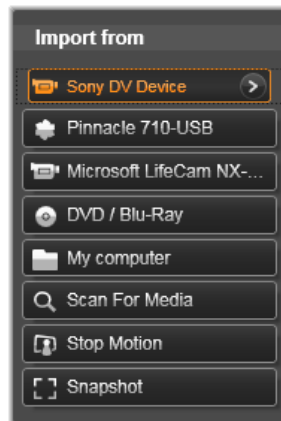
Nästa steg

Efter att Studio har importerat ditt material kommer du ha tillgång 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 Studios Importeraren. Klicka på *Import*-knappen uppe till vänster i programmet.

Importeraren 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 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. Välj det material du vill importera från den källa du har valt.
4. Starta importen.

Studio påbörjar sedan (ifall det skulle behövas) överföringen av det ljud-, video- och bildmaterial du har valt från källan till din hårddisk, till den plats som du har ställt in 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 Bibliotket. (Se *Kapitel 2: Biblioteket.*)



IMPORTPANELER

Urvalet av det material som ska importeras sker i Importerarens centrala fönster. 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 sätta upp en import.

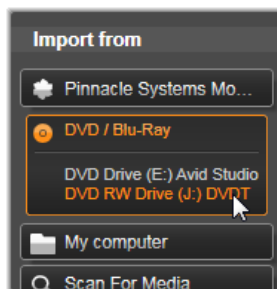
De bilder, videosnuttar och den musik du vill importera till Studio kan finnas lagrade på en mängd olika enheter och apparater. Studio har stöd för import från bland annat följande källor:

- Alla slags extra filbaserade lagringsmedier, inklusive optiska enheter, minneskort och USB-minnen (se ”Import från filbaserat medium”), sidan 280). Klicka på *Min dator* i importera från-panelen och markera enskilda filer för att importera dem från drivenheter som kopplats till datorn.
- Klicka *Sök efter media* för att importera alla filer av en särskild sort från en eller flera mappar.
- DV eller HDV-videokamera över IEEE-1394-anslutning (FireWire) (se ”Importera från DV- eller

HDV-kamera”, sidan 288). Enheterna är listade efter sina enhetsnamn (t.ex. DV-enhet) i Importera från-panelen. Markera den enhet som skall användas.

- Analoga videokameror och videobandspelare (se “Importera från analoga källor”, sidan 293). Hårdvara för analog inspelning visas efter namn (t.ex. ”Pinnacle Systems 710-USB”).
- DVD- och Bl- rayskiva (se “Importera från DVD- och Blu-rayskiva”, sidan 295).
- Digitala stillbildskameror (se “Importera från digitalkamera”, sidan 296).

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.



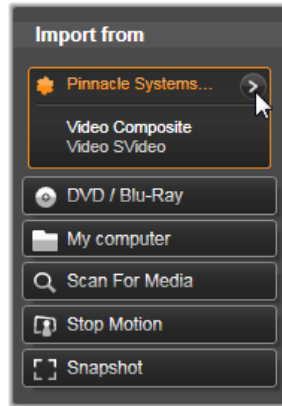
Import av enskild bildruta


I Studio kan man importera enskilda bildrutor i två olika lägen. Dessa lägen är:

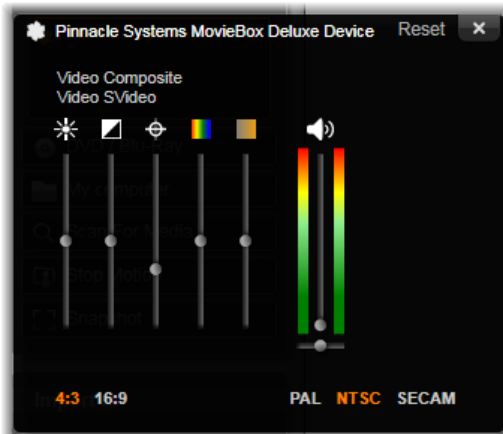
- Stoppa rörelse: Skapa en animerad film genom att importera en bildruta i taget från en videokälla (se ”Stoppa rörelse”, sidan 297).
- Stillbild: Importera enskilda bilder från videoband eller en livekälla som exempelvis en webbkamera (se ”Stillbild”, sidan 299).

Ställa in nivåer för analogt ljud och video

Analoga importenheter kan ha ytterligare kontroller för att ställa in olika slags nivåer 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 komma åt 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 videoredigeraren, men ställer du in allt korrekt vid inspelning behöver du inte oroa dig för att

behöva ställa in färger och liknande senare i produktionen.

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. För exempelvis 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.

- Reglaget för *färgton* kan vara användbart för att ta bort oönskade skiftningar i färgtonen på material i NTSC-format. Reglaget visas dock inte när man importerar från PAL-format.
- Regeln visas dock inte när man importerar från PAL-format.

Ljud: Reglagen till höger i panelen later dig ställa in ljudstyrkan och balansen för inkommande ljud.

Importera till-panelen

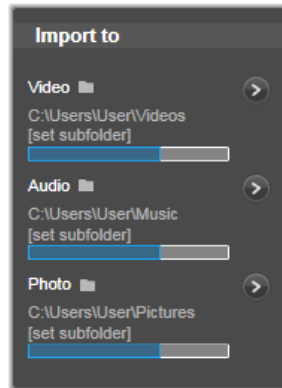
När importen är klar finns ditt material lagrat som filer på din dator. I Importera till-panelen i Importeraren kan du ställa in vart dessa filer ska lagras. Separata mappar är tillgängliga för video-, ljud- och bildfiler, men Importera till-panelen visar enbart de mappar som är


relevanta för den aktiva importkällan, som valts i Importera från-panelen.

I och med att du får fler mediefiler 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

Innan du gjort dina egna inställningar använder Importeraren Windows standardmappar för video, musik och bilder. 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)

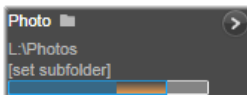


Mapparna du väljer för varje typ av media, oavsett om de är standardmappar eller anpassade mappar, tjänar som *basplats* för dina importerade filer. För att organisera ditt mediearkiv effektivt kan du även specificera anpassade undermappar eller en metod för automatisk namngivning. Denna namngivning kan gå efter aktuellt datum eller det datum som det importerade materialet skapades. Klicka antingen på ”*välj undermapp*” eller mer-knappen  för en medietyp för att kunna ställa in alternativ för undermappar. (Se ”Välj en undermapp” nedan).

Om du till exempel sätter din primära videomapp till “c:vid” och din metod för namngivning är “aktuell

månad” kommer all video du importerar flyttas till en undermapp med ett namn som till exempel “c:vid2011-10”.

Hårddiskplatsindikatorn: Denna graf visar hur mycket kvarvarande utrymme det finns på varje importplats. Den vänstra 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.

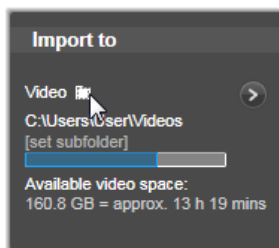


Tillgängligt utrymme på lagringsenheten

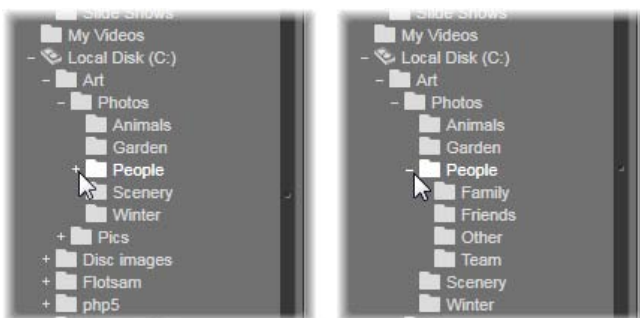
Observera: Om en enhet som du importerar till når upp till 98 % under pågående import, stoppas importen.

Välja en importmapp

För att välja en annan basmapp för en given typ av media så klickar du på motsvarande mappknapp eller mappnamn i Importera till-panelen. Detta öppnar en ruta där du kan navigera till, och om nödvändigt skapa den mapp du vill använda.




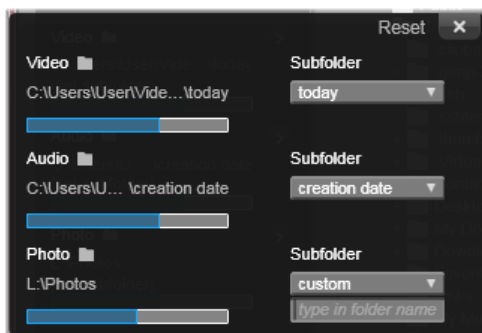
Du kan se om en mapp innehåller undermappar via en ikon till vänster om mappikonen: Ett plus om mappträdet är stängt och ett minus om det är öppet. Klicka på ikonerna för att öppna eller stänga mappträdet.



Klicka på plusikonen för att visa innehållet av mappen.

Sätt undermapp

För att skapa en undermapp i basmappen som målmapp för de importerade mediefilerna klickar du antingen “ställ in undermapp” eller *mer*-knappen . När du klickar på endera av dessa knappar öppnas en dialogruta som är en utökad version av Importera till-panelen. I denna ruta finns kontroller för att ange namn på undermappen och du kan ställa in metoder för namngivning för varje medietyp som stöds av den valda importkällan.



Den utökade vyn av Importera till-fönstret för filbaserade medier. Då filerna kan vara av olika medietyp finns kontroller för varje typ. De flesta andra källor kan enbart importera video och då visas inte ljud- och fotokontroller.

Raden av kontroller för varje medietyp inkluderar en rullista med inställningar 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 medietyp ska sparas i.

Idag: Dina importerade filer sparas i en undermapp som namnges efter aktuellt datum, till exempel ”2009-10-25”.

Skapat den: Varje importerad fil sparas i en undermapp som namnges efter det datum som median 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. ”2009-10”.


Efter att du har gjort ditt val så klickar du x-knappen ovan till höger i dialogfönstret. Du kommer då tillbaka till Importeraren.

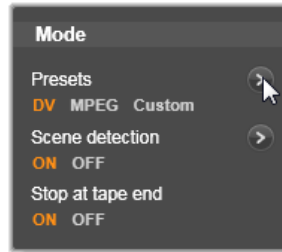
Lägespanelen

I Lägespanelen i Importeraren har du möjlighet att göra inställningar för ett antal importkällor.


Importinställningar för DV/HDV

Inställningarna för import av DV och HDV är placerade i tre grupper i Lägespanelen.

Förinställningar: Gruppen för *förinställningar* erbjuder två standardkonfiguration för video- och ljudkomprimering samt en anpassad inställning där du kan finjustera komprimeringsparametrar i fönstret för komprimeringsalternativfönstret, vilket öppnas när du klickar den övre *mer*-knappen . (Se “Komprimeringsalternativ-fönstret” på sidan 274.) 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.

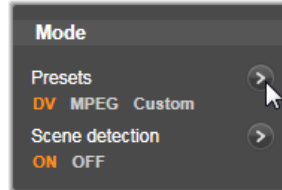
Scenavkänning: När scenavkänning är aktiverat delas det inspelade materialet upp i “scener” som kan visas och bearbetas separat i Biblioteket. Detta gör arbetet att hitta intressant material vid redigering mycket enklare. Klicka på den lägre *mer*-knappen  för att öppna Scenavkänningsalternativ-fönstret. (Se “Scenavkänningsfönstret” på sidan 276.)

Stoppa vid bandslut: Detta alternativ berättar för Studio om inspelningen automatiskt ska stoppas om det kommer till ett tomt område på bandet. Ett tomt område – ett område utan tidskodning – är kännetecknande för ett icke använt band. 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

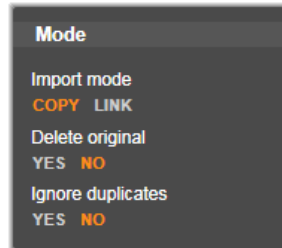
Inställningar för import från analoga källor liknar de inställningar vi har gått igenom för import från digitala källor. Se nedan för en genomgång av fönsterna för komprimerings- och scenavkänningsinställningar.



Importinställningar för filbaserade enheter

Lägespanelen ger två alternativ för import från filbaserade enheter.

Importmode: Denna inställning fastställer om mediefilen 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.



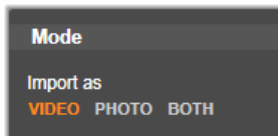
Vi rekommenderar varmt att filer på nätverksdrivenheter kopieras till hårddisken.

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 ditt material till en plats och vill undvika att din hårddisk är full av dubletter.

Ignorera dubblett: Detta alternativ är användbart för att undvika att skapa dubblett av filer som du *redan har* på hårddisken. 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, helt enkelt importera varje bildruta som en bild, eller båda delarna.



Fönstret för Komprimeringsinställningar

De inställningar 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”.



Fönstret för komprimeringsinställningar för import av digital och analog video.

Då vissa alternativ är beroende av andra så visas inte alla samtidigt.

Videoinställningar

Kodek för komprimering: Använd denna rullgardinlista för att välja den kodek du vill använda.

Bildrutestorlek: 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*).

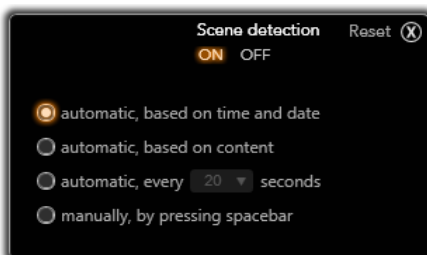
Konfigurationer för ljudkomprimering

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 Lägespanelen för både DV/HDV och analog import ger även tillgång till detta fönster där du kan göra inställningar för scenavkänning.



Inställningsfönstret för Scenavkänning vid import av DV- eller HDV-video. När du importerar från en analog källa är enbart de två sista alternativen tillgängliga.

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*.

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 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.

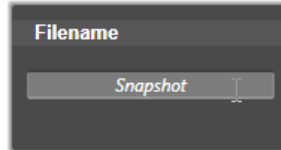
Använd *Samlingsfältet* för att ange namnet på en Samling där alla importerade klipp kommer att läggas till. Du kan ange namnet på en befintlig Samling eller skapa en ny Samling genom att ange ett nytt namn. (Se sida 21 för mer information om Samlingar.)

Du kan lägga till en etikett för ett klipp i *etikett-fältet*, vilket senare kan användas för att hitta klippet igen. (Se sida 38 för mer information om etiketter.)

Filnamnspanelen

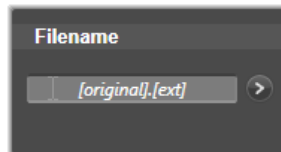
I denna panel i Importeraren specificerar du under vilket namn dina importerade mediefiler ska sparas.

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.

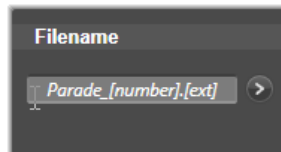


Importeraren skriver aldrig över en fil när du gör en import. Om det redan existerar en fil med samma namn på den plats du importerar till så lägger programmet till ett nummer i stigande ordning till namnet på filen som importeras.


När du importerar från filbaserade enheter finns ytterligare funktioner för namngivning av filer. “[original].[ext]” är satt som standard för namngivning, vilket betyder att originalfilnamnet med filändelse behålls.



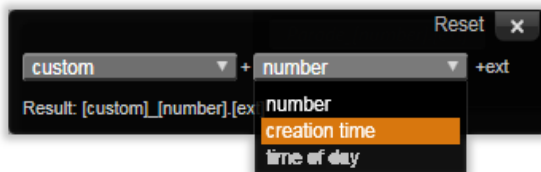
Om du vill skriva in ett eget namn är det bara att skriva in det i redigeringsfältet som vanligt. När det kommer till filbaserade enheter har målets filnamn däremot två delar: en *stam*, som du själv skriver in och en *svans* som genereras efter en av tre enkla regler vid importen. Enligt standardreglaget läggs ett nummer i stigande ordning till efter varje filnamn.



Medan du skriver in ditt anpassade filnamn i rutan så visas enbart stammen, men när namnet visas i andra sammanhang så visas även regeln för svansdelen av namnet.

För att välja en annan regel för hur svansdelen hanteras så klickar du på *mer*-knappen . Då öppnas en dialogruta 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 tillbaka 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:

- **Nummer:** 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.
- **Tid när filen skapades:** 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 MEDIA FÖR IMPORT

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.

Import från filbaserade enheter

Det finns två metoder för att importera mediefiler från filbaserade enheter såsom hårddiskar, optiska enheter, minneskort och USB-minnen.

- Välj *Min dator* i Importerarens Importera från-panelen för att välja ut och importera särskilda mediefiler eller grupper av filer.
- Välj *Sök för media* i Importera från-panelen för att markera en eller flera mappar och importera alla de valda medietyperna i de mapparna.

Välja mediefiler för import

När du väljer *Min dator* i Importera från-panelen kommer utforskaren för filer och mappar i den centrala delen av vyn att välja ut filerna för import.

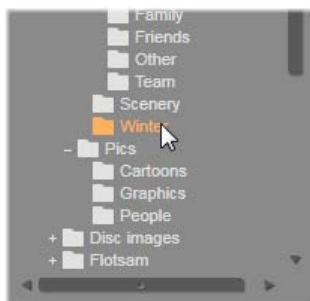


När du importerar från en filbaserad enhet så visar Importeraren en mapp- och filutforskare centralt i bild. Denna flankeras till vänster av Importera från och Importera till-panelerna och till höger av Läge, Metadata, och Filenamn-panelerna. Starta import-knappen nedtill till höger startar operationen efter att du har valt den media du vill importera.

Varje importoperation kan ta in ett flertal olika filtyper från ett flertal olika källmappar. Varje vald fil kopieras till den mapp som motsvarar dess medietyp (specificerat i Importera till-panelen).

Mapp- och mediefilutforskaren

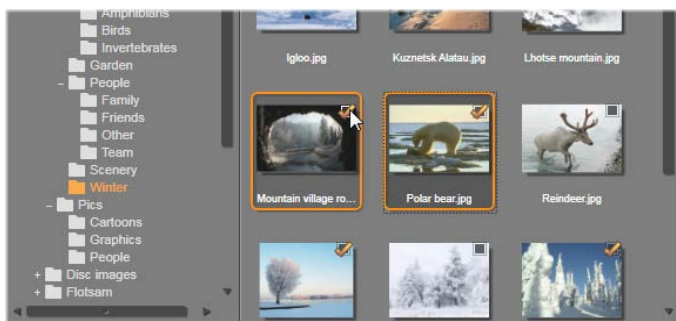
Den vänstra spalten i fönstret ger en hierarkisk översikt över alla mappar på alla lagringsenheter som är anslutna till din dator. Dessa enheter innefattar hårddiskar, minneskort och USB-minnen.



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 på undermappar i en mapp.

Enbart en post åt gången kan väljas i mappträdet. Om denna mapp innehåller mediefiler visas dessa i det större fältet till höger i Utforskaren. 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 'Foton\Winter' öppen och visar en uppsättning bildfiler. För att markera (eller avmarkera) filer för import, klicka i rutan i övre högra hörnet på en eller flera ikoner. På bilden har fyra filer markerats.

Förhandsvisning av mediefiler

Förhandsvisa ljud och video: I utforskaren för mediefiler finns funktioner för förhandsgranskning av alla mediefiler som stöds av programmet. Klicka på *play*-knappen i mitten av ikonen för video- och ljudfiler för att



förhandsgranska innehållet. För snabb förhandsgranskning spelas innehållet i videofiler upp i själva ikonen för filen. För att stoppa uppspelningen är det bara att klicka någonstans i ikonen, om du inte klickar spelas hela filen upp.

Förhandsvisning i helskärm: Dubbelklicka på den här ikonen för att titta på ett digitalt foto eller en bildfil i helbildupplösning, eller klicka på *helskärm*-knappen i verktygsfältet under utforskaren, eller tryck F11.

Förhandsvisning med indikator:

Du kan kontrollera uppspelningen av både ljud- och videoklipp med en indikatorkontroll direkt under filens ikon. Klicka och *drag indikatorn* för att förflytta dig manuellt och förhandsvisa önskad del av filen. Musmarkören ändras till två horisontella pilar när den är placerad rätt på indikatorn.



Välja mediefiler för import

För att välja en mediefil i taget för import trycker du i *kryssrutan* uppe till höger i filikonen. Den här rutan kryssas i automatiskt när du bläddrar fram en ny mapp.



Klicka i kryssrutan för att välja eller välja bort filen.

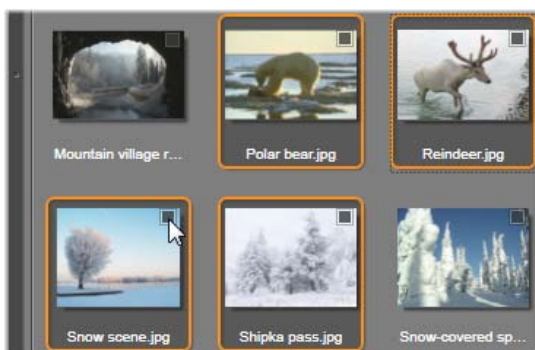
Välja flera filer: I Utforskaren är det även möjligt att välja (eller välja bort) en grupp markerade filer samtidigt. För att markera en individuell fil klickar du

helt enkelt på filens namn eller ikon. Att bilden är markerad ser du genom att ikonerna får en orange ram. För att markera ytterligare filer så klickar du på filikonerna samtidigt som du trycker ner antingen Shift- eller Ctrl-knappen. Så här fungerar det:

- Klicka på en ikon samtidigt som du håller Ctrl-knappen nedtryckt för att lägga till eller ta bort markeringen från enstaka filer utan att det påverkar markeringen av andra filer.
- Klicka på en ikon samtidigt som du håller Shift-knappen nedtryckt för att markera denna fil och alla de filer som ligger mellan denna och den *tidigare* markerade filen. All markering av filer som inte ligger mellan dessa filer försvinner.

Du kan även markera flera filer samtidigt genom att klicka och hålla musknappen nedtryckt, samtidigt som du ”drar” ut en rektangel. När du släpper musknappen markeras alla de filer som var innanför rektangeln.

När du har markerat de ikoner du önskar importera så klickar du i kryssrutan på någon av filikonerna för att välja eller välja bort hela gruppen samtidigt.



En grupp av fyra markerade videofilikoner. Att välja eller välja bort någon av ikonerna påverkar hela gruppen.

Välj alla och välj bort alla: Om du klickar på dessa knappar som finns nedtill i mediefilutforskaren så kan du välja eller välja bort alla de filer som finns i den aktuella mappen. Notera att detta inte påverkar filer som är valda från andra mappar.



Använd Välj alla-knappen för att välja alla de mediefiler som finns i den aktuella mappen.

Varje gång du lägger till eller tar bort en fil från listan över de filer som skall importeras, uppdaterar utforskaren *urvalsstatus-indikatorn* nedtill i vyn.

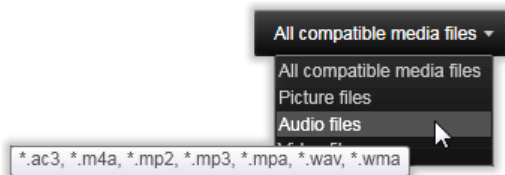
Anpassa utforskaren

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 ikonen som ser ut som två pilar som pekar åt vänster ovanför mappträdet rullningslist. Detta stänger mappträdet till en tunn vertikal panel på vänster sida. Längst upp i denna panel finns nu ikonen med de dubbla pilarna, som nu pekar åt höger. Klickar du på denna ikon så öppnas mappträdet igen. 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 medietyp. Detta kan du göra med media filter-rullmenyn som finns nere till vänster i utforskaren. Standard är att alla typer av mediefiler visas, 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.




Genom att till exempel hålla musmarkören över tillvalet ljudfiler visas en lista över alla filformat som ljud kan importeras från.

Välj storlek förhandsvisning: Ett 

ytterligare verktyg för att reglera skärmutrymme är förhandsvisningsreglaget 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.

Förhandsvisning i helskärm: 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 förhandsvisning/-lyssning 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*-knappen 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. Detta leder till att dina mediefiler kan få en felaktig tidsstämpel. 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 datum/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.

Sök efter media

När du väljer *Sök efter media* i Importera från-panelen visas en hierarkiskt ordnad mappmeny, liknande den som visas för *Min dator*. Det går att öppna och stänga mappar precis som vanligt och man kan använda Plus och Minus som genvägar.

Eftersom du väljer att söka igenom mappar istället för filer visas inte de filer mapparna innehåller. En kryssruta dyker upp bredvid varje namn i mappträd och tre pop-up-listor erbjuds i det undre verktygsfältet. Listorna innehåller en meny av filtyper som kan importeras i varje kategori: *Video*, *Foto* och *Ljud*. Menyens 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.

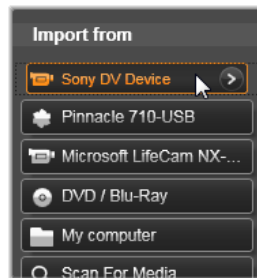
Markera alla mappar du vill importera från för att starta importen. Använd den nyss nämnda filtyp-listan för att begränsa antalet inkommande filtyper.

Klicka på *Scanna och Importera*-knappen längst ner när du valt klart för att starta importen. Nu kommer alla filer som tillhör de valda typerna att importeras till de valda mapparna.

Importera från DV- eller HDV-kamera

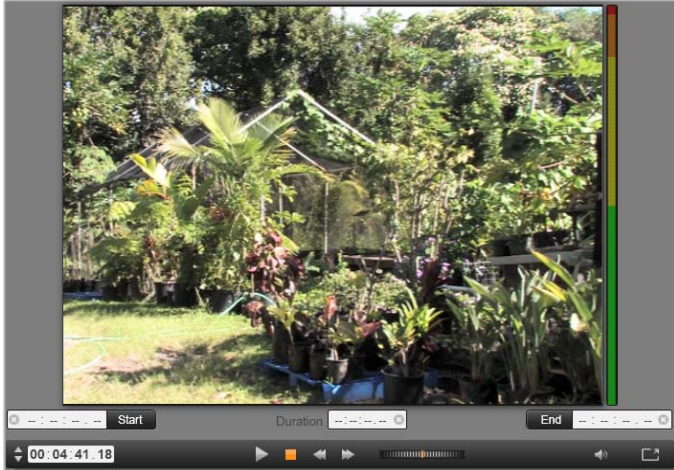
För att importera digital video börjar du med att ställa din DV- eller HDV-enhet i avspelningsläge. Därefter markerar du enheten i Importera från-panelen i Importeraren.

Kontrollera sedan att inställningar för komprimering och andra funktioner i de övriga panelerna är inställda så som du vill ha dem. (Se “Paneller i Importeraren”, sidan 264.)



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 291 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. Till vänster finns jog-knappar och tidskodräknare. I mitten finns knappar för att navigera i materialet. Till höger finns en shuttle-kontroll samt en ljudknapp med ett pop-up-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-lyssning: 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/mute-knappen 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 299 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* när det du vill spela in visas i rutan. 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. I detta fall startar inspelningen omedelbart när du klickar på *Starta inspelning* 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 264) innan du startar inspelningen.

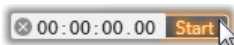
Spela in manuellt med *Starta-* och *Stoppa inspelning-*knappar:

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 sparad 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 265 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 264.)

Inspelning från en analog källa:

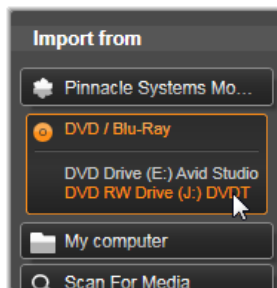
1. Kontrollera att korrekt ingång är vald (t.ex. ”Video S-Video”).
2. Starta uppspelningsenheten precis innan den tidpunkt från vilken du vill börja spela in.
Förhandsvisning av video och ljud skall nu vara aktiv. (Om inte, kontrollera kablar och installationen av konverterare.)
3. Klicka på *Starta 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 264.)

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 267).

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 280 för ytterligare 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 280 för ytterligare information.

Stoppa rörelse

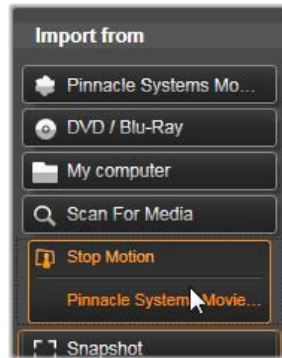
Stop Motion-funktionen i Importeraren låter dig skapa animerade filmer genom att sätta ihop individuella bildrutor från en live videokälla, som en analog videokamera eller en webbkamera. Resultatet av din stop motion-import blir antingen ett filmklipp med 8 eller 12 bildrutor per sekund, en kollektion av stillbilder, eller både och, beroende på dina inställningar i Lägespanelen.

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 265 för mer information.)

Kontrollera att målmapp, filnamn och inställningar är gjorda som du vill ha dem i de andra panelerna innan du påbörjar importen. (Se “Paneler i Importeraren”, sidan 264.)

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 transport-panelen 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 301 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 löskalseffekt. 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.

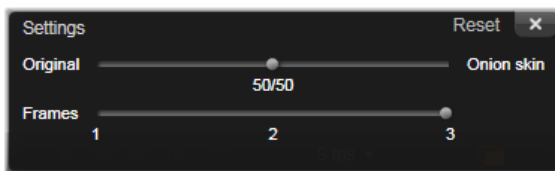
Antalet bilder som tagits hittills och filmens varaktighet (baserat på antal bilder, avrundat) visas till höger nedanför kontrollfältet.

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.

- **Bildhastighet:** 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 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.

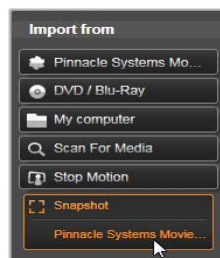


Importerera animationen

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 Studio-Albumet.

Stillbild

Stillbildsfunktionen i Importeraren används för att spela in enstaka bildrutor (stillbilder) från kameror eller spelare anslutna till systemet. Se först till att källenheten är

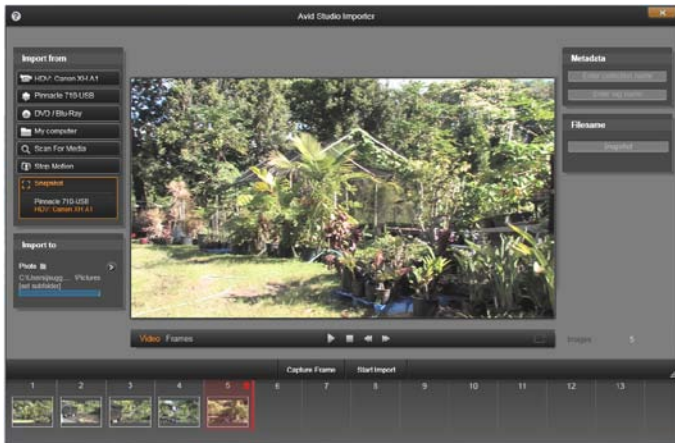


påslagen, och markera sedan dess namn under rubriken Snapshot i Importera från-panelen i Importguiden. (Se sida 265 för mer information.)

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 264.)

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 transport-panelen 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.

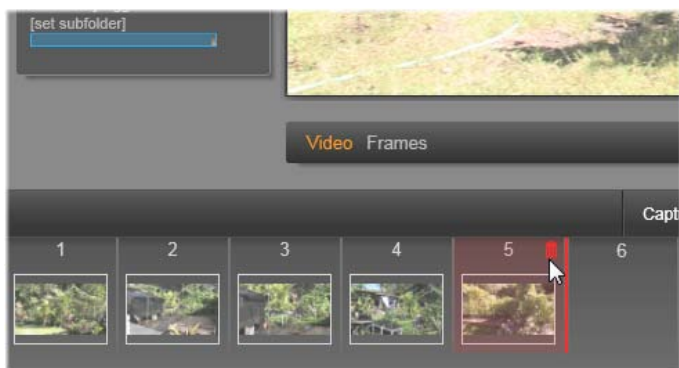


Läs in ögonblicksbilder i Importeraren. När du förhandsvisar live- eller inspelad video kan du läsa in och spara ögonblicksbilder genom att klicka på Läs in bild-knappen. Inlästa bilder läggs in i bildfacket nedtill i fönstret tills du klickar på Starta import-knappen, då de förs över till Studio-Biblioteket.

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. När du klickar på en miniatyr byts förhandsvisningsvyn från videokällan till den inlästa bilden, samtidigt som *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*-knappen under förhandsvisningsvyn.

Importera bildrutor

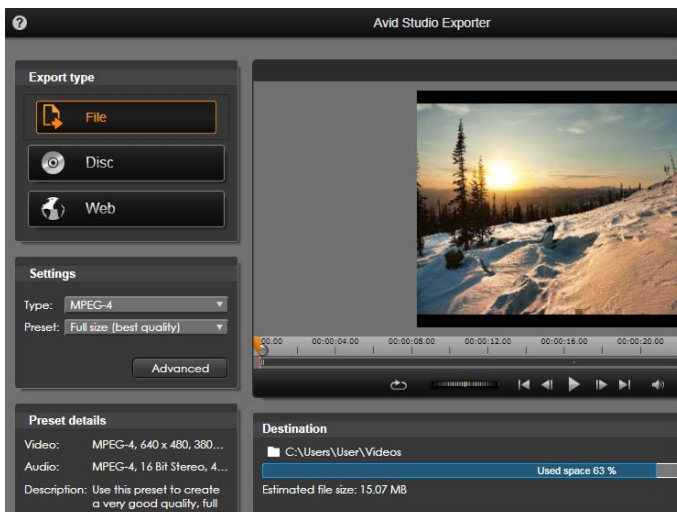
När du har läst in alla de bildrutor du vill ha från videokällan så är det bara att klicka på *Starta import*-knappen. Importeraren lägger nu till dina inlästa bilder till stillbildssektionen i Studio-Biblioteket.

Exporteraren

En av fördelarna med digitalvideo är det stora och växande antal enheter som kan användas till det. Med 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 hdtv-format.



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.



Exporteraren Med flikarna till vänster kan du spara till fil, skiva eller Internet. Andra alternativ gör att du kan ställa in överföringsinställningar för vald medietyp. Längst ner till höger visas det tillgängliga utrymmer på exportenheten.

Börja med att välja medietyp för din färdiga film från flikarna till vänster i fönstret: *Skiva*, *Fil*, eller *Webb*.

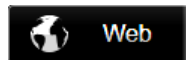
Fil skapar filer som kan spelas upp från din hårddisk, på din hemsida, i din bärbara dvd-spelare eller t.o.m. i din mobiltelefon. Se sidan 309.



Med *Skiva* kan du kopiera en film till en inspelningsbar skiva i din dators CD-, DVD-, HD DVD- eller Blu-ray-brännare. Du kan även få Exporteraren att skapa en kopia eller "bild" av skivan på datorns hårddisk utan att behöva bränna den. Se sidan 306 för mer information.



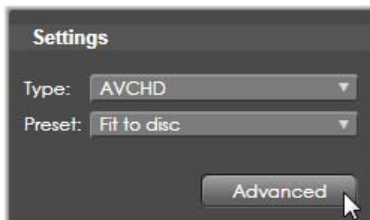
Webböverföring skapar en fil för uppladdning till YouTube eller Yahoo!



Video. På dessa populära webbsidor kan dina verk nå miljontals tittare. Se sidan 319.

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 eller *Påbörja exportering* för att starta spara som en fil eller till webben.



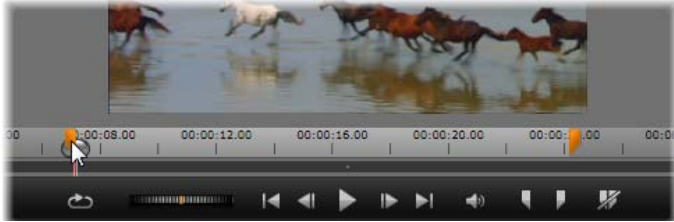
Överföringsknappar längst ner i Titel-redigeraren.

Förbereda din film för överföring

Innan din film är helt redo för överföring krävs i regel viss förbehandling. I regel behöver Avid 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 tillägsfiler, vars plats du kan bestämma i fönstret applikationsinställningar.

Skapa mellan markörer

För överföring till fil eller webb 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.



EXPORT TILL SKIVA

Studio kan överföra filmer direkt till dvd-, och blu-ray-skivor, 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

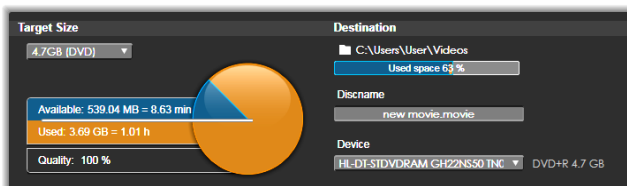
Exportera din film

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:

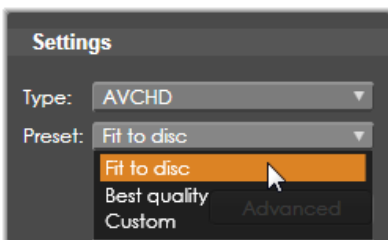
1. Klick på fliken *Skiva* för att få fram följande dialogruta:



Cirkeldiagrammet summerar ditt skivutrymme. Det visar även en uppskattning av tiden din film kommer att ta upp på din skrivbara skiva.

Använd den *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 diskanvändning 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 knappen *Skapa Bild* för att genomföra samma steg men uteslut bränna-steget.

4. När Studio har avslutat bränningen, matar programmet ut skivan.
5. Klicka 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 HD-video per lager.



ÖVERFÖRING TILL FIL

Studio kan skapa filmfiler i alla dessa format:

- 3GP
- Enbart ljud
- AVCHD/Blu-Ray
- AVI
- DivX

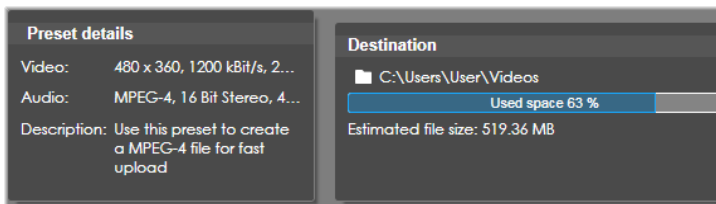
- DivX Plus HD
- Flash Video
- iPod-kompatibel
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-4
- Real Media
- Sony PSP-kompatibel
- Windows Media

Välj det format som passar bäst för de behov och den typ av uppspelningshårdvara din publik har.

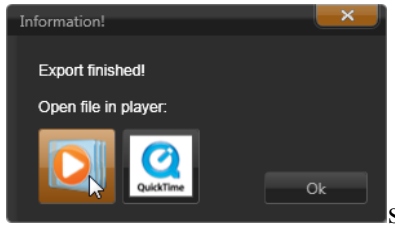
Den färdiga filens storlek beror både på filens format och vilka komprimeringsparametrar som använts inom formatet. De olika alternativen för komprimering enkelt kan ställas in för att skapa små filer, men hårt komprimerade filer får lägre kvalitet.

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.

När dina överföringsalternativ är på plats, klicka på knappen *Make file*. En dialogruta öppnas där du kan fylla i namn och plats för den videofil du skapar.



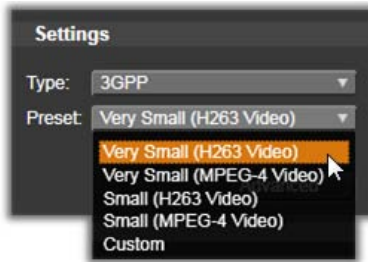
Som en bekvämlighet efter att överföringen avslutats erbjuder Exporteraren genvägar för att öppna Windows Media Player och Quicktime Player. För att granska din överförda fil så fort som du skapat den klickar du på ikonerna som representerar den spelare du önskar använda.



Filfliken i Uppspelningsfönstret

3GP

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.



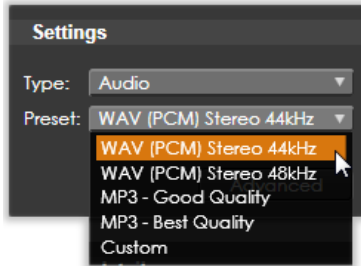
Listan över förinställningar för denna filtyp har två skärmstorlekar i varje kodare. Välj liten, vid 176x144, eller mycket liten, vid 128x96.

Enbart ljud

Ibland står sig en films ljudspår utan bilder. Levande bilder av underhållning samt videospelningar av

intervjuer och tal är exempel på tillfällen där det kan vara önskvärt med enbart ljud.

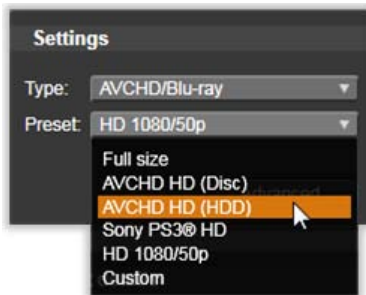
Med Avid Studio kan du spara ditt ljudspår i **wav** (PCM), **mp3**- eller **mp2**-format.



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 HD-avspelning på AVCHD-baserade videokameror och Sony PlayStation 3 hemspelkonsol.

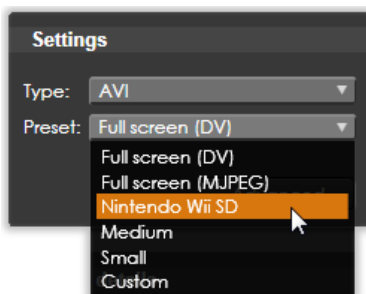


Klicka på förinställningen som bäst möter dina behov eller välj *Anpassad* och klicka sen på knappen *Avancerat* för att öppna panelen *Avancerade Inställningar*.

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*.

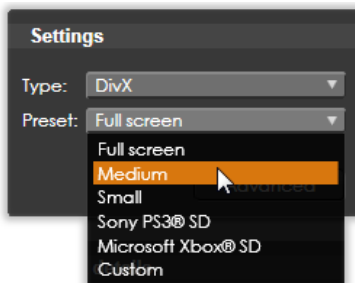
Studio är försett med en dv- och en MJPEG-kodek. Om du vill spara din AVI-formaterade film i något annat format, kan du använda något av de DirectShow-kompatibla kodekar som finns installerade på din dator, så länge samma kodek också är installerad på den dator som du ska spela upp din film på.



Klicka på förinställningen som bäst möter dina behov eller välj *Anpassad* och klicka sen på knappen *Avancerat* för att öppna panelen *Avancerade Inställningar*.

DivX

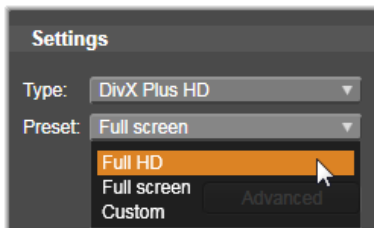
Detta filformat, som är baserat på komprimeringstekniken MPEG-4, är populärt att använda för filer som ska spridas på Internet. Det stöds också av ett flertal Div-X-kompatibla drivrutiner, från dvd-spelare till bärbara och handhållna enheter.



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.

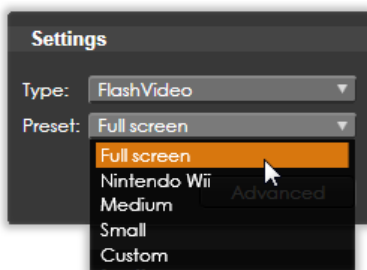


Klicka på kvalitetsinställningen som bäst möter dina behov, eller välj *Anpassad* och klicka sen på knappen

Avancerat för att öppna panelen Avancerade Inställningar.

Flash Video

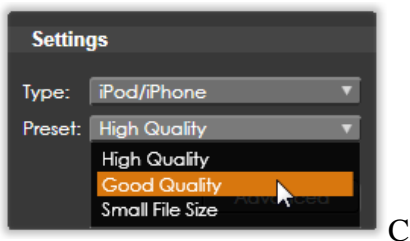
Studio stöder överföring i Flash Video-format (**flv**), version 7. I stort sett samtliga aktuella webbläsare kan spela upp detta populära format och det har även antagits i hög utsträckning av sociala nätverkssidor och nyhetsportaler.



Klicka på förinställningen som bäst möter dina behov, eller välj *Anpassad* och klicka sen på knappen *Avancerat* för att öppna panelen Avancerade Inställningar.

iPod-kompatibel

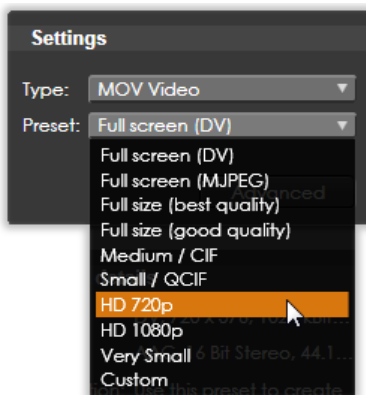
Liksom DivX är filformatet baserat på MPEG-4-videokomprimeringsteknik. Kombinationen av kraftfull komprimering med en liten 320x240 bildstorlek ger väldigt små filer i relation till de större formaten. De genererade filerna är kompatibla med de populära Video iPod-enheterna, och kan även fungera med andra enheter.



De tre förinställningarna för kvalitet väljer olika datafrekvenser, som var och en ger en olik balans mellan kvalitet och filstorlek.

MOV-video

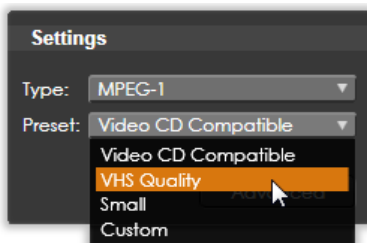
Detta är QuickTimes[®] filformat. Det är särskilt lämpat för filmer som ska spelas i QuickTime-spelaren.



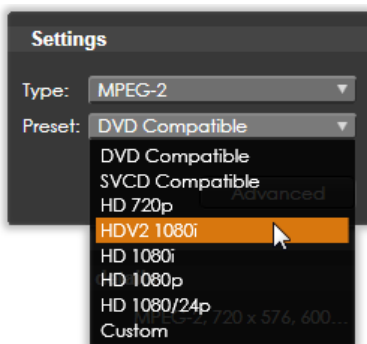
Förinställningarna har flera olika alternativ för storlek och kodning. Inställningen *Medium* (384x288) använder MJPEG-kompression; *Small* (176x144) använder MPEG-4.

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.



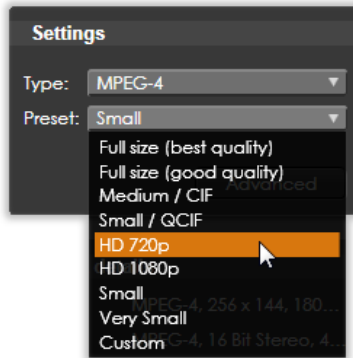
MPEG-2 är efterföljaren till MPEG-1-filformatet. Medan MPEG-1-filformatet stöds av alla datorer med Windows 95 eller senare versioner, kan MPEG-2 och MPEG-4 endast spelas på datorer med passande avkodarprogram installerade. Två av MPEG-2-förinställningarna stöder HD-uppspelningenheter (High Definition).



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 sk. "quarter

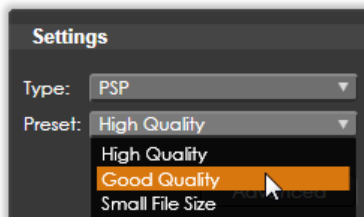
frame"-video, dimensionerad för mobiltelefoner; två andra (CIF och SIF) skapar fullskärmsvideo anpassad för handhållna spelare.

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*.



PSP

Detta är ett annat filformat baserat på MPEG-4-videokomprimeringsteknik. Liksom för den iPod-kompatibla typen gäller det att kombinationen av kraftfull komprimering med en liten 320x240 bildstorlek ger mycket små filer i relation till de större formaten. De genererade filerna är kompatibla med de populära Sony PlayStation Portable-enheterna och kan även fungera med andra typer av enheter.



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. Den kan laddas ner gratis på www.real.com.

Klicka på knappen *Avancerat* för att konfigurera din överföring med panelen Avancerade Inställningar.

Windows Media

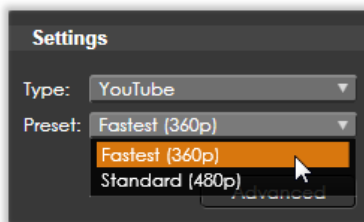
Windows Media-formatet är också anpassat för strömmande medieuppspelning. Filerna kan spelas upp på alla datorer som har Windows Media Player – ett gratisprogram från Microsoft.

Klicka på knappen *Avancerat* för att konfigurera din överföring med panelen Avancerade Inställningar.



EXPORT TILL WEBBEN

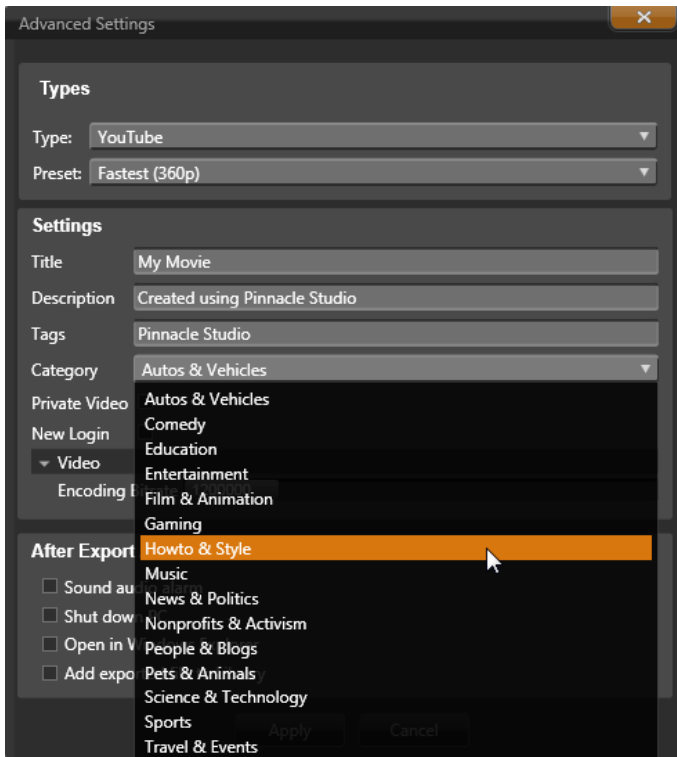
Studio kan ladda upp din film direkt till Video eller YouTube för att dela den med en potentiell publik av miljontals andra Internetanvändare.



Alternativen erbjuder två förinställda format: *Standard* (480p) och *Snabbast* (360p). Detta ger olika kombinationsmöjligheter av bildstorlek och videodatahastighet.

Inga ytterligare formatinställningar behövs.

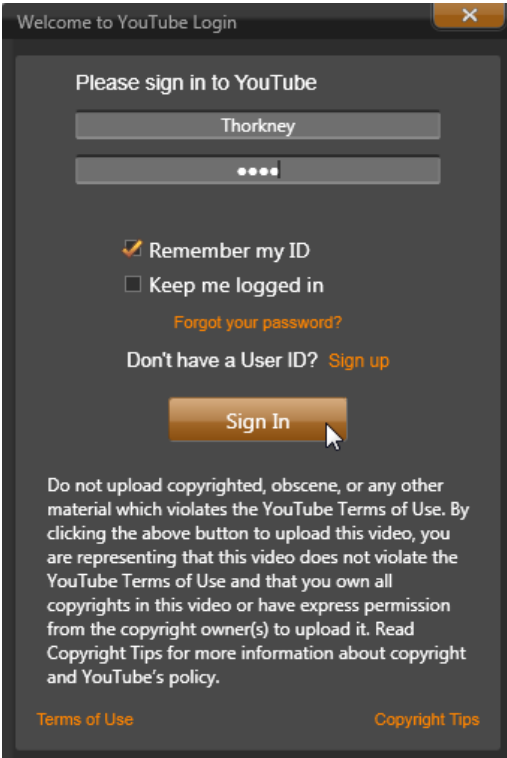
Efter att du valt uppladdningssida och förhandsinställningar, klicka på *Skapa*-knappen. Detta öppnar rutan för Avancerade Inställningar, där du kan skriva in upphovsinformation om din produktion.



Skriv in önskad titel, beskrivning och söktaggar separerade med komma. Kryssa sedan i en kategorier där din film ska listas.

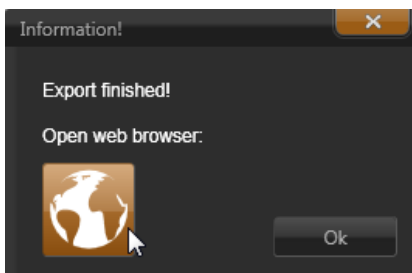
Om du tidigare loggat in på ditt YouTube-konto från Studio men nu vill använda ett annat användarnamn, kryssa i *Ny inloggning*-rutan.

Såvida du inte redan är inloggad visas nu inloggningsrutan för YouTube. Har du en YouTube-profil ska du ange din användarinformation nu; annars klickar du först på *Skapa konto*-länken för att skapa ett nytt YouTube-konto.



The image shows a dark-themed dialog box titled "Welcome to YouTube Login" with a close button (X) in the top right corner. The main heading is "Please sign in to YouTube". Below this are two input fields: the first contains the name "Thorkney" and the second contains four dots representing a password. There are two checkboxes: "Remember my ID" (checked) and "Keep me logged in" (unchecked). Below the checkboxes is a link "Forgot your password?". Underneath is the text "Don't have a User ID? Sign up" with "Sign up" as a link. A large orange "Sign In" button is centered below the text, with a mouse cursor hovering over it. At the bottom, there is a paragraph of text: "Do not upload copyrighted, obscene, or any other material which violates the YouTube Terms of Use. By clicking the above button to upload this video, you are representing that this video does not violate the YouTube Terms of Use and that you own all copyrights in this video or have express permission from the copyright owner(s) to upload it. Read Copyright Tips for more information about copyright and YouTube's policy." At the very bottom, there are two links: "Terms of Use" and "Copyright Tips".

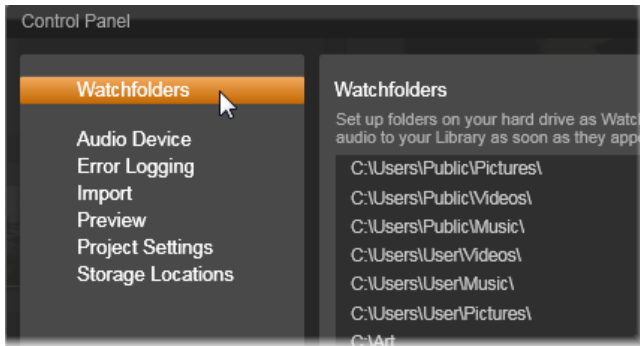
Studio skapar och laddar nu automatiskt upp din film. Klicka knappen *Öppna webbläsaren* om du vill besöka YouTube's hemsida i din webbläsare för att kontrollera att uppladdningen lyckades.



Inställningar

Avid Studios centrala konfigureringsfönster kallas Kontrollpanelen. (Observera att detta är för Avid Studios inställningar enbart. Microsoft Windows Kontrollpanel är inte relaterad.)

För att börja, välj *Setup* ➤ *Kontrollpanel* i Avid Studios huvudmeny. När Kontrollpanelen visas, välj en sida från katalogen på vänster sida om fönstret.



Avid Studios Kontrollpanel är ett centralt konfigureringsfönster för applikationen.

De sju 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 Avid 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 *Applícera 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 inspelningsenheter (t.ex. mikrofoner) som är anslutna till datorn. Klicka på enhetens namn för att öppna Windows dialogruta för inställningar.

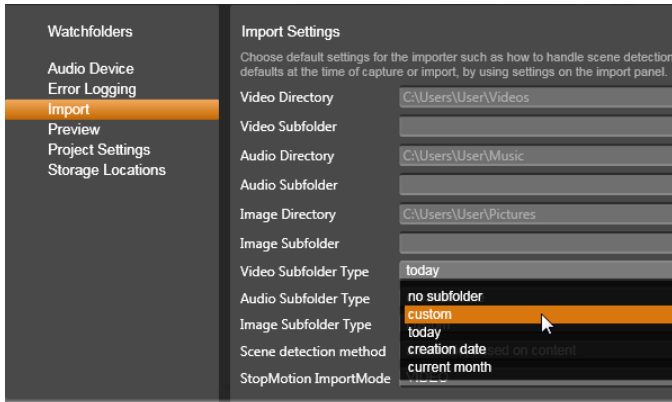
Händelseregister

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.

Importerera

Standardinställningarna för Avid 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 (*Min musik* och så vidare).



*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 texten du skriver in i *Undermappens* textruta att användas som mappnamn för medietypen.

- **Idag:** Dina importerade filer sparas i en undermapp som namnges efter aktuellt datum, till exempel ”2011-10-25”.
- **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. ”2011-10”.

Scenavkänning: Detta bestämmer standardmetod för scenavkänning. Se “Inställningsfönstret för scenavkänning” på sida 276.

Stopmotion: Detta bestämmer standard-importmetoden för de bildrutor du fångar med funktionen Stopmotion. Se “Stopmotion” på sida 297.

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.

Optimering av bakgrundsuppspelning: Om detta alternativ är aktivt (standardläget), renderar Avid Studio alla realtidseffekter och övergångar. Renderingsprocessen visas på tidslinjen genom gula ('ska renderas') och gröna ('renderas nu') skuggor. Skuggorna tas bort så fort renderingen är slutförd.

Om detta alternativ inte är aktiverat visas inte de gula och gröna markeringarna; alla effekter spelas upp i realtid. Detta kan dock resultera i minskad visningskvalitet (tappade bildrutor, ryckig uppspelning) om effekterna är för många eller komplexa, eller om processorn inte är kraftfull nog.

Rendera medan du spelar: När inställningen *Automatisk* används bestämmer applikationen, baserat på av systeminformationen, om realtidsrendering kan göras under uppspelning. Om *Av*-inställningen används är realtidsrendering avaktiverat under uppspelning men fortsätter när den stoppats.

Visa förhandsgranskning i helskärm på: Välj den datorskärm (om det finns fler än en) du vill se helskärmvisningen på.

- **Visa Extern förhandsgranskning på:** Gör ditt val i listan över tillgängliga enheter och signalutgångar.
- **Extern Förhandsgranskning standard:** Välj tv-standard för ansluten videoskärm.

Projektinställningar

På den här sidan av Avid 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. Dessa finns högst upp till höger i 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 längst ner i tidslinjen; eller
- scrollisterna under förhandsvisningarna.

Lagringsplatser

På denna sida kan du ställa in var du vill spara media och projekt du skapar med Avid Studio. Du kan separat specificera platserna för:

- Filmprojekt
- Diskprojekt
- Titlar

- Meny
- Renderingsfiler (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: Vi rekommenderar att du installerar de senaste systemuppdateringarna för Windows. För information om hur du uppdaterar Windows, se följande hemsida:

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

Kontrollera din maskinvara: Se till att all installerad maskinvara fungerar normalt med de senaste drivrutinerna och inte är flaggade med fel i Enhetshanteraren (se nedan). Om någon enhet är flaggad bör du lösa problemet innan du startar installationen.

Skaffa de senaste drivrutinerna: Vi rekommenderar även starkt att du installerar de senaste drivrutinerna för ditt ljudkort och grafikkort. Varje gång det startas kontrollerar Avid Studio att båda korten stöder Direct X. Se “Uppdatera drivrutiner för ljud- och video” på sida 345 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*, 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.



TEKNISK SUPPORT

Här följer en kort överblick om hur du kontaktar din support. Se lappen med information om din support, som följde med ditt köp, för mer detaljer.

Forum: Besök vårt forum för att diskutera Avid Studio. Scrolla ner för att hitta ett forum för ditt språk.

forums.pinnaclesys.com/forums/default.aspx

Kunskapsdatabas: Du får tillgång till kunskapsbasen via din webbläsare genom att besöka:

avid.custkb.com/avid/app/selfservice/search.jsp

För att effektivast söka igenom kunskapsdatabasen, använd filter för att minska antalet sökträffar. Välj Pinnacle i det högsta filtret, sedan Avid Studio i det andra filtret, om du vill vara mer specifik.

Varje databasartikel har ett eget *dokument-ID*. När du blir hänvisad till ett dokument-ID (i diskussionen om supportproblem nedan, till exempel) kan du använda det som sökterm för att få fram den speciella informationen. Välj Dokument-ID i *Sök efter*-listan i Avids kunskapsdatabas sökformulär, ange ID i *Skriv din fråga*-rutan, klicka sedan på *Sök*.

Epost: Du kan skicka en fråga till vår tekniska support via epost, med formuläret på vår hemsida, Vi kommer att föreslå några troliga svar automatiskt. Om dessa inte hjälper kommer frågan att skickas vidare till vårt team. Epost besvaras generellt inom 48 timmar, på arbetstid. Detta är en kostnadsfri tjänst. För att komma till epost-supporten, logga in här:

www.Avid.com/Studio/Email

Om du inte redan har ett konto måste du skapa ett.

Direktchatt: Du kan också få kostnadsfri support via direktchatt dagligen. Chatten är i allmänhet öppen längre än telefonsupporten. För att komma till chattsupporten, logga in här:

www.Avid.com/Studio/Chat

Om du inte redan har ett konto måste du skapa ett, via länken.

Telefon: Var god se den bifogade lappen som följde med din produkt. All telefonsupport kräver en Avid-servicekod.



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 Avid 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 Avid 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 Avid Studio
RTFX 1	Stöds – Medföljer Avid Studio
RTFX 2	Stöds – Medföljer Avid Studio
Hollywood FX Volym 1	Stöds – Medföljer Avid Studio
Hollywood FX Volym 2	Stöds – Medföljer Avid Studio
Hollywood FX Volym 3	Stöds – Medföljer Avid Studio

Premium Pack Volym 1	Stöds – Medföljer Avid Studio
Premium Pack Volym 2	Stöds – Medföljer Avid Studio
Creative Pack Volym 1	Stöds
Creative Pack Volym 2	Stöds
Creative Pack Volym 3	Stöds
Winter Pack	Stöds
Scorefitter Volym 1	Stöds
Scorefitter Volym 2	Stöds
Scorefitter Volym 3	Stöds
Title Extreme	Stöds*

Innehåll från tredje part från *Ultimate* eller *Ultimate Collection* innehållsskivor

Studio 11 - Stagetools: Moving Picture	Stöds ej
Studio 11 - BIAS SoundSoap V1 PE	Stöds – Betald uppgradering krävs
Studio 11 - ProDAD VitaScene	Stöds – Betald uppgradering krävs
Studio 12 - ProDAD VitaScene	Stöds – Betald uppgradering krävs
Studio 12 - Red Giant Magic Bullet Looks	Stöds – Medföljer Avid Studio
Studio 14 - Red Giant Knoll Light Factory	Stöds – Medföljer Avid Studio
Studio 14 - Red Giant ToonIt	Stöds – Medföljer Avid Studio
Studio 14 - Red Giant Trapcode 3D Stroke	Stöds – Medföljer Avid Studio
Studio 14 - Red Giant Trapcode Particular	Stöds – Medföljer Avid Studio
Studio 14 - Red Giant Shine	Stöds – Medföljer Avid 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**

Tredje parts 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 an ladda ned innehåll genom att logga in på <https://account.avid.com/>.

Kompatibilitet med inspelningshårdvara

Dokument-ID 384431

Avid Studio har testats och befunnits fungera med ett brett utbud videokameror. Emellertid finns det en del äldre modeller som inte stöds.

Maskinvara som stöds

Följande apparater fungerar med alla versioner av Avid 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 finns, och hur du använder ditt serienummer från en tidigare version för att aktivera uppgraderingar av Avid 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 Studio-serienummer*.

Hitta din kundinformation

1. Börja med att logga in på www.Avid.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 Avid 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 intallerar Avid 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 ersättningskiva \$14.95. Ha ditt beställningsnummer eller bevis på köp (kvitto) från affären redo när du ska be om en ersättningskiva.

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 Avid 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 Avid 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 ned och installera om hårdvarans 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, och deras drivrutiner finns här:

www.nvidia.com

Drivrutiner för ATI/AMD-kort finns här:

www.amd.com/us/Pages/AMDHomePage.aspx

Om du behöver hjälp med detta steg, kontakta tillverkaren av grafikkortet.

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.

Du kan också använda Microsofts systemkonfigurering (**msconfig**), som är en del av Windows, för att stänga av program.

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. **Installera om:** Om ingenting annat fungerar, försök avinstallera Avid Studio via Kontrollpanelen, under Program och funktioner. När du har avinstallerat, installera om och starta igen.

Felsöka programkrascher

Dokument-ID: 384231

Om Studio kraschar är anledningen förmodligen antingen ett konfigurationsproblem eller ett problem med en projektfil. Många kunder löser problemet genom att:

- Optimera datorn.
- Återuppbygga ett korrupt projekt.
- Importera om en korrupt sekvens, etc.
- Avinstallera och installera Studio igen.

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.

Fall 1: Avid Studio kraschar utan varning. Det verkar inte finnas något särskilt som orsakar kraschen, men det händer ofta.

Fall 2: Avid Studio kraschar efter en specifik handling, som att du klickar på en viss flik eller knapp. Kraschen är förutsägbar och konstant.

Fall 3: Avid Studio kraschar upprepade gånger när du gör en viss kombination av flera steg.

Fall 1: Studio kraschar utan varning

Här följer några felsökningar du kan försöka med. Du kan gå igenom dem i den här ordningen tills du får ett resultat.

Skaffa den senaste versionen

Försäkra dig om att du har den senaste versionen av Avid Studio installerad.

Optimera inställningarna

Kontrollera inställningarna i Avid Studio och se om de kan justeras för bättre resultat.

Kvalitet: Välj Snabbast uppspelning och se om resultaten blir bättre.

Optimering av bakgrundsuppspelning: Försök stänga av detta val för att se om det hjälper mot krascherna. Denna inställning kan resultera i dålig kvalitet på förhandsgranskningen.

Rendera under uppspelning: Prova med att stänga av detta val om du märker att kraschen brukar inträffa medan du förhandsgranska.

Avsluta bakgrundsprocesser

Det är viktigt vid denna typ av problem att avsluta bakgrundsprocesser innan man använder Avid Studio.

Många processer körs i bakgrunden i varje Windows-system, 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 leder simultant tryck på Ctrl+Alt+Delete till ett fönster där man kan välja *Aktivitetshanteraren*. Du kommer antagligen inte att se mycket under fliken *Applikationer* men fliken *Processer* visar vilka program som körs. Se kunskapsdatabasen i dokument 229157, *Hur stänger jag av bakgrundsprogram som stör prestanda och mjukvaruinstallation?*, för detaljerade instruktioner.

Defragmentera din hårddisk

Se kunskapsdatabasens dokument 232457, *Windows hårddiskdefragmenting*, för instruktioner och råd om detta steg.

Uppdatera video- och ljuddrivrutiner

Försäkra dig om att du har de senaste drivrutinerna för ljud- och videokort genom att kontrollera på tillverkarens hemsidor.

Du kan ta reda på vad du har för ljud- och videokort genom att titta i Enhetsshanteraren (högerklicka på Min dator-ikonen och välj *Egenskaper*). I Windows XP och Windows Vista kan du välja fliken *Hårdvara* och sen klicka på knappen *Enhetsshanteraren*.

För att avgöra vilket videokort du har ska du klicka på plustecknet framför *Bildskärmskort* i Enhetsshanterarens lista. Nu visas ditt videokort. För att ta reda på vem som är tillverkaren och datum på drivrutiner, dubbelklicka på kortets namn. Klicka nu på fliken *Drivrutin* för att se detaljer om kortet, inklusive *Leverantör* och *Datum för drivrutinspaket*.

Proceduren för ljudkortet är mycket likartad. Ljudkortet visas i sektionen *Ljud, video och spelenheter* i Enhetsshanteraren. Dubbelklicka på kortnamnet för att få reda på information om drivrutiner, på samma sätt som för videokortet.

Drivrutiner släpps ofta på tillverkarens webbsida, som ATI på atitech.com, Nvidia på nvidia.com, och Sound Blaster (SB) på 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

Optimera datorns prestanda

Windows har ett inbyggt verktyg för detta syfte.

1. Högerklicka *Dator* och välj *Egenskaper*.
2. Klicka på länken *Avancerade inställningar*.
Detta öppnar fönstret *Systemegenskaper*.
3. Klicka på knappen *Inställningar* i avdelningen *Avancerat*.
4. Välj alternativet *Justera för bästa prestanda* och klicka på *OK*.

Ledigt utrymme på startdisken

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 och installera Studio igen

Om inga av förslagen hittills hjälper an det vara så att din version av Studio är skadat. Om det är så ska du försöka avinstallera Avid Studio och installera om det. Du kan avinstallera Avid Studio med *Start* ➤ *Alla program* ➤ *Avid Studio* ➤ *Avinstallera Avid Studio*. Du kan också avinstallera via *Program och funktioner* i Windows kontrollpanel. När Avid Studio har avinstallerats, installera om det från skivan eller programnedladdningen.

Kontrollera om ett projekt är skadat

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.

Kontrollera om media är skadad

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 verkar vara problematisk bör du konvertera filen till ett annat format innan du importerar filen.

Ominstallera Windows

Detta är ett drastiskt steg, men om de föregående stegen inte har hjälpt kan själva Windows vara skadat. Tung bild- och ljudbehandling som Avid Studio innebär kräver mycket av din dator, och det kan vara först då som problemen märks, om allt har fungerat tidigare. Ett sätt att avgöra om din Windows-installation är en del av problemet är att köra Microsofts systemverktyg. Detta verktyg kontrollerar när Windows kraschar.

Använda systemverktyget:

1. Klicka *Start*, sen *Kör*, och skriv in Msinfo32 i sökfältet under knappen *Start*. Tryck Enter för att få upp Systemverktyg.
2. Expandera *Programmiljö* på vänster sida av fönstret.
3. Klicka på *Windows Felrapportering*.

Om Windows felrapportruta visar många inlägg kan det vara ett tecken på att ditt operativsystem är instabilt, eller att datorn har problem med hårdvaran. Det kan vara möjligt att hitta orsaken till kraschen genom att studera inläggen. Om krascherna oftast involverar

systemmjukvara såsom Window Explorer betyder det att ditt operativsystem har problem. Återkommande slumpmässiga krascher är ett annat vanligt tecken på en felaktig Windows-installation.

Fall 2: Studio kraschar efter en användarhandling

Om Avid Studio kraschar, eller är benäget att krascha, när du klickar på en speciell flik eller knapp, börja med att testa alla steg i Fall 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.

Fall 3: Studio kraschar utan varning

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 programmet fryser eller betar sig felaktigt under export av en fil eller skiva, se vår kunskapsbas för artiklar om det specifika problem du har. Se sida 332 för mer information om kunskapsbasen.

Problem med att spela skivor

Dokument-ID: 384235

Om du har problem med att en DVD som skapats i Studio inte spelar, eller verkar vara tom, så bör stegen nedan hjälpa.

Andra problem med att spela skivor kan det finnas lösningar på i kunskapsbasen.

- Om filmen på skivan syns, men ljudet inte hörs, läs dokument 222577, *Skivor brända med Studio saknar ljud*.
- Om bara en del av projektet syns på din DVD, eller om nya ändringar saknas, se dokument 219785, *DVD skapad med Studio saknar en del av projektet*.

Om din DVD inte spelar, eller verkar vara tom:

1. Kolla om skivan är ren. Försäkra dig om att det inte finns uppenbar smuts eller repor på skivytnan. 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 *Min dator*.
 - Dubbelklicka på DVD-drivenheten och välj *Utforska*.

Det ska finnas två mappar på din DVD, *audio_ts* och *video_ts*. Mappen *audio_ts* ska vara tom, men *video_ts* ska innehålla filer som slutar på **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. Följ i så fall instruktionerna i dokument 214533, *Studio bränningsproblem*.

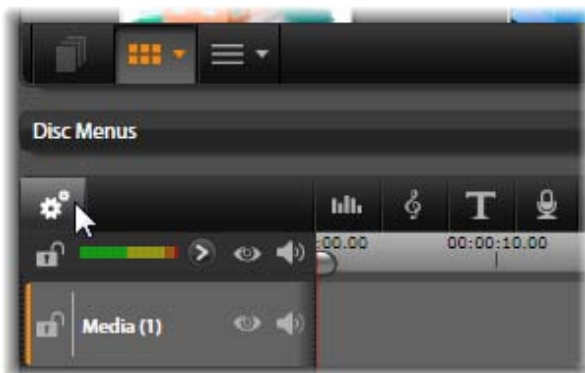
3. Om skivan inte kan spelas upp i din set-top-DVD-spelare, prova att spela upp den på datorn. Skivan bör spelas upp med ett DVD-spelarprogram, såsom PowerDVD eller WinDVD. Det kan också gå att spela upp DVD:er i Windows Media Player, beroende på vilken version av Windows du har. Om du har problem med att spela upp DVD-skivan även i din dators DVD-enhet, läs dokumentet 221479, *Spela upp DVD-skivor på din dator*.
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

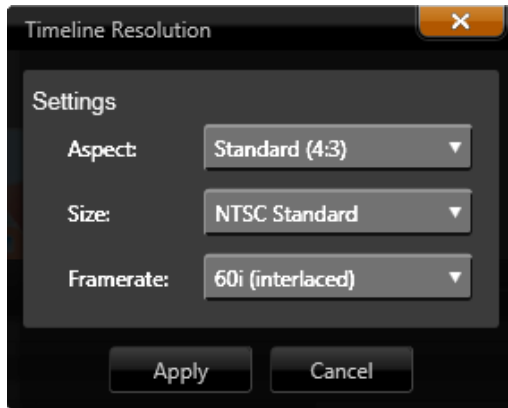
Om skivtypen inte stöds av spelaren måste du återskapa skivan i ett annat format. Om skivan spelas på en DVD-spelare men inte på en annan så kan det bero på att den andra spelaren är på gränsen att gå sönder, eller att den inte kan läsa media ordentligt. I så fall, experimentera med DVD-märken och sorter tills du hittar en kombination som fungerar med din utrustning.

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.



Detta öppnar dialogrutan Upplösning för tidslinjen.



Se till att *Storlek* från rullgardinsmenyn är inställt på rätt standard.

Du kan också ställa in videostandard för alla dina projekt på sidan om *Projektinställningar* i Avid Studios inställningsdialog.

Resurser, övningar och träning

Dokument-ID: 384227

Många resurser finns tillgängliga för användare som vill lära sig mer om Avid Studio. En del av dem står listade nedan. Den mest aktuella listan finns i vår kunskapsbas under ovanstående dokument-ID.

Videoövningar

En uppsättning gratis videoövningar som täcker många av funktionerna i Avid Studio är tillgänglig online. Klicka på ? ➤ *Onlineträning*-menyn tar dig till alla videoövningar, eller navigera till:

www.Avid.com/AvidStudio/Tutorials

Kunskapsbas

Vi har hundratals dokument som kostnadsfritt informerar om många ämnen. För att se och söka i vår kunskapsbas, gå till:

www.Avid.com/Studio/KB

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:

www.Avid.com/Studio/Forums

DVD-övningar

Det finns en Avid Studio-DVD till salu i Avids onlinebutik, som finns på:

www.Avid.com/Studio/estore/training

APPENDIX B:

Videografi

Att skapa en bra video och sedan skapa den till en intressant, spännande eller informativ film är något som någon med mycket lite baskunskap kan uppnå.

Från att starta med ett manus eller ett bildmanus är det första steget att filma din egen demovideo. Även vid detta steg bör du se framåt till redigeringsfasen genom att se till att du har bra tagningar att arbeta med.

Att redigera en film innebär att jonglera med alla dina tagningar och sekvenser tills en harmonisk helhet uppnås. 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.

Studio har verktygen som du behöver för att skapa en hemvideo av proffskvalitet. Resten är upp till dig – videografen.

Skapa ett Bildmanus

Det är inte alltid nödvändigt att ha ett bildmanus men det kan vara till stor hjälp vid stora videoprojekt. Ett bildmanus kan vara hur enkelt eller omfattande som du vill. Från en enkel lista över de planerade scenerna, till en detaljerad kamerariktning och dialog, eller till och med ett komplett manus där varje kameravinkel är beskriven in i minsta detalj med varaktighet, ljussättning, text och rekvisita.

Titel: "Jack på go-kartbanan"				
No.	Kameravinkel	Text/Ljud	Varakt.	Datum
1	Jacks ansikte med hjälm – kamera zoomar ut.	"Jack kör sitt första lopp...". Motorljud i bakgrunden.	11 sek	Tis. 06/22
2	På startlinjen, förarperspektiv; låg kamera position.	Musik spelas i hallen, motorljud.	8 sek	Tis. 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...". Starten går, lägg till startsignal.	12 sek	Tis. 06/22
4	Jack på startposition framifrån, kamera följer, visar Jack upp till svängen, nu bakifrån.	Musik hörs inte längre, lägg till samma musik från disk, motorljud.	9 sek	Tis. 06/22
5	...			

Utkast på ett basalt bildmanus

Redigering

Använda varierande perspektiv

Ett viktigt evenemang bör alltid filmas från varierade 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

Var inte snål med närbilder på viktiga saker eller personer. Närbilder ser vanligtvis bättre och mer intressanta ut än översiktsbilder på en tv-skärm och de fungerar bra i post-production-effekter.

Översikts- och helbilder

Översiktsbilder ger tittaren en överblick och etablerar scenen för handlingen. 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.

Kompletta Scener

Filma alltid kompletta scener med en början och ett slut. Detta gör redigeringen lättare.

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. I en *handlingsrelaterad* övergång består bandet av successiva händelser i en utvecklande handling. Till exempel kan en bild av en ny bil användas för att introducera en dokumentär om dess design och produktion.

En *neutral* övergång föreslår inte i sig själv en handlingsutveckling eller förändring av tid eller plats, men kan användas för att binda ihop olika delar av en scen på ett mjukt sätt. 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 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 sekvens för handling

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.

Koppla ihop avbrott

Koppla ihop avbrotten från en filmplats till en annan och använd till exempel närbilder för att koppla ihop kronologiska hopp; börja med en närbild och zooma sedan ut efter 7 till 8 sekunder till en helbild eller översiktsbild och dröj på denna tagningen (igen ungefär 7 till 8 sekunder).

Behåll Kontinuitet

Kontinuitet – konsekventa detaljer från ena scenen till nästa – är viktig med hänsyn till kronologi och situation. Soligt väder och åskådare som bär paraplyn innebär kollision.

Klipphastighet

Den klipphastighet från en scen till en annan som används i filmen skapar och förmedlar ofta budskapet och känslan. Avsaknaden av en speciell tagning och en tagnings varaktighet är två sätt att manipulera budskapet i filmen.

Undvik visuella skillnader

Att klippa ihop liknande tagningar efter varandra kan resultera i visuella skillnader (en person kan finnas i vänstra halvan av bildrutan vid ett tillfälle och i högra halvan av bildrutan i nästa, eller visas med och sedan utan glasögon).

Klipp inte ihop panoreringar

Panorerings bör inte klippas ihop om de inte har samma riktning och tempo.

Tumregler för Videoredigering

Här är några hjälpande råd som kan vara nyttiga när du ska redigera din film. Det finns naturligtvis inga fasta regler, särskilt om ditt arbete är komiskt eller experimentellt.

- Klipp inte ihop scener där kameran rör sig. Panoreringar, zoomningar och andra rörliga tagningar bör alltid separeras med statiska tagningar.
- Tagningar som följer varandra bör vara från olika kamerapositioner. Kameravinkeln bör variera med minst 45 grader.
- Sekvenser med ansikten bör alltid filmas från flera olika synvinklar.

- Ändra perspektiv vid filmning av 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.
- Klipp när personer är i rörelse. 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.
- Skapa harmoniska klipp; undvik visuella skiljaktigheter.
- Ju mindre rörelse det är i en tagning, desto kortare bör den vara. Tagningar med snabba rörelser kan vara längre.
- Översiktsbilder har mer innehåll så de bör även visas längre.

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:

Associerade klipp

Tagningar kopplas ihop i en speciell ordning för att skapa associationer hos tittaren, men det faktiska budskapet visas inte (till exempel om en man spelar på hästar och i nästa scen ser vi honom köpa en ny, dyr bil hos en bilförsäljare).

Parallella klipp

Två handlingar visas parallellt. Filmen hoppar fram och tillbaka mellan de två händelserna; tagningarna blir kortare och kortare fram till slutet – som ett sätt att

skapa spänning (exempel: två bilar kör med hög hastighet från olika riktningar mot samma vägkorsning).

Klippkontrast

Filmen klipps medvetet och oväntat från en tagning till en annan för att skapa kontrast (exempel: en ung turist ligger på stranden och nästa tagning visar svältande barn).

Ersättande klipp

Handlingar som inte kan eller inte bör visas ersätts av andra handlingar (ett barn föds, men istället för att visa detta visas en blomsterknopp som slår ut).

Orsak och verkan-klipp

Tagningar kopplas ihop med hjälp av orsak och verkan; utan den första tagningen skulle nästa varit obegriplig (exempel: en man bråkar med sin fru och i nästa tagning ser man honom sovandes under en bro).

Formklipp

Tagningar som skiftar i innehåll kan kopplas ihop om de har något gemensamt, t.ex. samma former, färger eller rörelser (en kristallkula och jorden, en gul regnrock och gula blommor, en fallande fallskärmshoppare och en fallande fjäder).

Produktion av ljudspår

Att producera ljudspår är en konst, men en som alla kan lära sig. Självklart är det ingen lätt uppgift att berätta effektivt eller att hitta rätt ljud till rätt tillfälle, men

korta, informeraende kommentarer är ofta till hjälp för tittaren. Berättandet bör låta naturligt. Kommentarer som är stela eller för konstigt formulerade låter onaturligt och bör helst undvikas.

Håll kommentarer korta

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.

Spara originalljudet

Talade kommentarer bör mixas med både originalljudet och musiken på ett sådant sätt att originalljudet 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 passande musik

Passande musik ger en professionell känsla av din film och kan göra mycket för att förstärka filmens budskap. Den musik som väljs bör dock alltid vara lämplig för filmen. Detta kan ibland vara en tidskrävande process och en utmaning men det uppskattas mycket av tittaren.

Titel

Titeln bör vara informativ, beskriva filmens innehåll och den bör även skapa nyfikenhet. Om det dessutom är en uttryck med genomslagskraft så är det desto bättre.

När det kommer till presentationen ger Titelredigeraren dig nästan obegränsat utrymme för kreativa visuella lösningar. Detta är det ställe i din produktion där du inte är bunden till faktiskt videomaterial, så du kan låta din fantasi löpa fritt.

Det ultimata målet är givetvis att kommunicera, så några enkla grunder fungerar nästan 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 av bakgrundsfärg och text är lättlästa: vit/röd, gul/svart, vit/grön. 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 på Screen

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.

“Upphittade” titlar


Förutom efterproducerade titlar kan även naturliga titlar som skyltar, vägmärken eller titelsidor i tidningar skapa intressanta möjligheter.


Ordförklaringar

Terminologin för multimedia innehåller dator- och videoterminologi. De viktigaste termerna finns förklarade nedan. Korshänvisningar markeras med .

720p: Ett high-definition-videoformat (HD) med en upplösning på 1280x720 och progressiva (icke-sammanflätade) bildrutor.

1080i: Ett high-definition-videoformat (HD) med en upplösning på 1440x1080 och sammanflätade bildrutor.

ActiveMovie: Programvarugränssnitt av Microsoft för kontroll över multimediaenheter i Windows. 
DirectShow, DirectMedia


ADPCM: Förkortning för **A**daptive **D**elta **P**ulse **C**ode **M**odulation, en metod att spara ljudinformation i digitalt format. Detta är den ljudkodnings- och komprimeringsmetod som används vid cd-i- och  *cd-rom*-produktion


Adress: Alla tillgängliga sparpositioner i en dator 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: Trappstegseffekt. En felaktig visning av en bild på grund av begränsningar i exportenheten. Aliasing visas typiskt i form av skarpa kanter längs runda och vinklade former.

Anti-aliasing: En metod att förmjuka skarpa kanter i bitmapbilder. Detta utförs vanligtvis genom skuggning av kanterna med pixlar i närliggande färger mellan kanten och bakgrunden, vilket gör övergången mindre uppenbar. Andra metoder för anti-aliasing kan vara att använda enheter med högre upplösning.


Aspect ratio (storleksförhållande): Förhållandet mellan bredd och höjd i en bild eller ett grafiskt element. Att behålla storleksförhållandet konstant innebär att alla ändringar i ett av värdena direkt reflekteras i det andra

AVI: Förkortning för Audio Video Interleaved, ett standardformat för digital video (och  *Video för Windows*).

Batch capture (Gruppimport): En automatiserad process som använder en redigeringslista  att hitta och återimportera specifika sekvenser från ett videokassett, vanligtvis i en högre datahastighet än sekvensen importerats i från början

BIOS: Förkortning för **B**asic **I**nput **O**utput **S**ystem. Grundläggande in- och utdatakommandon sparade i  *ROM*, *PROM* eller  *EPROM*. En BIOS viktigaste uppgift är att hålla koll på indata och utdata. När systemet startats utför en ROM-BIOS vissa tester. 
Se även: Parallellport, IRQ, I/O

Bit: Förkortning för “**b**inary **d**igit”, det minsta elementet i datorns minne. Bland annat används bitar för att registrera färgvärdet på pixlarna i en bild. Ju fler

bitar 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: tillåter 256 färger eller gråtoner.


16-bit: tillåter 65,536 färger.

24-bit: tillåter omkring 16.7 million färger.

Bitmap: Ett bildformat bestående av en samling prickar 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 inspelningsenheten stöder tidskod, kommer sammanhängande tidskod att spelas in samtidigt (även kallat "striping" ("strimling").

Brightness (Ljusstyrka): Även "luminans". Indikerar videons ljusstyrka.

Byte: En byte motsvarar åtta  bitar. Exakt ett alfanumeriskt tecken kan visas med hjälp av en byte (som t ex en bokstav eller siffra).

Cd-rom: Cd-rom är ett masslagringsmedia för digital data som till exempel digital video. En cd-rom kan läsas från men inte skrivas (spelas in) till - ROM är en förkortning för Read-Only Memory.

Channel (Kanal): En gruppering av information i en datafil för att isolera en speciell aspekt av hela filen. Till exempel, färgbilder använder olika kanaler för att ordna färgkomponenterna i bilden. 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.

Clipboard (Klippbord): Ett temporärt lagringsområde som delas av alla Windowsprogram och används för att lagra data vid funktionerna klipp ut, kopiera och klistra in. All ny data du placerar i klippbordet ersätter existerande data.

Closed GOP:  *GOP*

Codec (Kodek): Förkortning för kompressor /dekompressor – programvara som komprimerar (packar) och dekomprimerar (packar upp) bilddata. Kodekar kan vara inkluderade i antingen programvara eller maskinvara.


Color depth (Färgdjup): Det antal bitar som återger färginformationen för varje pixel. Svart/vitt innebär 1-bit färgdjup och ger $2^1=2$ färger, 8-bit färgdjup ger $2^8=256$ färger, 24-bit färgdjup ger $16,777,216 = 2^{24}$ färger.

Color model (Färg modell): 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*.

Color saturation (Färgmättnad): En färgs intensitet.

Complementary Color (Komplementfärg): Komplementfärger är av motsatt värde jämfört med primära färger. Om du skulle kombinera en färg med dess komplementfärg skulle resultatet bli 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.


Composite video (Sammansatt video): Sammansatt video kodar en luminanssignal och en krominanssignal till en enda signal.  VHS och 8mm är format som spelar in och spelar upp sammansatt video.

Compression (Komprimering): En metod för att göra filer mindre i storlek på hårddisken. Det finns två typer av komprimering: *icke-destruktiv* och *destruktiv*. 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 kvaliteten kan vara obetydlig eller allvarlig beroende på graden av komprimering.

Cropping (Beskränning): Att välja det område av en bild som ska visas.

Data rate (Datahastighet): 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.

Data transfer rate (Dataöverföringshastighet): Måttet på hastigheten på den information som passerar mellan lagringsmedian (t.ex.  cd-rom eller hårddisk) och visningsenheten, (t.ex. en monitor eller  MCI enhet). Vissa överföringshastigheter ge bättre prestanda än andra beroende på vilka enheter som används.

DCT: Förkortning för Discrete Cosine Transformation. Del av datakomprimeringen för  JPEG-bilder och liknande algoritmer: ljusstyrkan och färginformationen sparas som en frekvenskoefficient.

Decibel (dB): Ett mått på ljudstyrka. En ökning på 3 dB fördubblar ljudstyrkan.

DirectShow: Systemtillägg från Microsoft för multimedieprogram i Windows. 📖 *ActiveMovie*

DirectMedia: Systemtillägg från Microsoft för multimedieprogram 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.

Dissolve (Upplösa): En övergångseffekt där videon tonas från en scen till en annan.

Dithering (Interpolering): Öka antalet synliga färger på en bild genom att tillföra färgmönster.

Digital8: Digitalt videoformat som spelar in 📖 DV-kodad ljud- och videodata på 📖 Hi8 kassetter. Säljs just nu bara av Sony. Digital8-kameror och spelare kan både spela upp Hi8 och 8mm-kassetter.

Digital video: Digital video lagrar information 📖 *bit* för bit i en fil (i motsats till analog lagringsmedia).



DMA: Direct Memory Access.

Driver (Drivrutin): En fil som innehåller den information som behövs för att kunna använda kringutrustning. Studios importdrivrutin styr till exempel Studios importkort.

DV: Digitalt videoformat för inspelning av digital ljud och video på 1/4"-bred metallångad kassett. Mini DV-kassett rymmer upp till 60 minuters innehåll, medan standard DV-kassett rymmer upp till 270 minuter.


ECP: "Enhanced Compatible Port". Tillåter accelererad tvåvägs dataöverföring via 📖 *parallell port*. 📖 *EPP*

Edit decision list: (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”. Tillåter accelererad tvåvägs dataöverföring via  *parallell port*; rekommenderas för Studio DV.  *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 to/from black (Tona till/från svart): En digital effekt som tonar upp från svart i början av en sekvens eller ner till svart i slutet av en sekvens.


Field (Fält): En  *frame* (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.

File format (Filformat): Organiseringen av information inom en datorfil, så som en bild eller ett word dokument. Filens format visas oftast via ”filnamnet” (t.ex. doc, avi eller wmf).

Filters (Filter): Verktyg som påverkar data för att skapa specialeffekter.



FireWire: Apple Computers varumärke för seriell data över protokollet  *IEEE-1394*.


Frame rate (Bildhastighet): Bildhastigheten definierar hur många bildrutor i en videosekvens som spelas upp under en sekund. Bildhastigheten för  *NTSC* video är


30 bildrutor per sekund. Bildhastigheten för  PAL video är 25 bildrutor per sekund.


Frame size (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.

Frequency (Frekvens): Antalet repetitioner i en periodisk process (t ex en ljudvåg eller växlande strömstyrka) under en speciell tidsperiod, normalt per sekund (Hertz).

Fält: A  bildruta av  sammanflätad video består av horisontella linjer och är indelade i två fält. De udda linjerna i en bildskärm är Fält 1; och de jämnt numrerade är Fält 2.


GOP: Vid  MPEG-komprimering är dataflödet först uppdelat i olika sektioner som kallas **GOP (Groups of Pictures)**, där varje innehåller flera bildrutor. En GOP innehåller tre bildrutetyper: **I-Bildrutor**, **P-Bildrutor** och **B-Bildrutor**.


GOP-storlek: GOP-storleken definierar hur många I-, B-, eller P-Bildrutor (bilder) som är inkluderade i en  GOP. Aktuella GOP-storlekar är till exempel 9 eller 12

Hardware codec (Maskinvarukodek): Komprimeringsmetod som skapar särskild maskinvara för att skapa och spela upp komprimerade digitala videosekvenser. En maskinvarukodek kan erbjuda bättre kodningshastighet och bildkvalitet än en kodek som implementerats helt i programvara.  *Codec, Software codec*

HD: High Definition-video. De flesta HD-formaten 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 1080-innehåll i fråga om kodningstid, avkodningshastighet och hårddiskutrymme. Alla 720-format är progressiva. 1080-formatet är en blandning av progressiva och sammanflätade bildrutevarianter. Datorer och deras skärmar är progressiva, medan tv-sändningar är baserade på sammanflätade tekniker och standarder. I HD-terminologi betecknar vi progressiv med bokstaven “p” och sammanflätad med bokstaven “i” (interlaced).

HDV: Ett format för inspelning och uppspelning av high-definition-video på dv-kassetband har fått beteckningen “HDV”-format. Istället för dv-kodek, använder HDV en variant av MPEG-2. Det finns två varianter av HDV: HDV1 och HDV2. HDV1 har 1280x720-upplösning med progressiva bildrutor (720p). MPEG-överföringshastigheten är 19,7 Mbit/s. HDV2 har 1440x1080-upplösning med sammanflätade bildrutor (1080i). MPEG-överföringshastigheten är 25 Mbit/s.

Hi8: **Hi8:** Förbättrad version av  *Video8* som använder S-Video inspelad på metallpartikel- eller metallångad kassett. På grund av högre luminansupplösning och större bandbredd, är resultatet skarpare bilder än Video8

HiColor: För bilder betyder detta normalt en 16-bits (5-6-5) datatyp som kan innehålla upp till 65,536 färger. TGA-filformatet stöder bilder av denna typ. Andra filformat kräver konvertering av HiColor-bilden till  *TrueColor*. För skärmar betyder HiColor

normalt 15-bits (5-5-5) skärmapadtrar som kan visa upp till 32,768 färger. 📖 *Bit*

Huffman coding (Huffman-kodning): Del av komprimeringsmetoden för 📖 *JPEG*-bilddata, där sällan förekommande värden får en lång kod medan ofta förekommande värden får 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.

Image (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.

Image compression (Bildkomprimering): Metod för att reducera mängden data som krävs för att lagra digitala bilder och videofiler.

Interlaced (Sammanflätad): Skärmens metod för uppdatering som används av tv-apparater. 📖 *PAL* tv-bilden består av två sammanflätade bildhalvor ((📖 *fields* eller fält) på 312½ linjer vardera. 📖 *NTSC* tv-bilden består av två bildhalvor på 242½ linjer vardera. Fälten visas omväxlande ett och ett för att skapa bilden.

Interleave (Interfoliera): Ett sätt för att skapa mjukare uppspelning och synkronisering eller komprimering av ljud och video. 📖 AVI-formatet sprider ut ljud och video jämnt fördelat.

I/O: Input/Output.

IRQ: Interrupt Request. Ett "interrupt" är ett tillfälligt avbrott i huvuddataflödet i en dator så att utrensning eller bakgrundsfunktioner kan utföras. Avbrott kan begäras av antingen maskinvara (t.ex. tangentbord, mus) eller programvara.

JPEG: Förkortning för Joint Photographic Experts Group. Syftar även på en bildkomprimeringsstandard som baserar sig på Discrete Cosine Transformation 📖 *DCT*.

Kbyte (även KB): En Kbyte (Kilobyte) motsvarar 1024 📖 *bytes*. K:et står här för 1024 (2^{10}) och inte 1000 som det metriska prefixet.


Key color (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.

Klipp: I Avid Studio är detta ett medieelement som används på tidslinjen i en film eller ett diskprojekt. Exempel på media är videor, ljudfiler, fotografier, titlar och montage.

LPT: 📖 *Parallel port*

Luminance (Ljusstyrka): 📖 *Brightness*



M1V: (Utökad fil för) MPEG-fil som bara innehåller videodata. 📖 *MPA, MPEG, MPG*


Mbyte (även MB): En Mbyte (Megabyte) motsvarar 1024  *Kbytes* eller 1024 x 1024 byte.

Mark In / Mark Out: 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.


Modulation: Kodningen av information på en tom bärningssignal.

Motion-JPEG (M-JPEG): Ett  *Video för Windows-format* för kodning av videosekvenser, specificerad av Microsoft .  *JPEG-komprimering* används för att komprimera varje ram för sig.

MPA: (Utökad fil för) en MPEG-fil som bara innehåller ljuddata.  *MIV, 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: (Utökad fil för) en MPEG fil som innehåller både video- och ljuddata.  *MIV, MPEG, MPA*

MPV: (Utökad fil för) en MPEG fil som endast innehåller videodata.  *MPA, MPEG, MPG*

Non-interlaced (Icke interfolierad): Beskrivs som en bilduppdateringsmetod där den kompletta bilden genereras som ett enda fält utan att hoppa över linjer. En non-interlaced bild (som de flesta datormonitorer)

rycker mycket mindre än en interfolierad bild (som de flesta tv-apparater)

NTSC: Förkortning för **N**ational **T**elevisi**o**n **S**tandard**s** **C**ommittee; även en standard för färgteve skapad av denna grupp 1953, som använder 525 linjer och 60 bildfält per sekund. NTSC används i Nord- och Centralameriaka, Japan och andra länder. 📖 *PAL, SECAM*

Nyckelrutor: En videoruta vars värde av en särskilt video- eller ljudparameter är specificerad. Under uppspelningen fungerar effektanimeringen genom att parametrarna långsamt ändras från en nyckelruta till nästa. Animeringseffekter genom nyckelbilder kallas ofta “key-framing” (efter engelskans key-frame för nyckelruta).

PAL: Förkortning för **P**hase **A**lternation **L**ine. Färgtevestandard utvecklad i Tyskland som använder 625 linjer och 50 bildfält per sekund. Det är den dominerande standarden i Europa. 📖 *NTSC, SECAM*

Parallel port (Parallellport): Parallellportsdata överförs via en 8-bit datalinje. Detta betyder att 8 📖 *bits* (1 📖 *byte*) kan överföras på en gång. Denna typ av överföring är mycket snabbare än seriell överföring men är inte lämplig vid långväga anslutningar. Parallellportar är ofta indikerade som LPT n , n är en siffra (t ex LPT1). 📖 *Serial port*

Pixel: Förkortning för *picture element (bildelement)*. Pixlar är det minsta elementet i en monitorbild.

Port: Elektrisk överföringspunkt för överföring av ljud, video, kontroll eller annan data mellan två enheter. 📖 *Serial port, Parallel port*

Primary colors (Primära färger): 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. An MPEG-1 format som beskriver upplösningen på 176 x 144 under PAL och 176 x 120 under NTSC. 📖 *MPEG, SIF*

Quantization (Kvantisering): Del av komprimeringsstrategi för 📖 *JPEG* bilddata där relevanta detaljer återges exakt, medan detaljer som är mindre relevanta (för det mänskliga ögat) återges med mindre precision


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).

Redundancy (Överflödighet): Detta spår av bilder används av kopprimeringsalgoritmer. Information som är överflödigt kan elimineras vid bildkomprimering och återställas utan förlust vid dekomprimering.

Resolution (Upplösning): Antalet pixlar som kan visas på monitorn horisontellt och vertikalt. Ju högre upplösning desto mer detaljer kan visas. 📖 *Pixel*


RGB: Förkortning för Röd, Grön och Blå, de grundläggande färgerna vid färgblandning. RGB beskriver den metod som används i dator teknik 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): Komprimeringsteknik som används i många andra komprimeringsmetoder, inklusive  *JPEG*. Upprepade värden sparas inte individuellt, men med en räknare som anger hur ofta värdet dyker upp i ordningen – längden av "run".


Scaling (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 ram och 50 bildfält per sekund.  *NTSC, PAL*

Serial port (Serieport): Data som överförs via en serioport behandlas en  *bit* åt gången, dvs. "seriellt", en efter den andra. Serieporten överförs data via en 1-bit datalinje. Överföringshastigheten är mycket långsammare än via en parallellport, där parallella datalinjer låter flera bits skickas samtidigt. Serieportar är indikerade med COM n där n är en siffra (t ex COM2).  *Parallel port*

SIF: Standard Image Format. An MPEG-1 format som beskriver upplösningen på 352 x 288 under PAL och 352 x 240 under NTSC.  *MPEG, QSIF*

Single frame (Enkel bildruta): En enkel bildruta ( *frame*) är en del av en serie eller sekvens. När denna serie visas i tillräcklig hastighet, skapas en "rörlig bild".

Software codec (Programvarukodek):

Komprimeringsmetod som kan skapa och spela upp komprimerade digitala videosekvenser utan speciell maskinvara. Kvaliteten på sekvenserna beror på hela systemets prestation. 📖 *Codec, Hardware codec*

Still video: Stillbilder (eller “frysta bildrutor/freeze-frames”) tagna från videon.

S-VHS: Förbättrad version av VHS med S-Video och metallpartikelkassett för att leverera högre luminansupplösning, vilket ger skarpare bilder än med 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.

Timecode (Tidskod): Tidskoden identifierar positionen för en bildruta i en videosekvens i förhållande till en startpunkt (vanligtvis början av sekvensen). Det vanligaste formatet är Timmar:Minuter:Sekunder:Bildrutor (t ex 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.

TrueColor: Namnet föreslår en bild med tillräckliga färger för att vara verklighetsnära. TrueColor hänvisar vanligen till en 24-bit färg vilket ger upp till 16.7 million kombinationer av de röda, gröna och blåa primära färgerna. 📖 *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: Förkortning för “Video cassette recorder”.

VHS: Förkortning för “Video Home System” - Ett system som vanligtvis används till hemmet. VHS-system använder de par cm tjocka band för att spara en ”sammansatt” signal bestående av ljusstyrka och färginformation.

Video8: Analogt videosystem som använder 8mm-kassett. Video8 inspelare genererar sammansatta signaler.

Video CD: Cd-romstandard som använder  MPEG komprimerade video.

Video decoder (Videodekoder): Konverterar digital information till analoga signaler.

Video encoder (Videokodare): Konverterar analoga signaler till digital information.

Video för Windows: Video för Windows är ett systemtillägg för Microsoft Windows som kan spela in in digitala videosekvenser till filer på hårddisken, för att sedan spela upp dem.

Video scan rate: Frekvens med vilken videosignalen är skannad på en bildskärm. Ju högre video scan rate desto högre bildkvalitet och desto mindre märkbart hackande.

VISCA: Ett protokoll som används av flera enheter för att kontrollera externa videokällor från datorer.

WAV: (Utökad fil för) ett populärt filformat för digitala ljudsignaler.

White balance (Vitbalansera): 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.

Övergång: En bryggeffekt mellan två intilliggande video- eller ljudklipp som sträcker sig från ett enkelt "klipp" till en prålig animerad effekt. Vanliga övergångar såsom klipp, toningar, upplösningar, växlingsövergångar, glidningar och ljud-korstoningar är del av filmens och ljudets språk. De kan kortfattat förmedla tidsförlopp och ändra synvinkel – ofta undermedvetet för lyssnaren.

Kortkommandon

Vänster, Höger, Upp och *Ner* i dessa tabeller syftar på tangentbordet.

Allmänna genvägar

Ctrl+1	Öppna fliken Huvudbibliotek
Ctrl+2	Öppna fliken Film
Ctrl+3	Öppna fliken Skiva
Ctrl+4	Stäng fokuserat fönster
Ctrl+5	Öppna Titelredigeraren (från Filmredigeraren)
Ctrl+6	Öppna Exporteraren
Ctrl+I	Öppna Importeraren
Ctrl+S	Spara projekt, titel eller meny
Alt+F4	Stäng applikation
Shift+F10	Öppna kontextmeny
Ctrl+Z	Ångra
Ctrl+Y	Gör om
Ctrl+A	Markera allt
Shift+Ctrl+A	Avmarkera alla
Ctrl+C	Kopiera till klippbord
Ctrl+V	Klistra in från klippbord
Ctrl+X	Klipp ut till klippbord
Slut	Gå till slutet
Hem	Gå till början
Alt+Enter	Spela upp i helskärm
Esc	Avsluta helskärmvisning, eller stäng panel
Radera	Radera utan att kopiera till klippbordet

Dubbelklicka	Öppna lämplig redigerare (Media, Titel, Projekt, Montage osv.)
F1	Öppna kontextkänslig hjälp

Bibliotek

Ctrl+N	Ny samling
Alt+Klick	Spela i miniatyrbild
Nummer 1-5	Radera valda sekvenser
Nummer 0	Radera bedömning från valda sekvenser
Sida upp	Scrolla upp en sida
Sida ner	Scrolla ned en sida
Höger	Expandera mapp i träd
Vänster	Kontrahera mapp i träd
Piltangenter	Navigera upp, ned, vänster, höger
Radera	Radera valda klipp och / eller media
F7	Visa / dölj etikettfönster

Spela och transportera

Mellanslag	Play och paus
Shift+mellanslag	Spela upp i loop
Alt+Enter	Spela upp i helskärm
Esc	Avsluta visning i helskärmsläge
Alt+Klick	Spela i miniatyrbild
J	Snabbspola bakåt (tryck flera gånger för snabbare uppspelning)
K (eller Shift K)	Pausa uppspelning
L	Snabbspola framåt (tryck flera gånger för snabbare uppspelning)
Shift+L	Långsamt framåt (tryck flera gånger för långsammare uppspelning)
Shift+J	Långsamt bakåt (tryck flera gånger för långsammare uppspelning)
Höger (<i>eller X</i>)	Gå 1 bildruta framåt
Vänster (<i>eller Z</i>)	Gå 1 bildruta bakåt
Shift+Höger (<i>eller Shift+X</i>)	Gå 10 bildruta framåt
Shift+Vänster (<i>eller Shift+Z</i>)	Gå 10 bildrutor bakåt

D (<i>eller</i> Sida upp) (<i>eller</i> Ctrl+Vänster)	Hoppa tillbaka till urklipp
F (<i>eller</i> Sida ner) (<i>eller</i> Ctrl+Höger)	Hoppa framåt till urklipp
Ctrl+I	Hoppa till inmarkering
Ctrl+O	Hoppa till utmarkering
. (punkt)	Hoppa till nästa markör
, (komma)	Hoppa till föregående markör

Importeraren

Enter	Stopmotion: Spela in bildruta (när Spela in bildruta är öppen)
Höger	Expandera mapp i träd
Vänster	Kontrahera mapp i träd
Piltangenten	Navigera upp, ned, vänster, höger
Ctrl+A	Markera alla
Ctrl+Shift+A	Avmarkera alla
F4	Starta import

Filmens gränssnitt

A (<i>eller</i> I)	Inmarkering
S (<i>eller</i> O)	Utmarkering
Shift+I	Radera inmarkering
Shift+O	Radera utmarkering
Shift+U	Ta bort inmarkering och utmarkering
Scroll Lock	Ljudposition På/Av
E (<i>eller</i> Hem)	Gå till början
R (<i>eller</i> slutet)	Gå till slutet
P	Växla magnetläge
: (semikolon)	Dela sekvens vid scrubberposition
M	Lägg till/Radera markör
. (punkt)	Hoppa till nästa markör
, (komma)	Hoppa till föregående markör
Ctrl+Plus (punkt)	Öppna panelen Markörlista
Delete	Radera valda sekvenser från tidslinjen

Dubbelklicka på klippet i tidslinjen.	Öppna Medieredigeraren för klipp
B	Skicka förhandsvisningsklipp till det första spåret på tidslinjen (vid indikatorns placering)
H	Byt förhandsvisning mellan tidslinje och källa
Ctrl+5	Öppna Tite-redigeraren
F5	Visa/dölj Ljudmixer
F7	Skapa låt
Numeriskt +	Zooma in tidslinjen
Numeriskt -	Zooma ut tidslinjen
[(vänster parentes)	Zooma ut på tidslinjen
] (höger parentes)	Zooma in på tidslinjen
Ctrl+[Passa in tidslinje till fönster
Ctrl+]	Visa varje bildruta (zooma in)
Alt	Erbjuder det alternativa beteendet vid redigering på tidslinjen (infoga/skriv över)
T	Trimläge På/Av
Höger	Trimma 1 bildruta höger (med trim öppen)
Vänster	Trimma 1 bildruta vänster (med trim öppen)
Shift+Höger	Trimma 10 bildrutor höger (med trim öppen)
Shift+Vänster	Trimma 10 bildruta vänster (med trim öppen)
Ctrl+Klick på trim	Lägg till andra trimpunkten på samma spår
Ctrl+Klick på trim	Öppna liknande trimpunkt på alla spår
Flik	Cykel fokuserar på öppna trimpunkter

Medieredigerare

Nummer 1-8	Välj en korrigerig eller effekt-kategori
Dubbelklicka diabild	Återvänd diabild till standard
Ctrl+L	Rotera foto vänster
Ctrl+R	Rotera foto höger
Alt+Enter	Spela upp i helskärm
Esc	Avsluta visning i helskärmsläge

Titelredigerare

Shift+Vänster	Utöka val av tecken vänster
Shift+Höger	Utöka val av tecken 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
Ctrl+I	Växla kursiv
Ctrl+U	Växla understrykning
Ctrl+A	Markera allt
Ctrl+D	Avmarkera alla
Mellanslag	Med tidslinjeområdet markerat: Starta och stoppa uppspelning.

Index

5

5.1. *Se* Ljud

A

Album
 Förhandsgranskning, 9
Alternativ. *Se* Inställningar
 Importeraren, 264
Alternativläge, 66
Analog, xii
Analog video och ljud
 (Importeraren), 293
Analoga
 Nivåer vid import, 266
Animerad panorera-och-zooma,
 147
Animering. *Se* Stop motion-
 animering
 Med Montagemallar, 151
 Stoppa rörelse, 265
Animering, Stop motion, 297
Applikation
 Inställningar. *Se* Inställningar
Audio Mixer, 64
Audio- och videoövervakning, 68
Authoring av skivor
 Surroundljud, 221
Authoring- verktyg

I Diskredigeraren, 248
AVCHD, xii
 Överföra film till, 306
Systemkrav, x

B

Bakgrundsinställningar
 I Titelredigeraren, 179
Bakgrundsmusik
 ScoreFitter, 231
 Verktyg, 231
Balans (ljud), 226
BD (Importeraren), 295
Bedömningar
 Roll i tillgångsfiltrering, 36
Berättaröster
 Spela in, 233
Berättarröst
 Volym, 234
Berättarröstverktyget, 233
Beskärning av foton, korrigerig,
 117
Bevakade mappar, 24, 324
Bibliotek
 Att lägga till media till en titel, 170
 Diskmenyer, 242
 Dra tillgångar till tidslinjen, 73
 Kompakt (i Diskredigeraren), 242
 Kompaktyv, 57
 Kopiera till tidslinjen, 91
 Montagesektionen, 153, 154

Titlar, 168

Biblioteket

- Bevakade mappar, 24
- Bläddraren, 26
- Databas, 16
- Direktimport, 25
- Etiketter, 38
- Etiketthantering och -filtrering, 38
- Filtrera efter bedömning, 36
- Filtrera efter etiketter, 36
- Filtrering, 35
- Fler verktyg, 35
- Förhandsvisning, 31
- Grenar, 14
- Hantera tillgångar, 23
- Hantera tillgångar i Samlingar, 23
- Huvud- resp. kompaktläge, 12
- I Titelredigeraren, 169
- Importera tillgångar, 24
- Koncept, 14
- Korrigerig av mediefiler, 13, 41
- Lägga till tillgångar i projekt, 12
- Lagring, 16
- Menyn gruppera efter, 19
- Överblick, 11
- Platsflikar, 17
- Saknade media, 16
- Samling, 21
- Skapa videoscener manuellt, 44
- SmartMovie, 44, 49
- SmartSlide, 44, 45
- Snabbimport, 25
- Sökning, 37
- Spelare. *Se* Bibliotekets spelare
- Ta bort objekt, 25
- Ta bort scener, 44
- Tillgångar, 14, 18
- Videoscenavkänning, 42
- Visa tillgångar, 26
- Visning av scener, 43

Bibliotekets spelare

- Funktionsknappar, 33
- Helskärmknappen, 34
- Infoknappen, 34
- Kontroller, 31
- Öppna i medieredigerare-knappen, 33

- Spelare, 31
- Transportkontroller, 32
- Visa scener-knappen, 33
- Visningslägen, 34

Bibliotekselement

- Korrigeringar, 106

Biblioteksfliken, 3

Bilder

- Korrigerig, 113, 120

Bläddraren

- Filtrera listade tillgångar, 35
- Miniatyrbildskontroller, 29
- Sökning, 37
- Visningslägen (miniatyrbilds-, detaljvisning), 26

Bläddraren (för Biblioteksmedia), 26

Blu rayskiva (Importeraren), 295

Blu-ray

- Överföra film till, 306

C

CPU, x

D

Detaljvisning (Bläddraren), 26

Digitala stillbildskameror (Importeraren), 296

Direktprojekt

- Bildspel, 45
- Filmer, 49

Direktredigering, förhandsgranskning (tidslinje), 72

Diskfliken, 6

Diskmenyer

- Beskrivning, 238
- Flersidiga, 251
- Flersidiga operationer, 240
- Förhandsgranska, 244
- Huvud- jämfört med flersidiga, 242
- I Biblioteket, 242

- I projektet, 239
- Kapitel, 238
- Knappar, 239
- Olänkade, 243
- Redigera, 246
- Redigera utseendet, 255
- Diskmenyknappar. *Se*
 - Menyknappar
- Diskprojekt, 237
 - Lägga till menyer, 242
 - Och Filmredigeraren, 56
- Diskredigerare
 - Disksimulatore, 259
- Diskredigeraren, 6
 - Authoring av menyknappar, 256
 - Authoring- verktyg, 248
 - Kapitelguiden, 251
 - Tidslinjeredigering, 246
- Disksimulatore, 259
- Dragtrimning, 88
- Dra-och-släpp, 71
 - Avancerad, 73
- Drivrutiner. *Se* Enhetsdrivrutiner
- DV, xii
- DV/HDV-kamera (Importeraren), 288
- DVD
 - Avbild på hårddisk, 306
 - Överföra film till, 306
- DVD (Importeraren), 295

E

- Effector
 - Klipp ut, kopiera, klistra in, 92
- Effekter
 - Anpassa, 130
 - Foto och video, 140
 - I jämförelse med Korrigeringar, 128, 129
 - i Ljudredigeraren, 208
 - I medieredigerare, 129
 - Inställningar, 135
 - Klipp, 101
 - ljud (beskrivet), 218

- Nyckelrutor, 137
- Överblick, 127
- På tidslinjen, 133
- En Montagemalls anatomi, 158
- Enhetsdrivrutiner, ix
- Ersätta klipp, 75
- Etiketter
 - Användning, 41
 - Filtrering, 40
 - Hantera, 39
 - Överblick, 38
 - Roll i tillgångsfiltrering, 36
 - Slå av filtrering, 40
 - Sortering, 41

F

- Felsökning, 331
- Fil
 - Spara film på, 309
- Film
 - Förhandsgranskning, 9
- Filmer
 - I filmer, 95
- Filmfliken, 6
- Filmredigerare
 - Tidslinje spår, 58
- Filmredigeraren, 6
 - Allmänt, 70
 - Bibliotek, 57
 - I förhållande till diskprojekt, 56
 - Översikt, 55
 - Presentationer, 57
 - Verktygslist (ovan tidslinjen), 59, 61
- Filmnamspanelen (Importeraren), 278
- Filter
 - Tidslinje, 59
- Filtrera listade
 - Bibliotekstillgångar. *Se*
 - Tillgångsfiltrering
- Filtyper
 - 3GP, 311
 - AVCHD/Blu-ray, 312

- AVI, 313
- DivX, 314
- DivX Plus HD, 314
- Flash Video, 315
- iPod-kompatibel, 315
- MOV, 316
- MP2, 311
- MP3, 311
- MPEG, 317
- PSP, 318
- Real Media, 319
- WAV, 311
- Windows Media, 319
- Firewire, xii
- Flersidiga meny-operationer, 240
- Flikar, plats
 - I Biblioteket, 17
- Flytta och kopiera klipp, 89
- Fönster för förhandsgranskning, 9
- Förbättra (korrigeringsgrupp), 124
- Förbättra foton, fotokorrigerig,
 - 114
- Före och efter, 114
- Författa skivor, 237
- Förhandsvalda inställningar
 - I Menyredigeraren, 257
- Förhandsvisning
 - Biblioteksmedia, 31
 - Inställningar, 326
 - Realtid resp. rendering, 134
- Förhandsvisning i realtid, 134
- Förinställda stilar
 - (Titelredigeraren), 172
- Förinställning Rörelser, 174
- Förkortningar, xii
- Format
 - Video, 61
- Förvalt spår (tidslinje), 58
- Foto- och videoeffekter, 140
- Fotokameror. *Se* Kameror, digital
- Foton, digitala (Import)eraren),
 - 296
- Fotoredigerare, 8
- Fotoredigeraren
 - Beskärningskorrigerig, 117

- Bildrotation, 113
- Förbättra foton-korrigerig, 114
- Före och efter, 114
- Korrigerig, 113
- Korrigeringslista, 114
- Panorera-och-zooma, 145
- Redigeringsverktyg, 113
- Röda ögon-korrigerig, 119
- Uträttningskorrigerig, 118
- Frekvensspektrum (i
 - Ljudredigeraren), 210

G

- Genvägar. *Se* Kortkommandon
- Glidtrimning, 87
- GOP
 - Closed, 370
 - Storlek, 374
- Grafikkort, x

H

- Händelseregister, 324
- Hänglåsappar, 68
- Hårdvara
 - Drivrutiner, ix
- Hastighet (långsam och snabb), 92
- HD, 375
 - Systemkrav, x
- HDV, xii, 375
- HDV-kamera (Importeraren), 288
- Hög hastighet, 92
- Högerknappsmenyer. *Se*
 - Kontextmenyer
- Hotkeys. *Se* Kortkommandon

I

- i.LINK, xii
- IEEE 1394 (FireWire)
 - Enheter (Importeraren), 288
- IEEE-1394, xii
- Import

- BD (Blu-rayskiva), 295
 - Manuell inspelning, 291
 - paneler, 264
 - Spela in video/ljud, 291
 - Importerera**
 - Inställningar, 325
 - Importerera från-panelen** (Importeraren), 264
 - Importerera till-panelen** (Importeraren), 267
 - Importeraren**
 - All media, 280
 - Alternativ, 264
 - Analog video och ljud, 293
 - Att använda, 262
 - Digitalkameror, 296
 - DVD, 295
 - Enskild bildruta, 265
 - Filnamnspanelen, 278
 - Fotografier, 296
 - Från DV- eller HDV-kamera, 288
 - Från IEEE 1394 (FireWire), 288
 - Från lokal disk, 280
 - Importerera från-panelen, 264
 - Importerera till-panelen, 267
 - Inmarkör, Utmarkör, 291
 - Inställningar för Scenavkänning, 276
 - Källa, 280
 - Komprimeringsinställningar, 274
 - Kopieringsskydd (DVD, BD), 295
 - Metadata-panel, 277
 - Nivåer för ljud och video, 266
 - Översikt, 261
 - Spela in med in-/utmarkör, 291
 - Stillbild, 299
 - Stop motion-animering, 297
 - Välja media, 280
 - Importereraren**
 - Lägespanelen, 271
 - Infoga klipp**, 74
 - Infogaläge**, 65
 - Infoga-läge**, 83
 - Inmarkör, Utmarkör**
 - Inspelning, 291
 - Inmarkör, Utmarkör (Importeraren), 291
 - Inspelning**. *Se* Importeraren
 - Nivåer för ljud och video, 266
 - Översikt, 261
 - Scenavkänning, 276
 - Inspelning, manuell kontroll** (Importeraren), 291
 - Inställningar**, 323
 - Bevakade mappar, 324
 - Effekter, 135
 - Förhandsvisning, 326
 - Händelseregister, 324
 - Importerera, 325
 - Komprimering (Importeraren), 274
 - Lagringsplatser, 328
 - Ljudenhet, 324
 - Panorera-och-zooma, 149
 - Projektinställningar, 70, 327
 - Tidslinje, 70
 - Tidslinje video, 61
 - Interaktivitet (utforma skivmenyer för)**, 239
 - Internet**
 - Spara film till, 319
- J**
- Justera klipp (tidslinje)**, 79
- K**
- Källa (för Importeraren)**, 280
 - Kameror**
 - Analog (Importeraren), 293
 - DV, HDV (Importeraren), 288
 - Kanalmixer**, 209
 - Kapitel**
 - Skapa med Kapitelguiden, 251
 - Kapitel (på diskmenyn)**, 238
 - Kapitelguiden**
 - Att använda, 253
 - Öppna, 251
 - Syfte, 251
 - Kapitelmarkörer**

- Redigera på tidslinjen, 250
- Klip**
Ersätta, 75
Infoga, 74
- Klipp**
Ändra hastighet på, 92
Associerade, 361
Åtgärder, 78
Effekter, 101
Ersättande, 362
Flytta och kopiera, 89
Form, 362
Hastighet (videografitips), 360
Justering, 79
Klipp ut, kopiera, klistra in, 91
Kontextmeny, 102
Kontrast, 362
Lägg till till tidslinjen, 71
Montage, 151, 154, 156
Orsak och verkan, 362
Övergångar, 96
Övertrimning, 80
Parallella, 361
Radera, 77
Trimning, 79, 81, 84, 85
Val, 78
- Klipp ut, kopiera, klistra in**
(effekter), 92
- Klipp ut, kopiera, klistra in (klipp)**,
91
- Klipp ut, kopiera, klistra in**
(övergångar), 92
- Knappar**
I diskmenyer, 239
På diskmenyer. *Se Menyknappar*
- Knappcykel-verktyg**
I Menyredigeraren, 255
- Knappen lägg till samling**
(Biblioteket), 21
- Kompakt Bibliotek**
I Filmredigeraren, 57
- Komprimering**
Inställningar (Importeraren), 274
- Kontextmenyer, xiii**
Spår, 69
Tidslinjeklipp, 102
- Kontinuitet (videografitips), 359**
- Kontrollpanel. Se Inställningar**
- Kopiera och flytta klipp, 89**
- Kopieringsskydd för DVD, BD-
import, 295**
- Korrigerig av media**
I Biblioteket, 13, 41
- Korrigeringar**
Bibliotekselement, 106
Foto, 113
Foto (listade), 114
I jämförelse med Effekter, 128,
129
i Ljudredigeraren, 208
Ljud, 126
Ljud (beskrivet), 213
Översikt, 105
Tidslinjeklipp, 107
Video, 120
Video (listade), 124
- Korrigeringar av media**
I Biblioteket, 13, 41
- Kort, minne. Se Minneskort**
- Kortkommandon, xiv, 385**
Allmänna, 385
Bibliotek, 386
Filmfönstret, 387
Importeraren, 387
Medieredigerare, 388
Spela och transportera, 386
Titelredigerare, 388
- Krav, system, ix**
- Kunskapsdatabas, 332**

L

Ladda upp till Internet, 319

Lägen

- Alternativ, 66
Ljudsnabbspolning, 64
Magnet, 64, 72
Redigering, 83
Redigering (smart, klistra in, skriv
över), 65
Skapa Film, 303
Smart, 73

Volymredigering med nyckelruta,
 64
 Lägespanelen (Importeraren), 271
 Lagringsplatser, 328
 Låsa spår, 68
 Ljud
 5.1 surroundljud, 221
 Alternativ för analog import, 266
 Användning av, 205, 207
 Balans, 220, 226
 Funktioner, 205
 Korrigerig, 126
 Masteruppspelningnivå (tidslinje),
 221
 Mixer (tidslinje), 222
 Panorerare, 220, 226
 Panoreringsnyckelrutor, 229
 Surroundljud, 221
 Tidslinjefunktioner, 221
 Uppspelningsnivåer, 222
 Volym och mixning, 220
 Volymnyckelrutor, 223
 Ljud och musik, 205
 Ljudeffekter, 205, 218
 Använda på Montageklipp, 157
 Ljudenhet, 324
 Ljudkorrigeringar, 213
 Ljudkreationsverktyg, 229
 Ljudmixer, 220
 Ljudnivåer
 Vid analog import, 266
 Ljudredigerare
 Kanalmixer, 209
 Synkroniserad video, 212
 Ljudredigeraren, 207
 Effekter, 208
 Korrigerig, 126
 Korrigeringar, 208
 Visualisering, 210
 Ljudredigeraren:, 8
 Ljudsnabbspolning, 64
 Lokal disk (Importeraren), 280

M

Magnetläge, 64, 72
 Mallar. *Se* Montagemallar
 Introduktion, 151
 Manuell anpassning, 152
 Släppzoner, 163
 Markörer
 I Videoredigeraren, 123
 Skapa mellan markörer, 306
 Tidslinje, 63
 Media
 Etiketter, 38
 Förhandsvisning i Biblioteket, 31
 Saknade, 16
 Scannar efter media, 287
 Välja för import, 280
 Media Player, 319
 Mediaredigerare, 8
 Mediebiblioteket, 11
 Medieredigerare
 Effekter, 127, 129
 Förhandsgranska i, 108
 Fotoredigeraren, 113
 Inställningar, 135
 Korrigeringar, 105
 Ljudredigeraren, 126
 Navigatorn, 109
 Öppna, 107
 Översikt, 107
 Sololäge, 132
 Titelfält, 108
 Verktygsinställningar, 112
 Videoredigeraren, 120
 Visningsalternativ, 110, 111
 Medieredigering
 Panorera-och-zooma, 145
 Mellanrum
 Fylla (tidslinje), 73
 Trimning, 85
 Meny
 Skivor. *Se* Diskmenyer
 Menyknappar, 243
 Authoring, 256
 Länkindikatorer, 246

Meny-redigerarens förhandsvalda
inställningar, 257
Olänkade, 243
Redigera egenskaper, 258
Ställa in typ i Menyredigeraren,
256
Menykommandon, xiii
Menylistan, 239, 240
Menyn gruppera efter
(Biblioteket), 19
Meny-redigerare
Förhandsvalda inställningar, 257
Knappinställningar, 258
Menyredigeraren
Introduktion, 255
Öppna, 255
Metadata-panel (Importeraren),
277
Miniatyrbildvisning (Bläddraren),
26
Minneskort, importera från. *Se*
Filbaserade enheter
Mixer (ljud), 222
MMC. *Se* Filbaserade enheter
Moderkort, x
Montage. *Se* Mallar
Att lägga till projekt, 154
Bakgrunder, 155
Klipp, 151
Mallar, 153, 154, 158, 161
Övergångar och effekter, 157
Sektion (i Biblioteket), 153, 154
Montageklipp
Infoga, Skriv över eller Ersätt, 156
Trimma och redigera, 156
Montagemallar
Anatomi, 158
Montageredigeraren, 161
Bibliotek, 155
MP2-filer, 311
MP3-filer, 311
MPEG
Rendera för överföring, 305
Multispårsredigering
Direkt, med Montage, 151

Musik, 205
Val (videografitips), 363

N

Närbilder, 357
Nätverk. *Se* Filbaserade enheter
Nätverk, importera från. *Se*
Filbaserade enheter
Navigator
I Filmredigeraren, 59
Zoom, 60
Navigatoren
För tidslinjeklipp, 131
Nivåer
Klipp (ljud), 222
Spår (ljud), 222
Uppspelning (master), 221
Nivåer, ljud och video
Vid analog import, 266
Nyckelrutor
Effekter, 137
Ljudpanorering, 229
Ljudvolym, 223
Panorera-och-zooma, 148

O

Operativsystem, x
Optisk skiva
Avbild på hårddisk, 306
Optiska skivor, översikt, 309
Ordförklaringar, 367
Originalljud
Spara (videografitips), 363
Överföring
Enbart ljud, 311
Medietyper, 304
Till 3GP fil, 311
Till AVCHD/Blu-rayfil, 312
Till AVI fil, 313
Till DivX fil, 314
Till DivX Plus HD fil, 314
Till fil, 309
Till Flash Video-fil, 315

Till Internet, 319
Till iPod-kompatibel fil, 315
Till MOV-fil, 316
Till MPEG-fil, 317
Till optisk skiva, 306
Till PSP-fil, 318
Till Real Media-fil, 319
Till Windows Media, 319
Utforskare, 303

Övergångar
Applicerade på Montageklipp, 157
Introduktion, 96
Klipp ut, kopiera, klistra in, 92
Videografitips, 358

Översikt, 1
Översiktsbilder (videografitips),
357

Övertrimning (tidslinje), 80

Övervaka
Trimpunkter, 89

Övervaka video och audio
(tidslinje), 68

P

Panorera-och-zooma, 145

Animerad, 147
Inställningspanelen, 149
Introduktion, 129
Lägga till, 145
Nyckelrutor, 148
Statisk, 146

Panorerare, 220, 226
Nyckelrutor, 229

Perspektiv
Varierande, 357

Platsflikar
I Biblioteket, 17
Roll i tillgångsfiltrering, 35

Position på tidslinjen, 59

Presentationer
I Filmredigeraren, 57

Problem och lösningar, 331

Produktnamn, xii

Programinställningar. *Se*
Inställningar

Projekt
Nästlade, 95
redigerare, 6
Skivor. *Se* Diskprojekt
Projektets tidslinje, 57
Projektinställningar, 327

Q

Quicktime Player
Uppspelning med, 310

R

Radera klipp, 77

RAM, x

Real Media
Filer, 319
RealNetworks® RealPlayer®, 319

Redigera
Radera klipp, 77

Redigera filmer, 70

Redigerare
Film, 55
Foto, 113
Ljud, 126, 207
Media. *Se* Medieredigerare, *Se*
Medieredigerare
Titel, 165
Video, 120

Redigerare, media, 8

Redigering, 357
Direkt förhandsgranskning
(tidslinje), 72
Ersätta klipp, 75
Fylla ett mellanrum (tidslinje), 73
Infoga klipp, 74
Övertrimning klipp, 80
Smart läge, 73
Trimning klipp, 81

Redigerings
projekt, 6

Redigeringsfönstret
(Titelredigeraren), 186
Redigeringsläge, alternativ, 66
Redigeringslägen, 65, 83
Rendering, 134, 305
Returmarkörer
Redigera på tidslinjen, 250
Röda ögon-korrigerings, 119
Rörelser
Förhandsvisa, 176
Lägga till, 176
Rörelser (Titel-redigerare), 171
Roterar bilder, 113

S

Saknade Biblioteksmedia, 16
Samlingar
Åtgärder för, 22
Biblioteksgren, 21
Tillgångar i, 23
Samtidig markering
I Titelredigeraren, 202
Scannar efter media, 287
Scenavkänning, 276
Scenavkänning (video), 42
Scener
Avkänning, 42
Skapa manuellt, 44
Ta bort, 44
Visning, 43
Scener (videografitips), 360
Scorefitter
Skapa sång, 76
ScoreFitter, 231
SCSI, x
SD-kort, importera från. *Se*
Filbaserade enheter
Sekundärfilm, 95
Simulerad visning av diskprojekt,
259
Skapa Film
Utdrag, 306
Skapa filmer, 303

Skapa film-läget, 303
Skapa mellan markörer, 306
Skicka till tidslinjen, 75
Skiva
Avbild på hårddisk, 306
Författa, 237
Spara film på, 306
Skivförfattande
Interaktivitet, 239
Skivor
Authoring, 221
Skriv över läge, 65
Skriv över-läge, 83
Skydda ett spår, 68
Släppzoner
Lägga till effekter, 164
Placera underklipp, 163
Rensa, 163
Ta bort ljud, 163
Slow motion, 92
Smart läge, 65, 73
Smart-läge, 83
SmartMovie, 14
Förvaringsområdet, 51
Inställningar, 51
Knappar för förhandsgranskning,
redigering och export, 50
Lägg till media, 49
Om SmartMovie, 49
SmartSlide, 14
Förvaringsområdet, 47
Inställningar, 47
Knappar för förhandsgranskning,
redigering och export, 46
Lägg till media, 46
Om SmartSlide, 45
Snabbspolning
Ljud, 64
Sökning
Roll i tillgångsfiltrering, 37
Sololäge
I medieredigerare, 132
Soundstage (ScoreFitter), 231
Spår
Synkronisering, 81

Ytterligare funktioner, 69
Spara till fil, 309
 3GP, 311
 AVCHD/Blu-ray, 312
 AVI, 313
 DivX, 314
 DivX Plus HD, 314
 Enbart ljud, 311
 Flash Video, 315
 iPod-kompatibel, 315
 Ljudspår, 311
 MOV, 316
 MPEG, 317
 PSP, 318
 Real Media, 319
 Windows Media, 319
Spara till skiva, 306
Spårhuvud
 Låsa spår, 68
 Namn, 68
 Standardspår, 67
 Video- och audioövervakning, 68
Spårhuvudet
 Till tidslinjen, 67
Spårnamn, 68
Spårtitel
 Spår utan tidslinje, 58
Spela in berättarröster, 233
Spela in video/ljud (Importeraren),
 291
Spelare
 I Diskredigeraren, 244
Spelare, Biblioteket. *Se*
 Bibliotekets spelare
Spelaren
 Introduktion, 9
Stabilisera (videokorrigerig), 125
Standarder, xii
Standardspår, 67
Stilar (Titel-redigerare), 171
Stilinställningar
 I Titelredigeraren, 181
Stillbild, 265
Stillbild (Importeraren), 299

Stillbildskameror. *Se* Kameror,
 digital
Stillbildsverktyg, 124
Stop motion-animering, 297
Stoppa rörelse, 265
Studio Importeraren, 262
Support. *Se* Teknisk support
Surroundljud, 221
Synkroniserad video
 i Ljudredigeraren, 212
Synkronisering
 Mellan spår, 81
Systemkrav, ix

T

Ta bort klipp, 77
Tangenternas namn, xiv
Teknisk support
 De vanligaste frågorna, 334
 Exportera, 349
 Fel under installationen, 339
 Fel under start, 341
 Felsöka krascher, 343
 Information om serienummer, 338
 Kompatibilitet med
 inspelningshårdvara, 337
 Kompatibilitet med tidigare
 innehåll, 334
 Kontakt, 332
 Kunskapsdatabas, 332
 Resurser, övningar och träning,
 352
 Spela skivor, 349
Text
 I Titelredigeraren, 189
Tidslinje, 55
 Alternativt redigeringsläge, 66
 Ändra storlek, 60
 Använda urklipp på, 90
 Direktredigering,
 förhandsgranskning, 72
 Diskredigeraren, 246
 Dra-och-släpp, 71, 73
 Ersätta klipp, 75

- Filter, 59
- Förvalt spår, 58
- Fylla ett mellanrum, 73
- grunder, 58
- Infoga klipp, 74
- Inställningar, 61
- Justera klipp, 79
- Kapitel- och returmarkörer, 250
- Klipp kontextmenyer, 102
- Klipp ut, kopiera, klistra in, 91
- Klipp-åtgärder, 78
- Klippeffekter, 101
- Lägg till spår, 71
- Låsa spår, 68
- Ljutfunktioner, 221
- Ljudsnabbspolning läge, 64
- Magnetiskt läge, 64
- Magnetläge, 72
- Markörer, 63
- Masteruppspelningnivå, 221
- Menymarkörer, 247
- Navigatör, 59
- Nuvarande position, 59
- Öppna trimpunkter, 81
- Övergångar, 96
- Projekt, 57
- Radera klipp, 77
- Redigeringslägen, 65
- Skapa innehåll, 76
- Skicka till, 75
- Skivförfattande verktyg, 248
- Spår, 58
- Spår kontextmeny, 69
- Spårhuvud, 67
- Spårnamn, 68
- Spårtitel, 58
- Standardspår, 67
- Synkronisering av spår, 81
- Trimma klipp, 79
- Välja klipp, 78
- Verktygslist, 59
- Vertygslist, 61
- Video- och audioövervakning, 68
- Volymredigering med nyckelruta, 64
- Tidslinjeinställningar, 70
- Tidslinjeklipp
 - Korrigeringar, 107
- Tidslinjen
 - Klippeffekter, 133
 - Ljudmixer, 222
- Tillgång
 - Bedömningar, 36
- Tillgångar
 - Etiketter, 36, 38
 - Filtrera Bläddrarens tillgångar, 35
 - Lägga till i projekt, 12
 - Ta bort från Biblioteket, 25
- Tillgångar (Biblioteket), 11, 14
- Tillgångsfiltrering
 - Bedömningar, 36
 - Etiketter, 36
 - Platsflikar, 35
 - Slå av, 37
 - Sökning, 31, 37
- Tillgångsträdet, 18
 - Knappen lägg till samling, 21
 - Menyn gruppera efter, 19
- Titel
 - Färger (videografitips), 364
 - Val (videografitips), 364
- Titel-redigerare
 - Förhandsvalda inställningar, 171
 - Rörelser, 171
 - Stilar, 171
- Titelredigeraren
 - Bakgrundsinställningar, 179
 - Bibliotek, 169
 - Filmenyn, 169
 - Förhandsvisa Rörelser, 176
 - Förinställda rörelser, 174
 - Förinställda stilar, 172
 - Gruppåtgärder, 202
 - Gruppenskaper, 203
 - Gruppjustering, 204
 - Lagergrupper, 200
 - Lagerlistan, 194, 195
 - Lägga till Rörelser, 176
 - Och Menyredigeraren, 255
 - Översikt, 165
 - Redigeringsfönstret, 186
 - Samtidig markering i, 202
 - Skapa och redigera titlar, 177

- Stilinställningar, 181
- Textfunktioner, 189
- Titlar
 - Använda nyckelord i namn, 168
 - Helbild jämfört med överlagring, 168
- Titlelredigerare
 - Skapa titlar, 76
- Titlel-redigeraren
 - Stänga, 168
 - Starta, 168
- Trimma båda, 86
- Trimning
 - Dragtrimning, 88
 - Glidtrimning, 87
 - Klipp på tidslinjen, 81
 - Klippets början, 84
 - Klippets slut, 85
 - Mellanrum, 85
 - Öppna trimpunkter, 81
 - Övertrimning, 80
 - Övervaka trimpunkter, 89
 - Trimma båda, 86
- Trimning klipp (tidslinje), 79

U

- UDMA, x
- Underklipp
 - Lägga till effekter, 164
 - Placera i släppzonen, 163
 - Ta bort ljud, 163
- Uppspelningskontroller, 9
- Uppspelningsnivå (master), 221
- Urklipp
 - Använda (tidslinje), 90
- USB-minne, importera från. *Se*
 - Filbaserade enheter
- Uträttningskorrigerings, 118

V

- Vågformsgraf (i Ljudredigeraren), 210
- Välja klipp (tidslinje), 78

- Välja media för import, 280
- Verktyg
 - Bakgrundsmusik, 231
 - Berättarröster, 233
- Video
 - Alternativ för analog import, 266
 - Maskinvara för uppspelning, xi
 - Scenavkänning, 42
 - Skapa videoscener manuellt, 44
 - Ta bort scener, 44
 - Visning av scener, 43
- Video format, 61
- Video- och audioövervakning, 68
- Video- och fotoeffekter, 140
- Videoeffekter
 - Använda på Montageklipp, 157
- Videografi, 355
- Videonivåer
 - Vid analog import, 266
- Videoredigerare, 8
- Videoredigeraren
 - Förbättra korrigerings, 124
 - Korrigerings, 120
 - Korrigeringslista, 124
 - Markörer, 123
 - Redigeringsverktyg, 121
 - Stabilisera korrigerings, 125
 - Stillbildsverktyg, 124
 - Transportkontroller, 121
 - Trimning, 121
- Visa scener (Bläddraren), 26
- Voice-over-verktyg
 - Skapa voice-over, 76
- Volym
 - Berättarröstnivåer, 234
 - Mixning, 220
- Volymnyckelrutor, 223
- Volymredigering med nyckelruta, 64

W

- WAV-filer, 311
- Webben
 - Spara film på, 319

Windows Media

Filer, 319

Spelare, 319

Windows Media Player

Uppspelning med, 310

Y

Yahoo! Video, 319

YouTube, 319