

# Pinnacle Studio

12-es verzió

*A Studio, a Studio Plus és a Studio Ultimate verzió*

***Megfilmesített élet***

Külön köszönet illeti a következőket: Markus Duerr, Travis White, Bertrand de Vregille, Richard Edgley, Jörg Tewes, Jan Piros, Jörg Weselmann, Mikel Zwissler és Sulekha Somasekhar.

Dokumentáció: Nick Sullivan

Copyright © 1996–2008 Pinnacle Systems, Inc. Minden jog fenntartva.

Kérjük, tartsa tiszteletben a művészek és alkotók szerzői jogait. A különféle tartalmakat – például zenéket, fényképeket, videókat és hírességekről készült képeket – számos országban szerzői jogi törvények védik. A más személyek által létrehozott tartalmak felhasználásához előfordulhat, hogy be kell szereznie a használati jogokat, vagy engedélyt kell kérnie a tulajdonostól.

A termék, illetve annak bizonyos részei az Amerikai Egyesült Államok alábbi szabadalmainak védelme alá tartoznak: 5,495,291; 5,946,445 6,469,711; 6,532,043; 6,678,461; 6,901,211; 6,907,191 7,124,366; 7,165,219; 7,286,131; és 7,301,092. További, függőben lévő szabadalmak is léteznek.

Mpegable DS 2.2 ©2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. ♦ Készült a Dolby Laboratories engedélyével. Ez a termék egy vagy több olyan programot tartalmaz, amely kiadatlan munkának minősül, és a nemzetközi, illetve amerikai egyesült államokbeli szerzői jogi törvények hatálya alá tartozik. Ezek a munkák bizalmasak, és a Dolby Laboratories tulajdonát képezik. Sem egészben, sem pedig részben nem sokszorosíthatók, nem hozhatók nyilvánosságra, illetve nem készíthető belőlük származékos munka a Dolby Laboratories kifejezett engedélye nélkül. Copyright 1993–2005 Dolby Laboratories. Minden jog fenntartva.

♦ Az MPEG Layer-3 hangkódoló technológia a Fraunhofer IIS és a Thomson Multimedia vállalat engedélyével lett felhasználva. ♦ A termék egyes részei a LEADTOOLS használatával készültek. ©1991–2006, LEAD Technologies, Inc. Minden jog fenntartva. ♦ Egyes részek Windows Media-technológiákon alapulnak. ©1999–2005 Microsoft Corporation. ♦ Real Producer SDK ©1995–2005 Real Networks Inc. ♦ A termék tartalmazza a Pegasus Imaging Corporation (Tampa, Florida) szerzői joggal védett képalkotási kódjának részleteit. Minden jog fenntartva. ♦ MPEG Layer II Audio – QDesign Corp. ♦ A termék YouTube API-t tartalmaz.

Jelen kézikönyv semmilyen részlete nem másolható, továbbítható, írható át, tárolható adatlekérő rendszerben vagy fordítható le emberi vagy számítógépes nyelvre semmilyen formában és (elektronikus, mechanikai, mágneses, kézi vagy más) módszerrel a Pinnacle Systems, Inc. kifejezett írásos engedélye nélkül.

Pinnacle Systems, Inc.  
280 North Bernardo Avenue  
Mountain View, CA 94943

Nyomtatva az Egyesült Államokban.

# Tartalomjegyzék

<b>KEZDETI TEENDŐK.....</b>	<b>XI</b>
Szükséges eszközök.....	xii
Rövidítések és egyezmények.....	xv
A programból elérhető súgó.....	xvi
<b>1. FEJEZET: A STUDIO HASZNÁLATA .....</b>	<b>1</b>
Visszavonás, Ismét, Súgó, Támogatás és Exkluzív .....	2
Beállítások megadása .....	3
<b>Szerkesztés mód.....</b>	<b>4</b>
A Lejátszó.....	5
Lejátszásvezérlők .....	8
További, a szerkesztéssel kapcsolatos témakörök .....	12
A Studio program bővítése .....	13
<b>2. FEJEZET: VIDEÓK RÖGZÍTÉSE .....</b>	<b>19</b>
<b>A Rögzítés mód kezelőfelülete .....</b>	<b>21</b>
A Lemezterület-kijelző .....	23
A Kézikamera-vezérlő .....	25
<b>A rögzítési folyamat.....</b>	<b>26</b>
A rögzítéshez használható hardvereszközök .....	27
A rögzítés folyamata lépésről lépésre.....	28
Jelenetfelismerés.....	31

<b>Rögzítés digitális forrásról.....</b>	<b>32</b>
Audio- és videojelszintek – digitális forrás .....	34
<b>Rögzítés analóg forrásról.....</b>	<b>35</b>
A rögzítés minőségével kapcsolatos beállítási lehetőségek .....	35
Audio- és videojelszintek – analóg forrás.....	36
<b>Videó importálása DVD-lemezzről.....</b>	<b>37</b>
<b>Médiafilek importálása külső eszközökről.....</b>	<b>39</b>
<b>3. FEJEZET: AZ ALBUM .....</b>	<b>43</b>
<b>A Videójelenetek rész.....</b>	<b>47</b>
Rögzített videót tartalmazó filek megnyitása .....	51
A rögzített videó megtekintése .....	55
Jelenetek és filek kijelölése .....	56
Jelenetek és filek adatainak megjelenítése.....	58
A Megjegyzés nézet.....	58
Jelenetek egyesítése és részekre osztása .....	60
Jelenetek újbóli felismerése .....	63
<b>Az Átmenetek rész.....</b>	<b>64</b>
<b>A Montage® témák szakasz.....</b>	<b>66</b>
<b>A Főcímek rész .....</b>	<b>67</b>
<b>Az Állóképek rész.....</b>	<b>68</b>
<b>A Lemezmenük rész .....</b>	<b>69</b>
<b>A Hangeffektusok rész .....</b>	<b>70</b>
<b>A Zene rész.....</b>	<b>71</b>

## **4. FEJEZET: A FILM ABLAK ..... 73**

<b>A Film ablak nézetei.....</b>	<b>77</b>
Jelenetvázlat nézet .....	77
Idővonal nézet .....	78
Szöveg nézet.....	84
<b>Az eszközkészletek.....</b>	<b>85</b>
A Videó eszközkészlet.....	87
A Hang eszközkészlet.....	89

## **5. FEJEZET: VIDEÓKLIPEK ..... 93**

<b>Tudnivalók a videóklipekről.....</b>	<b>94</b>
Videóklipek hozzáadása a filmhez .....	94
Munka több rögzítési fájlal egyszerre.....	96
A projekt videóformátuma.....	97
A programfelület szolgáltatásai .....	100
<b>Videóklipek vágása.....</b>	<b>101</b>
Vágás az idővonalon fogópontok használatával .....	102
Tipppek a klipek vágásához .....	106
Vágás a <i>Klip tulajdonságai</i> eszközzel .....	106
Vágott klipek visszaállítása .....	109
<b>Klipek kettéosztása és egyesítése.....</b>	<b>109</b>
<b>Idővonal szerkesztése haladóknak.....</b>	<b>111</b>
Beszúrásos szerkesztés .....	112
Felosztásos szerkesztés.....	115
<b>A SmartMovie zeneklip-készítő eszköz.....</b>	<b>119</b>

## **6. FEJEZET: MONTAGE® TÉMÁK ÉS TÉMASZERKESZTÉS ..... 123**

<b>A témák használata .....</b>	<b>125</b>
Az album <i>Témák</i> szakasza .....	127
Témaklipek létrehozása .....	127

Munka a témaklipekkal az Idővonalon .....	130
A témák felépítése .....	131
A <i>Témaszerkesztő</i> eszköz megnyitása .....	134
A <i>Témaszerkesztő</i> eszköz használata .....	135
<b>7. FEJEZET: VIDEÓEFFEKTUSOK .....</b>	<b>139</b>
Munka az effektuslistával .....	140
Az effektusok paramétereinek módosítása .....	142
Kulcsképek használata .....	144
Kulcsképek használata .....	147
Előnézet és kiszámítás .....	149
<b>videóeffektusok tára .....</b>	<b>150</b>
<b>Szokásos effektusok .....</b>	<b>152</b>
Automatikus színkorrekció .....	152
Zajcsökkentés .....	153
Stabilizálás .....	153
Speed .....	154
<b>Plus effektusok .....</b>	<b>154</b>
Homályosítás .....	155
Domborítás .....	156
Régi film .....	156
Lágyítás .....	157
Festettüveg .....	157
Luma key .....	157
2D-szerkesztő .....	158
Földrengés .....	158
Lencsevisszfény .....	158
Nagyítás .....	159
Elmosódás .....	159
Elforgatás .....	159
Vízcsepp .....	160
Vízhullám .....	160
Fekete-fehér .....	160
Színkorrekció .....	161
Színleképezés .....	161
Invertálás .....	161
Világosítás .....	162

Kontúrozás.....	162
RGB színegyensúly .....	162
Szépia .....	163
Fehéregyensúly .....	163

## **8. FEJEZET: KÉTSÁVOS SZERKESZTÉS**

### **A STUDIO PLUS PROGRAMMAL ..... 165**

<i>Az átfedő sáv bemutatása</i> .....	165
A/B szerkesztés .....	167
A Kép-a-képben eszköz.....	168
A Chroma key eszköz.....	174
Színek kijelölése .....	181

## **9. FEJEZET: ÁTMENETEK ..... 183**

Átmenettípusok és használatuk.....	184
A film effektusainak megtekintése .....	188
Hangátmenetek .....	189
Az Átmenet hullámoztatása parancs.....	189

### **Átmenetek vágása..... 190**

<i>Vágás a Klip tulajdonságai eszközzel</i> .....	191
---	-----

## **10. FEJEZET: ÁLLÓKÉPEK..... 193**

### **Állóképek szerkesztése ..... 195**

<i>Képklipek tulajdonságainak szerkesztése</i> .....	196
--	-----

### **A Képkockalopó ..... 204**

<i>A Képkockalopó eszköz</i> .....	204
------------------------------------	-----

## **11. FEJEZET: LEMEZMENÜK ..... 207**

Lemezek összeállítása a Studio programban .....	209
Az Album menüinek használata .....	211
A DVD-lejátszásvezérlő .....	213
Menük szerkesztése az idővonalon.....	214
Szerkesztés a <i>Klip tulajdonságai</i> eszközzel.....	217
<i>A Lemezmenü</i> eszköz.....	222

<b>12. FEJEZET: A FŐCÍMSZERKESZTŐ .....</b>	<b>225</b>
A Főcímszerkesztő elindítása .....	226
<b>A Főcímszerkesztő vezérlőelemei.....</b>	<b>227</b>
Főcímtípus-gombok .....	228
Objektum eszközkészlet .....	229
Szerkesztőmód-választó gombok .....	232
Objektumelrendezési gombok .....	234
Vágólap- és törlőgombok .....	236
Szövegstílussal kapcsolatos vezérlőelemek .....	236
<b>A Főcímszerkesztő album .....</b>	<b>238</b>
A Stílustallózó .....	239
A Hátterek szakasz .....	241
A Képek szakasz .....	243
A Gombok szakasz .....	244
<b>13. FEJEZET: HANGEFFEKTUSOK ÉS ZENE.....</b>	<b>247</b>
Az idővonal hangsávjai .....	250
A <i>CD-hanglemez</i> eszköz .....	252
A <i>Háttérzene</i> eszköz.....	253
Az <i>Alámondás</i> eszköz.....	255
<b>Hangklipek vágása .....</b>	<b>258</b>
Vágás a <i>Klip tulajdonságai</i> eszközzel .....	259
<b>Hangerő és keverés.....</b>	<b>261</b>
A hangklipek felépítése .....	261
A hang igazítása az idővonalon .....	264
Átmenetek a hangsávokon .....	266
A Hangerő és balansz eszköz .....	267
<b>14. FEJEZET: HANGEFFEKTUSOK.....</b>	<b>273</b>
Zajcsökkentés .....	274
<b>Hangeffektusok a Plus verzióban.....</b>	<b>276</b>
Csatorna eszköz .....	276
Kórus .....	277
Sziszegésmentesítő .....	277



Hangszínszabályzó .....	277
Grunge-effektus .....	278
Kiegyenlítő .....	279
Visszhang .....	280
Sztereó visszhang .....	280
Sztereó szóródás .....	281
<b>15. FEJEZET: FILMKÉSZÍTÉS.....</b>	<b>283</b>
<b>Kiírás lemezre.....</b>	<b>286</b>
<b>Fájlba írás .....</b>	<b>290</b>
<b>Szalagra írás.....</b>	<b>298</b>
A kamera vagy a videomagnó konfigurálása .....	299
A film kiírása videokazettára .....	300
<b>KÖZZÉTÉTEL A WEBEN.....</b>	<b>301</b>
<b>A FÜGGELÉK: BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉGEK.....</b>	<b>305</b>
A rögzítés forrására vonatkozó beállítások .....	306
A rögzítési formátum beállításai .....	309
Projektbeállítások .....	313
Videó- és hangbeállítások .....	317
Lemezkészítés beállításai .....	323
Fájl készítésének beállításai .....	328
Real Media fájlok készítésének beállításai .....	333
Windows Media fájlok készítésének beállításai .....	336
Szalag készítésének beállításai .....	338
<b>B FÜGGELÉK: TIPPEK ÉS TRÜKKÖK .....</b>	<b>343</b>
Hardver .....	343
Megjelenítési beállítások .....	345
A Studio és a számítógépes animáció.....	347
<b>C FÜGGELÉK: HIBAE LHÁRÍTÁS.....</b>	<b>349</b>
<b>Online technikai támogatás .....</b>	<b>351</b>

<b>Leggyakoribb problémák .....</b>	<b>353</b>
Hibaüzenet vagy lefagyás telepítéskor .....	353
A Studio lefagy Szerkesztés módban.....	355
„Nem található videoeszköz” hibaüzenet jelenik meg Rögzítés üzemmódban.....	361
„A program nem érzékelt érvényes bemenőjelet” hibaüzenet rögzítéskor .....	366
A Studio lefagy kiszámítás közben.....	368
A Studio indításkor lefagy, vagy nem indul .....	371
„Nem sikerült lemezre írni az adatokat” hibaüzenet jelenik meg a Film készítése ablakban .....	374
A Studio programmal készített DVD-k nem játszhatók le vagy üresnek tűnnek .....	376
Nem jelenik meg videó vagy a videó rossz minőségű a Rögzített anyag előnézete ablakban.....	377

## **D FÜGGELÉK: VIDEÓZÁSSAL KAPCSOLATOS**

<b>TIPPEK .....</b>	<b>381</b>
Forgatókönyv készítése .....	382
Szerkesztés .....	383
Gyakorlati tanácsok videószerkesztéshez.....	386
Hangsáv létrehozása .....	389
Cím.....	390

## **E FÜGGELÉK: SZÓSZEDET..... 393**

## **F FÜGGELÉK: LICENCszerződés ..... 411**

## **G FÜGGELÉK: BILLENTYŰPARANCsOK..... 417**

## **TÁRGYMutató..... 421**

# Kezdeti teendők

Köszönjük, hogy megvásárolta a Pinnacle Studio programot! Reméljük, élvezettel használja majd termékünket.

E kézikönyv a Studio program valamennyi létező verziójára, így a Studio Plus verzióra vonatkozóan is ismerteti a program használatát. A verziók közötti esetleges különbségeket a szöveg külön jelzi. A kézikönyv legnagyobb része a Studio szót általánosan használja az összes verzióra utalva.

Ha korábban még nem használta a Studio programot, azt javasoljuk, hogy – még ha nem is olvassa el a teljes könyvet – tartsa kéznél ezt az útmutatót szükség esetére.

Mielőtt belekezdené az *1. fejezet: A Studio használata* olvasásába, tekintse át az alábbi három témakört, melyek segítségére lehetnek a Studio programmal való megismerkedésben.

Az új felhasználóknak emellett a Studio-útmutató megtekintését is ajánljuk. Az útmutató megnyitásához kattintson a Studio indításakor megjelenő kép kapcsolódó hivatkozására, vagy kattintson a programban a *Súgó* ➤ *Útmutató* menüparancsra.

---

## Szükséges eszközök

---

A Studio szoftvert magában foglaló hatékony szerkesztési környezet kiépítéséhez a szoftveren kívül bizonyos hardverkövetelményeknek is eleget kell tenni. Ne feledje, hogy bár a műszaki jellemzők fontos paraméterek, valamennyi részletről mégsem árulnak el mindent: a hardvereszközök megfelelő működése a gyártók által biztosított illesztőprogramoktól is nagyban függhet. Érdeemes gyakran felkeresni a gyártó webhelyét az illesztőprogramok frissítése végett, és a terméktámogatási információ is hasznos lehet a videókártyákkal, hangkártyákkal és egyéb eszközökkel kapcsolatos kérdések megválaszolásához.

**Megjegyzés:** Az itt említett funkciók némelyike (a Studio verziójától függően) ingyenes vagy térítéses aktiválást tesz szükségessé interneten keresztül.

### Számítógép

- Legalább 1,4 GHz-es Intel Pentium vagy AMD Athlon processzor (ajánlott a legalább 2,4 GHz-es); Windows Vista rendszerhez 2,4 GHz-es Intel Pentium HT vagy AMD Athlon (vagy 1,6 GHz-es kétmagos) processzor
- 512 MB RAM memória (1 GB ajánlott); 1 GB szükséges a HD funkciók, illetve a Vista rendszer futtatásához (2 GB ajánlott); 1,5 GB-ra van szükség az AVCHD funkciókhoz (Vista rendszeren 2 GB szükséges)
- SP2 szervizcsomaggal bővített Windows XP vagy Windows Vista operációs rendszer

- A DirectX 9-es vagy újabb verziójával kompatibilis videokártya 64 MB (lehetőleg 128 MB) memóriával; a Vitascene szűrők használathoz 128 MB; 128 MB szükséges a Vista futtatásához (256 MB-os ATI Radeon 9600+ vagy NVIDIA GeForce 6 ajánlott); 256 MB szükséges a HD és AVCHD típusú szerkesztéshez (ATI Radeon 9600+ vagy NVIDIA GeForce 6 ajánlott)
- DirectX 9 vagy újabb (esetleg azzal kompatibilis) hangkártya
- 1 GB lemezterület a szoftvertelepítéshez és legalább 3 GB a további tartalom telepítéséhez
- DVD-ROM-meghajtó a szoftvertelepítéshez

### **Külön megvásárolható kiegészítők:**

- CD-R(W)-író, ha Video CD (VCD) vagy Super Video CD (SVCD) lemezek írását tervezi
- DVD-/±R(W)-író a DVD, HD DVD és AVCHD formátumú lemezek készítéséhez
- Blu-ray szabványú író az ilyen típusú (BD) lemezek készítéséhez
- Térhatású hangot előállítani képes hangkártya a térhatású hanganyagok lejátszásához
- Alámondás rögzítésének igénye esetén mikrofon

### **A merevlemez**

A merevlemez-meghajtónak képesnek kell lennie huzamosabb ideig tartó folyamatos, 4 MB/s sebességű adatolvasás és -írás végzésére. A legtöbb meghajtó képes erre. Az első rögzítés alkalmával a Studio a meghajtó tesztelésével ellenőrzi, hogy megfelelő-e annak sebessége. A DV formátumú videó másodpercenként 3,6 MB merevlemez-területet igényel, azaz mindössze négy percnyi DV-videó már egy teljes gigabájtot foglal el.

**Tipp:** A videók rögzítésére egy külön merevlemez kijelölését ajánljuk. Ezzel elkerülhető az, hogy a rögzítés alatt a Studio és más szoftverek – ideértve a Windows rendszert is – egymással versengjenek a merevlemezhez való hozzáférésért.

## **A videórögzítéshez szükséges hardvereszközök**

A Studio számos különféle digitális és analóg forrásról képes videót rögzíteni. Lásd: „A rögzítéshez használt hardvereszközök”, 27. oldal.

## **Videókimenethez használható hardvereszközök**

A Studio program a következő eszközökre küldheti a videokimenetet:

- Bármely HDV, DV vagy Digital8 szabványú kézikamera vagy videomagnó. Ehhez OHCI szabványú IEEE-1394 (FireWire) portra van szükség (mely a Pinnacle Studio DV termék részét képezi). A kézikamerát úgy kell beállítani, hogy DV-bemenetről rögzítsen.
- Bármilyen analóg (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C vagy SVHS-C) kézikamera vagy videomagnó. Ehhez a Pinnacle Studio USB-700, PCI-500, PCI-700 vagy bármely más, analóg kimenettel rendelkező Pinnacle eszköz szükséges. Az analóg kézikamerákra vagy videomagnókra való kimenetküldés Pinnacle Studio DV csomag vagy más, OHCI szabványt használó 1394 port használatával is lehetséges, amennyiben DV- vagy Digital8-kézikamerája vagy videomagnója át tudja küldeni a DV-jelet az analóg kimeneteire (a kézikamera dokumentációja, valamint a *15. fejezet: Saját film készítése* nyújt további információt).

---

## Rövidítések és egyezmények

---

Az útmutató a tartalom áttekinthetőségének érdekében az alább ismertetett egyezményeket használja.

### Terminológia

**Studio:** A „Studio” és „Studio Plus” elnevezések a szerkesztőszoftverre utalnak.

**DV:** A „DV” kifejezés a DV és Digital8 szabványt használó kézikamerákra, videomagnókra és szalagos kazettákra utal.

**HDV:** Nagy felbontású videóformátum, amely akár 1 280×720 vagy 1 440×1 080 képpont méretű videó rögzítését is lehetővé teszi MPEG-2 formátumban vagy DV-adathordozón.

**1394:** Az „1394” kifejezés OHCI szabványt használó IEEE-1394, FireWire, DV vagy i.LINK csatolókra, portokra és kábelekre utal.

**Analóg:** Az „analóg” kifejezés 8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C or SVHS-C szabványt használó kézikamerákra, videomagnókra és szalagos kazettákra, továbbá kompozit/RCA és S-Video rendszerű kábelekre és csatlakozókra utal.

### Gombok, menük, párbeszédpanelek és ablakok

A gombok, menük és ezekhez kapcsolódó egyéb elemek neve *dőlt* szedéssel szerepel a környező szövegtől való megkülönböztetés érdekében, az ablakok és párbeszédpanelek neve pedig nagy kezdőbetűvel látható. Például:

Kattintson a *Menü szerkesztése* gombra a menü Főcímszerkesztőben történő megnyitásához.

## Menüparancsok kiválasztása

A menüelemek hierarchikus szerkezetben elfoglalt helyét a jobbra mutató nyílhegy (➤) szimbólummal jelzi a leírás. Például:

Válassza az Eszközkeszlet ➤ Háttérzene generálása parancsot.

## billentyűk jelölése

A szöveg nagy kezdőbetűvel és aláhúzással tünteti fel a billentyűk nevét. A több billentyűből álló kombinációt pluszjel kapcsolja össze. Például:

Az Idővonalon szereplő összes klip kijelöléséhez nyomja meg a Ctrl+A billentyűkombinációt.

## Kattintások az egérrel

Ha egy művelet sor kattintást említ, az a bal egérgombbal történő kattintást jelenti, hacsak a szöveg másképp nem utasít.


Kattintson a jobb gombbal, majd válassza *A Főcím- és menüszerkesztő megnyitása* parancsot.

---

## A programból elérhető súgó

---

A Studio használata során kétféle közvetlenül és mindig hozzáférhető segítségforrás áll rendelkezésére:

- **Súgófájl:** Kattintson a *súgó* gombra  a Studio fő menüsorában **vagy** válassza a *Súgó* ➤ *Súgótémakörök* menüpontot **vagy** nyomja le az F1 billentyűt a Studio súgófájljának megnyitásához.



- **Elemleírások:** A Studio gombjairól és más vezérlőelemeiről úgy is kérhet információt, hogy az egérmutatót a kérdéses elemre helyezi és pár másodpercig ott hagyja. Ekkor megjelenik egy „elemleírás”, mely röviden ismerteti az elem funkcióját.



# A Studio használata

*A Studio programmal történő filmkészítés három fő lépésből áll:*

**1. Rögzítés:** Importálja a forrásként használni kívánt videóanyagot – a „nyersanyagot” – a számítógép merevlemezére. A forrás lehet analóg videószalag (8mm-es, VHS stb.), digitális videószalag (HDV, DV vagy Digital8), illetve videokamerával, kézikamerával vagy webkamerával felvett élő anyag.

A Rögzítés módról a *2. fejezet: Videók rögzítése* fejezet tartalmaz további információt.

<p><b>A funkció elérhetősége:</b> Digitális rögzítés csak a Studio Plus verzióban használható.</p>
--

**2. Szerkesztés:** Ebben a módban állíthatja össze a videóanyagot igényei szerint a jelenetek sorbarendezésével és a felesleges részek törlésével. A videót képi effektusokkal – átmenetekkel, főcímeikkel és képi elemekkel, valamint hanganyaggal – hangeffektusokkal és háttérzenével – egészítheti ki. Ha DVD- vagy VCD-lemezt készít, interaktív menüket adhat a filmhez, melyek többféle megtekintési lehetőséget kínálnak fel a nézőnek.

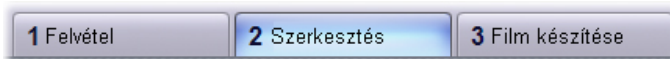
A Studio programban végzett munka legnagyobb része a Szerkesztés módban zajlik. A mód részletes bemutatása e fejezet későbbi, „Szerkesztés mód” című részében (4. oldal) olvasható.

**3. Film készítése:** Amikor elkészült a projekt, a kész filmet a kívánt formátumban és adathordozóra – kazetta, VCD, S-VCD, DVD, AVI, MPEG, RealVideo vagy Windows Media – viheti át.

A Film készítése módról a *15. fejezet: A film elkészítése* című fejezet tartalmaz részletes információt.

## A mód kiválasztása

A Studio ablakának bal felső részén található három *módválasztó* gombbal választhatja ki, hogy a filmkészítés melyik szakaszában szeretne dolgozni.



Amikor másik módra vált, a Studio ablakának tartalma az új módhoz tartozó vezérlőelemeket jeleníti meg.

---

## Visszavonás, Ismét, Súlyó, Támogatás és Exkluzív

---

*A Visszavonás, Ismét, Súlyó, Támogatás és Exkluzív gomb mindig a Studio ablakának jobb felső sarkában található meg, függetlenül attól, hogy a három mód melyike használatos éppen.*



- A *Visszavonás* gombbal egyenként visszavonhatja az aktuális munkamenet során a projekten legutóbb végrehajtott műveleteket.

- Az *Ismét* gombbal egyenként újból érvénybe léptetheti a visszavont műveleteket, ha túl sok művelettel lépett vissza.
- A *Súgó* gomb lenyomására elindul a Studio beépített súgórendszere.
- A *Támogatás* gomb a Studio technikai támogató webhelyét nyitja meg egy böngészőablakban.
- Az *Exkluzív* gombra kattintva kibővítheti a Studio programot további exkluzív tartalom megvásárlásával és telepítésével. (A részleteket lásd: 13. oldal.)

***A Studio ablakában látható összes többi vezérlőelem az éppen aktív módhoz tartozó műveletek végrehajtására szolgál.***

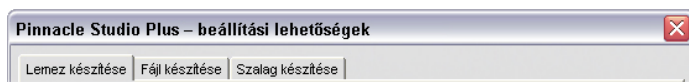
## Beállítások megadása

***A Studio beállításainak legnagyobb része két, több lapból álló párbeszédpanelen adható meg.***

Az első panelen a Rögzítés és a Szerkesztés módra vonatkozó beállításokat szabályozhatja. Ez a panel négy lapból áll.



A másik párbeszédpanelen a Film készítése móddal kapcsolatos beállítások találhatók. Ez a panel három lapból áll, melyek mindegyike egy-egy kimeneti típus beállításait tartalmazza.



A két párbeszédpanelen található három-három lap mindegyike közvetlenül is megnyitható a *Beállítás* menü megfelelő parancsával (pl. *Beállítás* ➤ *Rögzítés forrása*). Miután azonban valamelyik párbeszédpanelt megnyitotta, annak többi lapja is elérhető lesz.

Az egyszerűség kedvéért a szöveg külön-külön hivatkozik az egyes beállításlapokra, azaz például „a *Rögzítés forrása* beállításpanelre”.

A két panelen található beállítások részletes magyarázata az *A függelék: Beállítási lehetőségek* függelékben olvasható.



## SZERKESZTÉS MÓD

***A Studio minden indításakor Szerkesztés módban nyílik meg, mivel ez a leggyakrabban használt mód. Szerkesztés módban a programablak három fő részre osztható.***

Az Album azokat az elemeket tárolja, amelyeket a készülő filmekhez felhasználhat, például a rögzített videójeleneteket.

A Film ablak az a terület, amelyen a film összeállítása – a videó- és hangklípek sorbarendezése, az átmenetek és effektusok hozzáadása – történik.

A Lejátszó ad lehetőséget a Studio programban éppen kijelölt elem lejátszására, ellenőrző megtekintésére. A megtekintett elem lehet az Albumban tárolt elemek – videójelenetek, főcímek, hangeffektusok – egyike vagy maga az összeállított film, mely már tartalmazza az

átmeneteket, főcímet, effektusokat és hangsávokat. A Lejátszó részletes ismertetése az alább következő részben olvasható.

E témakörök részletes bemutatása a *3. fejezet: Az album* és a *4. fejezet: A Film ablak* című fejezetben olvasható.



---

## A Lejátszó

---

*A Lejátszón megtekintheti az elkészített filmet vagy az Albumban éppen kijelölt elemet.*

A Lejátszó két főbb részre osztható: az *előnézeti ablakra* és a *lejátszásvezérlőkre*. Az előnézeti ablak a videók képkockáit jeleníti meg. A lejátszásvezérlőkkel lejátszható a videó egésze vagy megkereshető egy adott részlete. E vezérlők kétféle formában jelenhetnek meg: *szokásos* és *DVD-vezérlőkként*.

## Szokásos mód

A szokásos lejátszásvezérlők hasonlóak a kézikamerák és videomagnók vezérlőgombjaihoz. Ezekkel a normál videóanyagok tekinthetők meg.



## DVD mód

A DVD módú lejátszásvezérlők a DVD-lejátszókon, illetve azok távirányítóján található navigálógombok megfelelői, melyek DVD, VCD és S-VCD típusú, interaktív menüket tartalmazó filmlemezre lejátszására használhatók.





## Az előnézeti ablak

Ez a Studio egyik legfontosabb, leggyakrabban használt része, hiszen itt tekintheti meg készülő filmjeit, egyebek között. Az ablakban még a következő elemek tekinthetők meg:

- Az Album bármely eleme.
- A film részét képező állóképek és főcímek.
- A videóeffektusokon végrehajtott változtatások – valós időben, a paraméterek átállításával egy időben.
- A videó egyes képkockái állóképként.

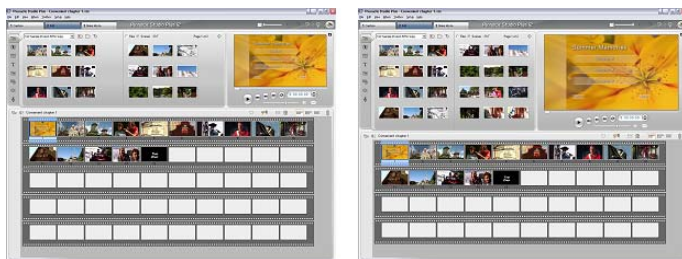
Miközben képkockákat tekint meg, a léptetőgombokat használva akár egy-egy kockával is előre- vagy visszaléptetheti a videót.

## Videó előnézetének átméretezése

Ha a képernyőfelbontás lehetővé teszi, a Studio képes nagyítani a lejátszót (és így a videó előnézetét is) a *lejátszó méretet* beállító csúszkával. Ha a képernyőn látható tartalom átrendezhető, a csúszka a lejátszó fölött, a *Visszavonás* gombtól balra látható.




A csúszkát jobbra húzva nagyítható, balra húzva pedig kicsinyíthető a lejátszó. A bal oldali csúszkapozíció a legkisebb méretet jelenti (ez az alapértelmezett beállítás).



*A lejátszó átméretezésével optimalizálható a képernyő helykihasználása, és nagyobb méretben tekinthető meg a videó előnézete is.*

### **A DVD mód váltógombja**

A két lejátszási mód között a Lejátszó jobb alsó sarkában található *DVD mód váltógombbal*  válthat. Ez a gomb csak akkor válik elérhetővé, ha a lejátszott film legalább egy menüt tartalmaz.


---

## **Lejátszásvezérlők**

---

*A Lejátszó a választott lejátszási módtól függően a kétféle lejátszásvezérlő-panel egyikét jeleníti meg.*

Amikor a filmet normál videóként játssza le, a *szokásos lejátszásvezérlőket* használja. Ha filmje menü alapú navigációt használ, a *DVD módú lejátszásvezérlőkre* váltva úgy játszhatja le, mint egy interaktív menüket tartalmazó optikai lemezt. Az alábbiakban mindkét vezérlőcsoportról részletes ismertetést olvashat.

*A teljes képernyős lejátszásra váltó gomb:* Ez az  előnézeti ablak jobb felső sarka felett található gomb teljes képernyősre váltja a videó megjelenítését. A gomb mindkét lejátszási módban elérhető. Egymonиторos rendszeren a teljes képernyős

megjelenítésből a program a film befejeztével automatikusan kilép, de dupla kattintással vagy az Esc billentyűvel is megszakítható. A többmonitoros rendszerekre vonatkozó beállításokat a Videó- és hangbeállítások panel (317. oldal) *Videó előnézete* beállításaival tudja megadni.

A *Videó- és hangbeállítások* párbeszédpanelen található *Videó előnézete* csoport beállításai a teljes képernyős előnézet a másodlagos monitorra irányítható, amennyiben ilyen rendelkezésre áll. A Studio Plus programban egyidejűleg egy külső eszközre is továbbíthatja az előnézeti videóanyagot, ha kívánja.

## Szokásos lejátszásvezérlők

Ezekkel a gombokkal szabályozható a videó lejátszása a Lejátszóban.

*Lejátszás/Szünet:* A *Lejátszás* gomb az aktuális pozíciótól kezdve megkezdi a film lejátszását. A lejátszás idejére a *Lejátszás* gombból *Szünet* gomb lesz. Amikor a lejátszás szüneteltetett állapotra vált, a szüneteltetés pontjának megfelelő albumbeli jelenet vagy filmablak kijelölése továbbra is megmarad. A lejátszás elindítása és leállítása a [Szökők] billentyűvel is lehetséges.



*Ugrás az elejére:* Ez a gomb megszakítja a lejátszást és az éppen megtekintett anyag első képkockájára ugrik vissza.



*Gyors előretekérés, Gyors visszatekerés:* E gombokkal a filmet kétszeres, négyszeres vagy tízszeres sebességgel tekerheti mindkét irányban. A gombokat használva gyorsan megkeresheti a videónak azt a részét, amelyen dolgozni szeretne. A sebességek között a gombokra ismételten kattintva váltogathat.



*Ciklus:* Ezt a gombot használva végtelenszer ismételve játszhatja le a Film ablakban éppen kijelölt klipet. Ezt a funkciót különösen hasznos a hozzáadott effektusok és átmenetek kiválasztásához és módosításához. A végtelen ciklus bármelyik lejátszásvezérlő gombbal megszakítható. A ciklusjelző gomb kivilágosodása jelzi, hogy a ciklikus lejátszás aktív. A végtelenített lejátszás akkor is érvényben marad, ha a sebességet megváltoztatja.



*Léptetőgombok:* Ez a két gomb alapesetben a filmet lépteti előre vagy vissza egyetlen képkockával. Ha képkockaléptetés helyett másodpercenként, percenként vagy óránként szeretné léptetni a filmet, jelölje ki a számlálóban (lásd lejjebb) a megfelelő mezőt, majd a léptetőgombokkal módosítsa a mező értékét.



## A Lejátszó pozíciókeresője

A Lejátszó pozíciókeresőjével bármely irányba gyorsan megkeresheti a rögzített videó vagy a szerkesztett film kívánt részletét. A pozíciókereső csúszkájának helyzete a rögzített videófájl (*nem* pedig csak az aktuális jelenet), illetve a szerkesztett film (*nem* pedig csak az aktuális klip) aktuális képkockája helyének felel meg. A pozíciókereső vonala így mindig a lejátszott anyag teljes hosszát jelképezi.

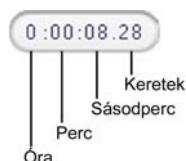


Miközben mozgatja a pozíciókeresőt, az előnézeti ablakban mindig az éppen a keresőcsúszkánál álló képkocka látható. Ha a Film ablakban aktiválva van a *hangpozíció-keresés* gombja, akkor a pozíciókeresés közben a film hanganyagából is hallani fog rövid részleteket. A részleteket lásd: 74. oldal.

Az, hogy a pozíciókereső mozgását milyen gyorsan tudja követni az előnézeti ablakban látható videórészlet, a számítógép sebességétől függ. Ha a Lejátszó pozíciókeresőjét lassan mozgatja, az előnézeti ablakban látott kép kihagyás nélkül, folyamatosan halad a videóban. Ahogy egyre gyorsabb mozdulatokkal kezeli a pozíciókeresőt, az előnézeti ablakban látható videó egy bizonyos sebességen túl már kihagy egy-egy képkockát. Az, hogy ez mely pontnál következik be, a számítógép hardverfelszereltségétől függ. Az előnézet folyamatossága ezenkívül a pozíciókeresővel mozgatott videóanyag teljes hosszának növekedésével párhuzamosan is romlik.

### A számláló

A *számláló* órában, percben, másodpercben és képkockaszámban jelzi ki a lejátszás aktuális pozícióját. A számláló mezőiben közvetlenül módosíthatja az értékeket, ha egy bizonyos pozícióra szeretné állítani a videót. Ehhez egyszerűen kattintson a módosítani kívánt számértékre, és írja be az új értéket. A mezők között kattintással vagy a Balra és Jobbra nyílbillentyűkkel válthat.



Az éppen kijelölt mező értékét a számláló melletti léptetőgombokkal vagy a Fel és Le nyílbillentyűkkel is módosíthatja.

### A fő hangerő-szabályozó



Ezzel a vezérlővel állítható az előnézeti lejátszás együttes hangereje. Ugyanazt a hatást fejt ki, mint amikor az operációs rendszer hangerő-szabályozóján változtatja meg a hangkártya fő hangerejét. E vezérlő állítása nincs hatással annak a végleges filmnek

a hangerejére, amelyet a Studio a Film készítése módban elkészít.

A vezérlő jobb szélén látható kis hangszóró ikon a *fő hangerő némítására* szolgál a lejátszás során.

## DVD módú lejátszásvezérlők

Az ebben a módban megjelenő vezérlőket a fent ismertetett négy fő továbbítógombon (*Lejátszás/Szünet*, *Gyors visszatekerés*, *Gyors előretekerés*, *Ugrás az elejére*) kívül a *DVD-lejátszóvezérlő* alkotja, melyet az alább található, „A DVD-lejátszóvezérlő” című rész mutat be (213. oldal).



---

## További, a szerkesztéssel kapcsolatos témakörök

---

A szerkesztés egyes mozzanataira vonatkozóan az alábbi témakörök szolgálnak információval:

- 5. fejezet: Videóklippek
- 6. fejezet: Témák és témaszerkesztés
- 7. fejezet: Videóeffektusok
- 8. fejezet: Kétsávós szerkesztés a Studio Plus programban
- 9. fejezet: Átmenetek
- 10. fejezet: Állóképek
- 11. fejezet: Lemezmenük
- 12. fejezet: A Főcímszerkesztő
- 13. fejezet: Hangeffektusok és zene
- 14. fejezet: Hangeffektusok

---

## A Studio program bővítése

---

A készülő filmek színesebbé tételének egy módja a különféle video- és hangszűrők, animált átmenetek, főcímek, VCD- és DVD-menük, témák, valamint hangeffektusok alkalmazása.

A Studio több száz tartalmi elemet és különleges effektust tartalmaz, emellett úgy van kialakítva, hogy a szükségletek bővülésével együtt növekedjen a használható elemek választéka. Ha fel szeretne használni egy bizonyos, az alapkészletben nem megtalálható szűrőt, átmenetet, menüt vagy effektust, egy egyszerűen kezelhető frissítőmechanizmus gondoskodik arról, hogy könnyedén megtalálja, megvásárolja és telepítse a kívánt elemeket, és ehhez még ki sem kell lépnie a programból.




Az exkluzív tartalomelemeket (például a Hollywood FX átmenetet, melynek az ikonja bal oldalt látható) a Studio program kis kincsesláda-szimbólummal jelzi, mely az ikon bal felső sarkában jelenik meg. Az ilyen elemek aktiválásához egy *aktiválókulcs* nevű kódot kell vásárolnia. Minden egyes kulcs a kapcsolódó tartalom egy kisebb csoportját, más néven *témacsomagját* aktiválja.

Az extra tartalmat kipróbálhatja megvásárlás előtt, így megbizonyosodhat róla, hogy megfelel az igényeinek. Amíg ténylegesen be nem szerzi az aktiválókódot egy adott elemhez, addig az „vízjelezetten” jelenik meg a kimeneten, amikor a végleges filmet elkészíti.

## Új eszközök, új médiaelemek, új lehetőségek

A Studio programból háromféleképpen vásárolhat további médiaelemeket és szűrőket:

- A *Súgó* ➤ *Aktiválási kulcsok megvásárlása* menüparanccsal (vagy a Studio  képernyőjének jobb felső sarkában megjelenő *Exkluzív* parancsgombbal).

Ez egy speciális böngészőablakot megnyitva megjeleníti a katalógust, amelyben bármilyen exkluzív tartalomelemet megkereshet és megvásárolhat.

- Az Album *További átmenetek*, *További témák*, *További hangeffektusok* és *További menük* parancsaival.

Ezek a parancsok az Album megfelelő részében lévő legördülő listában találhatóak meg. A parancsok kiválasztásakor olyan tartalomelemek letöltése, kipróbálása és megvásárlása válik lehetővé, amelyek nem találhatóak meg a program telepítőlemezein.

- A Studio egyes részein látható *aktiválógombokra* kattintva.



Ilyen gombbal a Studio minden olyan részében találkozhat, ahol exkluzív tartalomelemek megtekintésére van lehetőség. A fent példaként bemutatott gomb a *Hangeffektusok* vagy a *Videóeffektusok* eszközben használva hang-, illetve videósűrők csomagját aktiválná. Az Album más részeiben is találkozhat hasonló gombokkal, melyekkel az adott albumlapon található médiaelemeket vásárolhatja meg témacsomagként.



## Az aktiválás menete

A Studio programhoz használható exkluzív tartalom „aktiválása” lényegében egy olyan licenc beszerzését jelenti, amely lehetővé teszi e tartalom korlátozások nélküli használatát azon az egy számítógépen, amelyre a Studio telepítve van. A licencmechanizmus két különálló, ám egymással összefüggő kódot alkalmaz:

- egy-egy *aktiválókulcsot* minden egyes megvásárlásra szánt exkluzív tartalomelemhez;
- egy saját *útlevelet*, vagyis azt a számsorozatot, amelyet a Studio első telepítésekor generál a program. Útlevelét a *Súgó* ➤ *Saját útlevel* menüparanccsal tekintheti meg.

Mivel minden útlevel csak egyetlen számítógépen érvényes, új aktiválókulcsokat kell beszereznie, ha másik számítógépre szeretné telepíteni a Studio programot. Ilyen új kulcsokat ingyenesen beszerezhet, ám az ezekkel együtt, a Studio programhoz és az exkluzív tartalmakhoz kapott felhasználói licenckek csak az új számítógépen lesznek érvényesek.

**Megjegyzés:** Míg az útlevel egy adott számítógépre szól, az e számítógépen végrehajtott egyszerűbb hardvermódosítások – kártyák, memóriaegységek vagy meghajtók beszerelése vagy eltávolítása – nincsenek hatással az érvényességére.

## Ha nincs internetkapcsolata...

Az exkluzív tartalmakhoz akkor is vásárolhat és telepíthet aktiválókulcsot, ha nem rendelkezik internetkapcsolattal azon a számítógépen, amelyre a Studio programot telepítette. Amikor rákattint a Studio valamelyik tartalomfeloldó hivatkozására,

a program egy párbeszédpanelt jelenít meg, melyen a kívánt tartalom megrendeléséhez szükséges információ, ezen belül az alábbiak láthatók:

- A tartalom aktiválására szolgáló internetes URL-cím
- Az aktiválni kívánt Studio program, valamint az aktiválandó elem számaazonosítója
- Az ön útlevele és sorozatszám

Nyissa meg a megadott URL-címet egy másik számítógépről, írja be a szükséges adatokat, és az utasításokat követve hajtsa végre a vásárlást. Ezt követően kapni fog egy aktiválókulcsot, amellyel aktiválhatja az eredeti számítógépen található tartalmat a *Súgó* ➤ *Aktiválási kulcsok beírása* menüparancsra kattintva.

## **Az exkluzív tartalomelemek elrejtése és megjelenítése**

Ha úgy dönt, hogy nem szeretné megjeleníteni az exkluzív tartalmat és funkciókat a Studio programban, nyissa meg a *Projektbeállítások* beállításpanelt, és törölje a jelet az *Exkluzív tartalom megjelenítése* vagy az *Exkluzív funkciók megjelenítése* jelölőnégyzetből, illetve mindkettőből. (Lásd: 313. oldal.)

## **Tartalom importálása a Studio korábbi verzióiból**

Ha tulajdonában van a Studio egy korábbi verziója, könnyen meglehet, hogy saját tartalmi elemekkel is rendelkezik hozzá, például egy „Bonus Content” vagy „Premium Pack” feliratú lemezen, vagy a számítógép merevlemez-meghajtóján. A Studio tartalomátviteli varázslójával megkeresheti, és a további használat érdekében a szoftver jelenlegi verziójába importálhatja

az összes ilyen tartalmat. A varázslóval többek között az alábbi elemtípusok kezelhetők:

- Főcímek
- Lemezmenük
- Hangeffektusok
- Hollywood FX térbeli átmenetek
- RTFx videoeffektusok

Ha el kívánja indítani a varázslót, kattintson a *Start* ➤ *Minden program* parancsra a Studio menüpont megnyitásához, majd válassza az *Eszközök* ➤ *Transfer Content (Tartalom átvitele)* parancsot.



## 2. FEJEZET:

# Videók rögzítése

A *rögzítés* az a folyamat, amelynek során videóanyagot importálnak egy videóforrásról, például kézikameráról, a számítógép merevlemezén lévő fájlba. Ezután a „felvételfájlból” kimásolt klipek felhasználhatók a Studio programban a szerkesztett filmek alkotóelemeiként. A felvételfájlok az Albumban, a Studio Szerkesztés módjában nyithatók meg (lásd: 3. fejezet: *Az Album*).



*A rögzítés a felvett videóanyag felhasználásának első lépése.*

A Studio akár digitális (DV, Digital8, HDV), akár analóg videóforrásokról képes rögzíteni. „A rögzítéshez használható hardvereszközök” című témakörben (27. oldal) részletes tudnivalókat talál arról, hogyan állíthatja be a Studio programban a különböző eszközökről való rögzítést.

**A funkció elérhetősége:** A HDV rendszerű kézikamerákról csak a Studio Plus verzióban lehet videót rögzíteni.

## Váltás Rögzítés módba

A rögzítés legelső lépéseként át kell váltania a Studio programot Rögzítés módba az ablak tetején található *Rögzítés* gombra kattintva.



Ekkor megjelenik a Rögzítés mód felülete, melyen beállíthatja és elvégezheti a videók rögzítését. E felület elemei némileg eltérnek az analóg és a digitális videóforrások esetében.

### A fejezetben tárgyalt témakörök

- „A Rögzítés mód felülete” című fejezet (alább) bemutatja az analóg, valamint a digitális rögzítésekhez használható vezérlőket és kijelzőelemeket.
- „A rögzítés menete” című fejezet (26. oldal) ismerteti a hardvereszközök működésbe helyezését, részletesen bemutatja a rögzítés lépéseit, továbbá leírja az *automatikus jelenetfelismerés* funkciót.
- A „Rögzítés digitális forrásról” (32. oldal) és a „Rögzítés analóg forrásról” (35. oldal) című fejezet az egyes forrástípusokra vonatkozó témaköröket tárgyal.
- A videórögzítés lehetőségén túlmenően a Studio két másik módszerrel is lehetővé teszi a videóanyag importálását. Mindkét módszert a *Fájl* menüből lehet elérni. A *DVD címeinek importálása* (lásd: 37. oldal) paranccsal DVD-ről vagy lemezképből importálhatók adatok. A *Média fájl importálása eszközről* (39. oldal) parancs saját tárterülettel rendelkező külső eszközökről (például kézikamerákról és digitális fényképezőgépekről) importál adatokat.

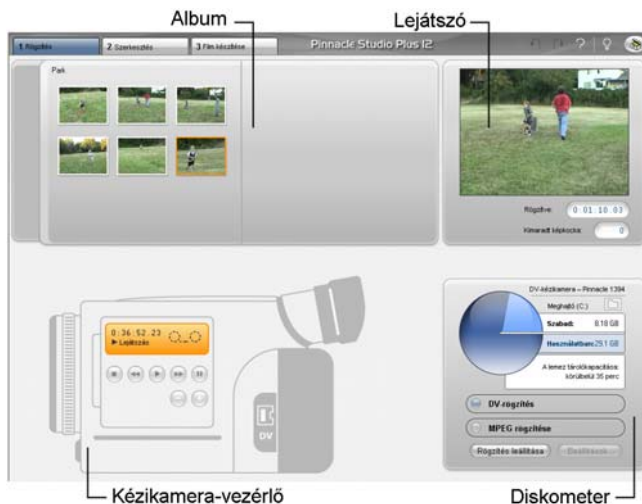


## A RÖGZÍTÉS MÓD KEZELŐFELÜLETE

A Rögzítés módban megjelenő eszközök és vezérlők attól függően eltérőek, hogy analóg vagy digitális rögzítőhardvert használ.

### Rögzítés digitális forrásról

Ha a használt videóforrás digitális, a Rögzítés mód az alábbihoz hasonlóan fog megjelenni:



A programablak bal felső részén található Album egy-egy ikont jelenít meg az egyes videójelenetek jelképezésére, amikor azok rögzítése megtörténik. A jobb felső ablakterületen található Lejátszón megtekintheti a bemenetről érkező videóanyagot és megkeresheti a rögzíteni kívánt részeket, majd figyelemmel kísérheti magát a rögzítést. A Lejátszó kijelzőiről leolvashatja a rögzített videó pontos hosszát és a rögzítésből kihagyott képkockák számát (ez normál esetben nulla).

A bal alsó részen látható kézikamera-vezérlő egy szalagpozíció-kijelzőt, valamint a készülék kezelésére használható továbbítóvezérlőket tartalmaz. A Lemezterület-kijelző pedig a rögzítés céljára még rendelkezésre álló lemezterület-mennyiséget jeleníti meg. Ugyanitt található a *Rögzítés indítása* gomb és a rögzítési beállítások megadására szolgáló gombok.

A Lemezterület-kijelzőt és a Kézikamera-vezérlőt a 23. oldaltól kezdődő fejezetek mutatják be részletesen.

## Rögzítés analóg forrásról

Az Album és a Lejátszó használatára úgy a digitális, mint az analóg rögzítések során szükség van, így a programablak felső fele az analóg forrásról történő rögzítésnél is ugyanaz, amit a fenti rész a digitális források kapcsán ismertett.

Az ablak alsó felére azonban ez nem igaz. Ezen a területen most a Lemezterület-kijelző egy másik változata jelenik meg, melynek két oldalán egy-egy kihúzható panel tartalmazza a rögzítés során használható, audio- és videojelszintek állítására szolgáló szabályozókat. (Ezeket a paneleket a 36. oldalon található, „Audio- és videojelszintek – analóg” című fejezet írja le.)





## Különbségek a digitális és analóg forrásról történő rögzítés között

Röviden összefoglalva a digitális és analóg rögzítési forrás használata között az alábbi két fő különbség figyelhető meg:

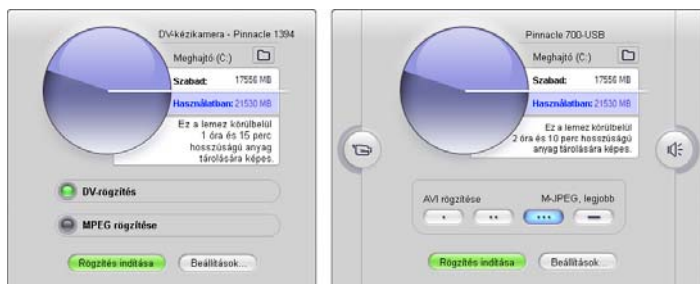
- A digitális rögzítés lehetővé teszi a kézikamera vagy videomagnó szalagto-vábbításának a Kézikamera-vezérlővel való irányítását.
- Analóg forrás használatakor az audio- és videojelszintek dinamikusan változtathatók a rögzítés alatt.

---

## A Lemezterület-kijelző

---


A Lemezterület-kijelző számszerűen és grafikus ábrázolással is kijelzi a rögzítéshez használt meghajtón rendelkezésre álló szabad terület mennyiségét. A kijelzőn emellett az is látható, hogy megközelítőleg mennyi időnek megfelelő videó fér még a merevlemezre, ami egyrészt a szabad területtől, másrészt a beállított *rögzítési minőségtől* függ. A rögzítési minőséget a Lemezterület-kijelzőn egyes rögzítőeszközök esetén megjelenő, *mentett beállításkészletek* kiválasztására szolgáló gombbal, vagy egyéni értékek megadásával lehet meghatározni. A rögzítési beállításokról „A rögzítési forrás beállításai” (306. oldal) és „A rögzítési formátumra vonatkozó beállítások” (309. oldal) című fejezetek nyújtanak részletes információt.



*A Lemezterület-kijelző digitális (bal) és analóg (jobb) forrásról történő rögzítéskor. Az analóg panelváltozat szélein lévő gombokra kattintva megnyithatja a video- és audiojelszintek állítására szolgáló oldalpaneleket.*

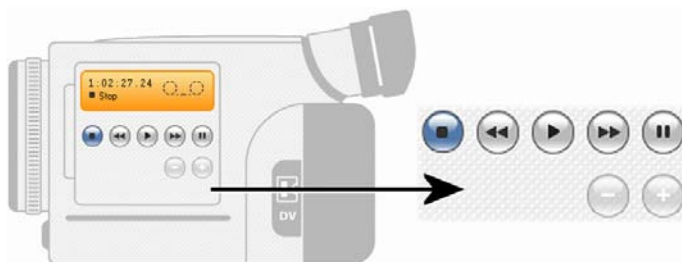
A Lemezterület-kijelzőn található *Rögzítés indítása* gomb a rögzítési folyamatot indítja el, illetve állítja le. Amíg a rögzítési művelet tart, a gombon a *Rögzítés leállítása* felirat jelenik meg.

A rögzített videófájlok alapértelmezés szerint a rendszer *Megosztott videó* nevű mappájába kerülnek.

**A rögzítési könyvtár megadása:** Ha másik könyvtárba szeretné menteni a rögzített videókat, kattintson a *mappa* gombra . Ekkor megjelenik A rögzített videóanyag mappájának és alapértelmezett nevének kiválasztása nevű párbeszédpanel. A program az itt kiválasztott mappát fogja használni az aktuális és az elkövetkező projektek során rögzített videók tárolására. Az itt beírt fájlnev lesz az alapértelmezésként felajánlott fájlnev a következő rögzítés során.

## A Kézikamera-vezérlő

Ez a továbbítóvezérlőket tartalmazó panel akkor látható Rögzítés módban, ha digitális forrásról rögzít videót. (Analog eszköz használatakor magán az eszközön kell kézzel megkeresni és lejátszani a videóanyagot.)



*A Kézikamera-vezérlő és a továbbítóvezérlők közelebről. A vezérlőgombok felett elhelyezkedő számlálóablak a forrásszalag aktuális pozícióját, valamint a kézikamera által éppen használt szalagtovábbítási módot jelzi ki.*

A továbbítóvezérlők balról jobbra haladva a következők: *Leállítás, Gyors visszatekerés / Képkeresés vissza, Lejátszás, Gyors előretekerés / Képkeresés előre és Szünet.*

A második sorban lévő *Képkockaléptetés vissza* és *Képkockaléptetés előre* gombokkal pontosabban megközelítheti a keresett képkockát. E két gomb csak addig használható, amíg az eszköz Szünet módban van.



## A RÖGZÍTÉSI FOLYAMAT

A Studio programban számos analóg és digitális készüléktípusról rögzíthet videót. A használni kívánt eszközt a *Rögzítés forrása* beállításpanelen választhatja ki. A lejjebb található, „A rögzítéshez használható hardvereszközök” című rész további információt tartalmaz.

A tényleges rögzítés végrehajtása egy könnyen átlátható, egyszerű művelet sor (lásd: 28. oldal). A rögzítés során a Studio automatikusan felismeri a beérkező videóban az egyértelmű képváltásokat és ennek alapján „jelenetekre” bontja a videóanyagot. Minden újabb felismert jelenet azonnal az Albumba kerül, ahol az első képkockáját tartalmazó ikonról ismerhető fel. Az automatikus jelenetfelismerés leírása a 31. oldaltól kezdődően olvasható.

A rögzítési beállítások közül egyesek csak digitális források használatára, mások pedig csak analóg forrásokra alkalmazhatók. E beállításokról a „Rögzítés digitális forrásról” (32. oldal), illetve a „Rögzítés analóg forrásról” (35. oldal) című részek nyújtanak részletes leírást.

---

## A rögzítéshez használható hardvereszközök

---

A Studio az alábbi forrástípusokról képes digitális és analóg videót rögzíteni, a használt hardvereszközöktől függően:

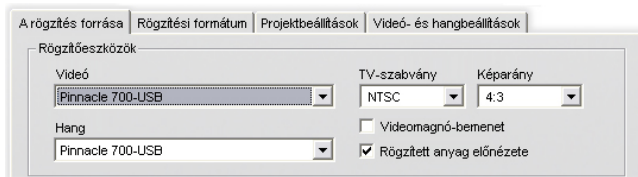
- **Digitális:** Egy IEEE-1394 (FireWire) porthoz csatlakoztatott DV- vagy Digital8-kézikamera. A Studio Plus verzió ezenfelül a HDV típusú forrásokról való rögzítést is támogatja.
- **Analóg:** Analóg kimeneti csatlakozókkal felszerelt, DirectShow-kompatibilis rögzítőkártyához vagy külső eszökhöz csatlakoztatott kézikamera vagy videomagnó.
- **Analóg:** USB-videokamera vagy webkamera.

A Pinnacle Systems DV-, analóg és kombinált rendszerű rögzítőkártyák és eszközök teljes körű választékát kínálja. Ha bővebb információra van szüksége, forduljon a helyi viszonteladóhoz vagy látogasson el a következő címen található webhelyünkre:

[www.pinnaclesys.com](http://www.pinnaclesys.com)

### A rögzítési forráseszköz kiválasztása:

1. Kattintson a *Beállítás* ➤ *Rögzítés forrása* menüparancsra.  
Ekkor megjelenik a *Rögzítés forrása* beállításpanel.
2. Válassza ki a használni kívánt eszközöket a *Rögzítőeszközök* területen található *Videó* és *Hang* legördülő listákról, majd kattintson az *OK* gombra.



A Rögzítés forrása beállításpanelt „A Rögzítés forrása panel beállításai” című fejezet (306. oldal) ismerteti részletesen.

## A szokásos és a szélesvásznú rögzítés közötti különbségek

A Studio programban szokásos (4:3) és szélesvásznú (16:9) képarányú videó is rögzíthető. Digitális eszköz használata esetén a program automatikusan felismeri a képformátumot. Analóg hardvereszköz használata esetén a *Rögzítés forrása* beállításpanel *Képarány* legördülő listájáról kell kiválasztania a forrásanyagéval egyező formátumot. Ez a beállítás nem alkalmas arra, hogy egyik formátumból a másikra alakítson egy videót, csupán azt határozza meg, hogy a program milyen formátum használatával jelenítheti meg a rögzített videót a helyes képaránnyal.

---

## A rögzítés folyamata lépésről lépésre

---

Alább ismertetjük a rögzítési folyamat lépéseit. Az utasítások egyaránt alkalmazhatók digitális és analóg rögzítés esetén, az esetleges különbségekre külön kitérünk.

Az itt ismertetett lépések némelyikével kapcsolatban e fejezet más részei további információval szolgálnak. Ezenkívül az *A függelék: Beállítási lehetőségek* (305. oldal) függelék részletesen ismerteti a *Rögzítés forrása* és *Rögzítési formátum* beállításpanelek használatát.

## A videó rögzítésének menete:

1. Ellenőrizze, hogy az eszköz megfelelően van-e csatlakoztatva.

Digitális forrás használata esetén a kézikamerát vagy videomagnót a számítógép 1394 portjára kell csatlakoztatni.

Analóg forrás használata esetén a forrást a rögzítőkártya vagy külső eszköz összetett vagy S-Video bemenetére kell csatlakoztatni. Csatlakoztassa a hanganyag forráseszközét a rögzítőkártya audiobemenetére, ha az rendelkezik ilyennel; máskülönben csatlakoztassa a hangforrást a számítógép hangkártyájának audiobemenetére.

2. Ha nem Rögzítés módban van a program, kattintson az ablak tetején lévő Rögzítés gombra. Ekkor megjelenik a Rögzítés mód kezelőfelülete (lásd: 21. oldal).

3. Kattintson a kívánt rögzítési beállításra a Lemezterület-kijelzőn. Ha pontosabb beállításokat is meg szeretne adni, kattintson a Lemezterület-kijelző *Beállítások* gombjára, ami megnyitja a *Rögzítési formátum* beállításpanelt (309. oldal).

Ne feledje, hogy a DV formátumban való rögzítés sokkal több lemezterületet igényel az MPEG formátumnál. Ha a kész filmet lemezre (VCD, S-VCD vagy DVD) szándékozik írni, a DV formátum helyett választhatja az MPEG formátumban való rögzítést is.

Ha analóg forrásról rögzít, tartsa szem előtt, hogy minél jobb minőséget választ, annál nagyobb lesz a rögzített videófájl.

Ezen beállításokkal kapcsolatban a „Digitális rögzítés” (32. oldal) és az „Analog rögzítés” (35. oldal) című fejezetekben olvashat további részleteket.

4. Kattintson a Lemezterület-kijelzőn található Rögzítés indítása gombra.

Ekkor megjelenik a Videó rögzítése párbeszédpanel.

5. Írja be a készülő videófelvétel-fájl nevét, vagy fogadja el a felkínált alapértelmezett nevet. Igény esetén itt megadhatja a felvétel felső időkorlátját is.
6. Ha analog kézikameráról vagy videomagnóról végzi a rögzítést, indítsa el most a lejátszást. Digitális forrás esetén erre a lépésre nincs szükség, hiszen a lejátszóeszköz vezérlését a Studio veszi át a művelet kezdetekor.
7. Kattintson a Videó rögzítése párbeszédpanelen található *Rögzítés indítása* gombra. A gombon ekkor a *Rögzítés leállítása* felirat jelenik meg.

Megkezdődik a rögzítés. A Lejátszón ezalatt figyelemmel kísérhető a beérkező digitalizált videó, amelyet a program éppen a merevlemezre ír (hacsak nem törölte a *Rögzítés forrása* beállításpanel *Rögzített anyag előnézete* jelölőnégyzetének jelölését).

A rögzítés során a Studio *automatikus jelenetfelismerést* végez a *Rögzítés forrása* panelen megadott beállításnak megfelelően.

8. A rögzítés kívánt pontján kattintson a *Rögzítés leállítása* gombra.

A Studio automatikusan leállítja a rögzítést, ha megtelik a merevlemez, vagy ha a rögzített anyag elértet a megszabott maximális időtartamot.



---

## Jelenetfelismerés

---

Az automatikus jelenetfelismerés a Studio egyik legfontosabb funkciója. A videó rögzítése alatt a Studio észleli a videó természetes vágásait és ezek alapján *jelenetekre* osztja fel a videót. Minden felismert új jelenethez egy új ikon jön létre az Album videójeleneteket tároló részében.

A használt forráseszköz típusától függően az automatikus jelenetfelismerés valós időben, a rögzítés alatt zajlik, vagy különálló lépésként megy végbe a rögzítés befejeztével.

A jelenetfelismerésre vonatkozó beállításokat a *Rögzítés forrása* beállításpanel (*Beállítás* ➤ *Rögzítés forrása*) *Jelenetfelismerés a videórögzítés alatt* nevű részében adhatja meg. Nem minden videóforrás-típushoz áll rendelkezésre az összes jelenetfelismerési lehetőség. Az aktuálisan használt forrásra nem alkalmazható beállítások nem választhatók ki a párbeszédpanelen.

A négy lehetőség a következő:

- **Automatikus a felvétel időpontja és dátuma alapján:** Ez a lehetőség csak DV-forrás használata esetén választható. A Studio leolvassa a szalagon tárolt időbélyegző-adatokat és minden megszakításnál új jelenetet kezd.
- **Automatikus a videó tartalma alapján:** A Studio a videó tartalmában történt változásokat észleli, és minden alkalommal új jelenetet kezd, amikor a kép tartalma jelentősebb mértékben megváltozik. Ez a videó megvilágítása nem állandó. Egy szélsőséges példa lehet egy éjszakai szórakozóhelyen felvett videó, melyen a program a villogó fények minden egyes villanásánál új jelenetet hozna létre.

- **Új jelenet létrehozása minden X másodpercben:**  
A Studio a megadott értékek megfelelő időközönként új jelenetet hoz létre. Ez a lehetőség olyan felvételek esetében lehet hasznos, amelyek hosszú, megszakítatlan vágásokból állnak.
- **Nincs automatikus jelenetfelismerés:** Akkor válassza ezt a lehetőséget, ha a rögzítési folyamatot teljes egészében közvetlenül szeretné felügyelni és saját kezűleg kívánja megadni a jelenethatárokat. A rögzítés alatt a [Szököz] billentyű megnyomásával helyezhet el jelenethatárt a videóban.



## RÖGZÍTÉS DIGITÁLIS FORRÁSRÓL

Ez a rész a DV rendszerű forrásdeckről (kézikameráról vagy videomagnóról) és 1394 portról történő rögzítéssel kapcsolatos tudnivalókat ismerteti. Az analóg hardvereszközökről történő rögzítésre vonatkozó információkat a „Rögzítés analóg forrásról” című rész tartalmazza (35. oldal).

A program kétféle módszert kínál a videóadatok teljes minőségű rögzített anyaggá alakításához használt kódolásra és tömörítésre. A legtöbb célra a DV formátum az ésszerű választás, ám ha a kész filmet valamilyen lemezre (VCD, S-VCD vagy DVD) szeretné kiírni, célszerűbb lehet MPEG-1 vagy MPEG-2 formátumot használni.

Az MPEG-2 kódolás különösen magas feldolgozási igénye miatt régebbi számítógépeknél előfordulhat, hogy sebességük nem elegendő az MPEG-2 kódolású rögzítés hiánytalan végrehajtásához. A program a rögzítéshez

használt hardvereszköz típusát és a választott rögzítési minőséget is figyelembe veszi a szükséges minimális CPU-sebesség megállapításához. Abban az esetben, ha a Studio nem találja elegendőnek a számítógép feldolgozási sebességét egy bizonyos művelet végrehajtásához, felhívja a figyelmet a problémára és felajánlja a művelet megszakításának lehetőségét.

## DV

A DV egy nagy felbontású formátum, mely e tulajdonságának köszönhetően nagy helyigényű is.

A kézikamerák a videófelvételt 3,6 MB/s minőséggel tömörítik és tárolják a szalagon, ami egyenértékű a sugárzott videók minőségével. A rögzítés során a videóadatok közvetlenül, módosítás és további tömörítés nélkül jutnak el a kézikamera szalagjáról a számítógép merevlemezére. A DV-videók rögzítése mindenesetre meglehetősen sok helyet foglal a merevlemezen, ezért ha a számítógépén csak korlátozottan áll rendelkezésre szabad lemezterület, ajánlott a szalagról kisebb részletekben rögzíteni a felvételt.

A szükséges lemezterület mennyiségét úgy számíthatja ki, hogy 3,6-tal megszorozza a videó másodpercben mért hosszát, így megkapja a szükséges hely méretét megabájtban. Például:

1 órányi videó = 3 600 másodperc (60×60)

3 600 másodperc × 3,6 MB/s = 12 960 MB (12,7 GB)

Tehát 1 órányi videó tárolásához 12,7 GB helyre van szükség.

Ahhoz, hogy DV-videót rögzíthessen, a merevlemeznek képesnek kell lennie huzamosabb ideig 4 MB/s sebességű folyamatos olvasás-írás végzésére. Erre minden SCSI-meghajtó és a legtöbb UDMA-meghajtó képes. Az első alkalommal, amikor

rögzítést indít, a Studio tesztet futtat a meghajtón a kellő sebesség meglétének megállapítására.

## **MPEG**

A DVD- és S-VCD lemezek egyaránt MPEG-2 formátumú fájlokat használnak, ami a VCD-lemezeken használt MPEG-1 formátum bővített változata. Az interneten való használatra szánt MPEG-videók többnyire alacsonyabb felbontásúak és MPEG-1 formátummal rendelkeznek.

A *Rögzítési formátum* beállításpanel (*Beállítás* ➤ *Rögzítési formátum*) többféle lehetőséget kínál az MPEG formátumba rögzített videók minőségének szabályozására. Az MPEG formátumhoz választható minőségbeállításokat „A rögzítési formátum beállításai” (309. oldal) című rész ismerteti részletesen.

---

## **Audio- és videojelszintek – digitális forrás**

---

A digitális forrásról történő rögzítések olyan audio- és videoadatokra alapulnak, amelyek digitálisan lettek kódolva a felvétel során, közvetlenül a kamerában. Amikor egy ilyen felvételt a számítógépre visz át egy 1394 porton keresztül, az adatok mindvégig ebben a tömörített digitális formátumban maradnak, így a rögzítés alatt nem állítható az audio- és videojel szintje. Ezzel szemben az analóg forrású videók rögzítésekor az audio- és videojel szintje tetszőlegesen módosítható, miközben a rögzítés zajlik.

Digitális forrású rögzítéseknél az esetleg szükséges audio- és videojelszint-módosítások csak a rögzítés befejeztével, a Szerkesztés módban hajthatók végre,

ahol a Studio beépülő videóeffektusaival állítható a klip képi egyensúlyértéke, a hangeffektusokkal pedig a hang minősége. Ezekkel az effektusokkal egyenként módosíthatja a klipeket, így nincs szükség arra, hogy globális módosításokat hajtson végre a felvételfájlban tárolt teljes videón.

E témakörrel kapcsolatban lásd még: „Rögzítés analóg forrásról” (lejjebb), „Videóeffektusok használata” (139. oldal) és „Hangeffektusok” (273. oldal).



## RÖGZÍTÉS ANALÓG FORRÁSRÓL

Az itt tárgyalt témakörök olyan analóg berendezésekre vonatkoznak, mint például a következők:

- Analóg kimeneti csatlakozókkal felszerelt, DirectShow-kompatibilis rögzítőkártyához vagy külső eszközhöz csatlakoztatott kézikamera vagy videomagnó.
- USB-videokamera vagy webkamera.

Ha digitális kameráját a számítógép 1394 portjára csatlakoztatva használja a jelen cikk helyett olvassa el a „Rögzítés DV-forrásról” (32. oldal).

---

### A rögzítés minőségével kapcsolatos beállítási lehetőségek

---

A legtöbb analóg rögzítőhardver-eszköz esetében a Studio három beépített minőségbeállítást – *Jó*, *Jobb* és *Legjobb* –, valamint az *Egyéni* lehetőséget kínálja fel. A használt hardver képességeitől függ, hogy ezek a beépített

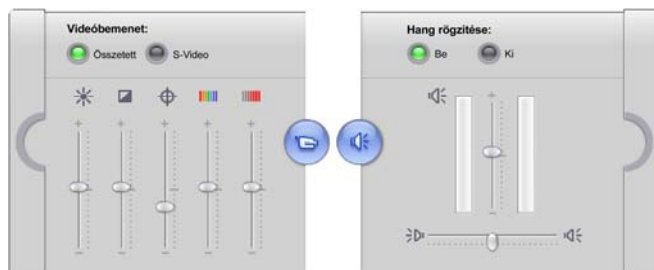
minőség szintek pontosan milyen képminőségnek, képkockasebességnek, tömörítési jellemzőknek és minőségnek felelnek meg. Fontos szem előtt tartani, hogy a jobb minőség nagyobb lemezterület-igénnyel jár. Az *Egyéni* lehetőséget választva saját beállításokat adhat meg a videó rögzítéséhez. A videórögzítés beállítási lehetőségeiről az *A függelék: Beállítási lehetőségek* című függelék (309. oldal) tartalmaz részletes információt.

---

## Audio- és videojelszintek – analóg forrás

---

A video- és audiojelszintek a rögzítés alatt a Studio kihúzható beállításpaneljein állíthatók. Ez a funkció különösen hasznos lehet a különböző forrásokról rögzített videók közötti különbségek ellensúlyozására.



*Az analóg forrású rögzítés során a jelszintek állítására használható videojel- (bal) és audiojel-panel (jobb).*

Noha ezeket a jelszinteket a rögzítés után, Szerkesztés módban is módosíthatja a *Videóeffektusok* megfelelő elemeivel, a szintek rögzítéskori megfelelő beállításával elkerülheti, hogy később kelljen bajlódnia a színekorrekcióval.

Az audiojelszintek rögzítéssel egyidejű helyes beállításával pedig egyenletes hangerőszinteket és minőséget biztosíthat.

Egyes rögzítőeszközök az itt bemutatottaknál kevesebb beállítási lehetőséget tesznek lehetővé. Ha például olyan hardvereszközt használ, amely nem támogatja a sztereó hangrögzítést, az audiojel-panelen nem jelenik meg a balansz-szabályozó.

## Videó

A digitalizálásra szánt videó típusát a megfelelő *Forrás* gombra (*Összetett* vagy *S-Video*) kattintva választhatja ki. Az öt csúszkával a rögzítendő videó fényerejét (videóerősítését), kontrasztját (feketesintjét), élességét, árnyalatát és színtelítettségét szabályozhatja.

**Megjegyzés:** PAL rendszerű berendezés használata esetén az *Árnyalat* szabályozója nem jelenik meg.

## Hang

A *Hang rögzítése* gombokkal állíthatja be, hogy a Studio a hanganyagot is rögzítse-e a videóval párhuzamosan. Csak képet tartalmazó forrás használatakor válassza a *Kikapcsolva* gombot. A kihúzható panelen lévő csúszkákkal szabályozhatja a rögzített hanganyag bemeneti szintjét és balanszát.



## VIDEÓ IMPORTÁLÁSA DVD-LEMEZRŐL

Noha ez szigorúan vett értelemben nem számít rögzítésnek, a Studio program lehetőséget biztosít arra is, hogy a videóanyagot védelemmel el nem látott DVD-lemezzről vagy -lemezképről importálja a merevlemezre. A *Fájl* ➤ *DVD címeinek importálása*

menüparanccsal megnyitható párbeszédpanelen megkeresheti és előnézetben megtekintheti a felhasználásra szánt DVD-videókat, majd MPEG-2 formátumú fájlként importálhatja azokat egy tetszőlegesen választott mappába.


**Megjegyzés:** Ha a DVD-n tárolt hang AC3 formátumú, elképzelhető, hogy aktiválókulcsot kell vásárolni az AC3 kodekszoftverhez.



## A DVD-videó importálásának lépései:

1. Válassza ki a DVD-lemezt vagy -lemezképet a Válasszon egy lemezt vagy lemezképet felirat alatti tallózásvezérlőkkel.

A Studio a kiválasztott helyen talált „címekeket” (videófájlokat) a *Jelölje be az importálandó címekeket* felirat alatt jeleníti meg.

2. A mappakereső gombot  használva jelölje ki az importált fájlok tárolására szánt célmappát.
3. Írjon be egy nevet a DVD-lemez számára. A program ezt a nevet fogja felhasználni az importált fájlok nevében. Ha például a „Saját DVD” nevet adja a DVD-nek vagy lemezképnek,



és importálja a 12. címet, a program a következő nevet adja a fájlnek:

Saját DVD\_Title\_12.mpg

4. Jelölje be az importálni kívánt címek neve melletti jelölőnégyzetet. A párbeszédpanel jobb szélén található lejátszásvezérlőkkel betekinthes az aktuálisan kijelölt cím tartalmába.

5. Kattintson az *Importálás* gombra.

A Studio megjelenít egy folyamatjelző sávot, melyen figyelemmel kísérheti az importálás előrehaladását. Amikor a művelet elkészül, a fájl tartalmát a normál felvételfájlokhoz hasonlóan az Albumban választhatja ki szerkesztéshez (lásd a következő fejezetet).



## MÉDIAFÁJLOK IMPORTÁLÁSA

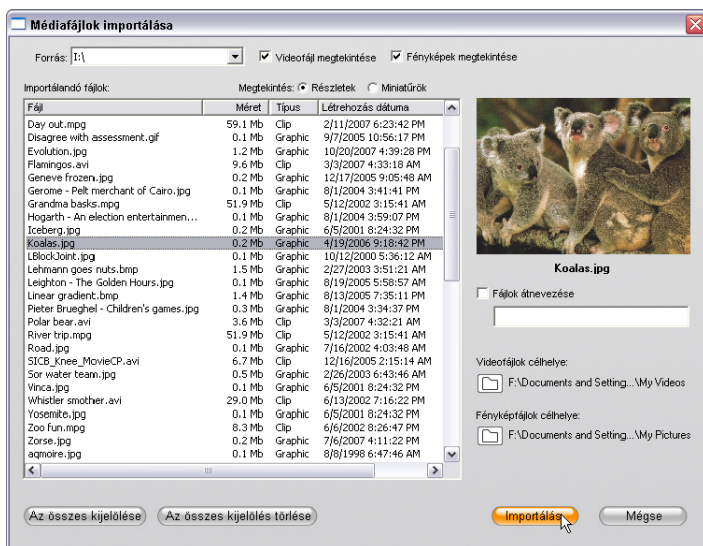
### KÜLSŐ ESZKÖZÖKRŐL

A Médiafájlok importálása párbeszédpanellel (*Fájl* ➤ *Médiafájl importálása eszköze*) egyszerűen megkereshetők a számítógéphez csatlakoztatott külső eszközökön tárolt állóképek és filmfájlok, majd a közülük kijelölteket a helyi merevlemezre lehet másolni az albumból történő használat végett.

#### Importálandó fájlok kijelölése

Első lépésként válasszon eszközt a *Forrás* legördülő listában felsoroltak közül. Csak azok az eszközök jelennek meg a listában, amelyek a széles körben elterjedt háttértárfelületek kezelésére is képesek.

A TWAIN technológiát vagy egyéb protokollokat igénylő eszközöket csak a nekik megfelelő külső szoftverek megléte esetén lehet használni.



Az importálható médiafájlok legtöbbször az alábbi eszközökön található meg:

- Külső optikalemez-meghajtók, merevlemezek és flash meghajtók
- Kézikamerák vagy digitális kamerák beépített meghajtói az említett típusokból

A *Videófájl megtekintése* és a *Fényképek megtekintése* jelölőnégyzettel megadható a listában szerepeltetni kívánt médiafájlok köre. Alapértelmezés szerint mind a videófájlok, mind pedig a fényképek megjelennek.

A *Nézet* gombokkal kétféle listázási típus választható ki:

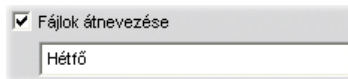
- A *Miniatűrök* nézet minden egyes fájl kisméretű képét biztosítja, amely mellett a fájl név és egy dátumjelző is látható. Videófájlok esetén a kép az első képkockával egyezik meg.


- A *Részletek* nézetben nincsenek miniatűrök, de egyéb adatok (például fájlméret és időtartam) igen. Az oszlopok fejlécére kattintva a fejlécszövegnek megfelelően rendezheti az adatokat; újból a fejlécre kattintva megfordítható a rendezési sorrend. A választott rendezési sorrend a Miniatűrök nézetre is hatással van.

Az operációs rendszer megszokott egérműveleteivel és billentyűparancsaival több importálandó fájl is kijelölhető, de természetesen *Az összes kijelölése* és *Az összes kijelölés törlése* gomb is segítségül hívható.

## Importálási beállítások

Ha az összes importált fájl kiterjesztése előtt ugyanazt a szót szeretné feltüntetni, jelölje be a *Fájlok átnevezése* jelölőnégyzetet, és írja be a választott szót a szövegmezőbe. Ha a *Fájlok átnevezése* négyzet bejelölése után beírja a „Február” szót a mezőbe, majd importál néhány JPEG-fájlt, akkor az importált fájlok neve „Február 1.jpg”, „Február 2.jpg” stb. lesz.



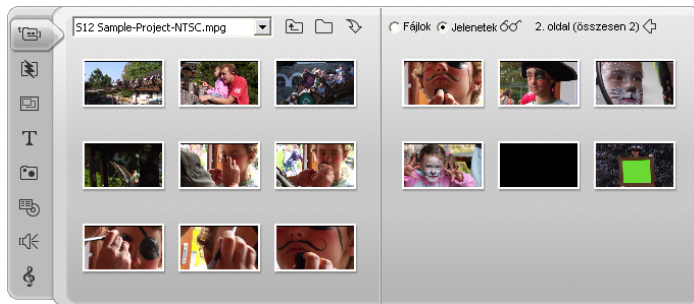
A *Videofájlok célhelye* és a *Fényképfájlok célhelye* csoport mappatallózási gombjára  kattintva megadhatja az importált videók és fényképek célmappáját.

Az *Importálás* gombra kattintva megkezdheti az importálást.



## 3. FEJEZET:


# Az Album





*Az Album videójeleneteket tartalmazó része. Az Album többi részét a bal szélen található fülekre kattintva nyithatja meg.*


A filmek összeállításához felhasználható forrásanyagok az Album különböző részeiben találhatók meg, melyek mindegyike a hozzá tartozó fülre kattintva nyitható meg:


**Videójelenetek:** Ebben a részben találhatók meg saját videofelvételei. A program a következő videofájl-formátumokat támogatja: **avi, mpg, mpeg, mod, mp2, mp4, m2ts, tod, m1v, m2v, mpv** és **wmv**. A fájlokat megnyithatja és megtekintheti közvetlenül a merevlemezről is, vagy betölthet egyet az Albumba, amely a videó minden jelenetéhez egy-egy miniatűrkont rendel. A filmhez felhasználni kívánt jelenetek ikonját egyszerűen át kell húzni a Film ablakba. Lásd „Az Album Videójelenetek része” című részt (47. oldal).

**Átmenetek:** Az Album e része elsötétítéseket, áttünéseket, átcsúsztatásokat és egyéb átmenettípusokat tartalmaz, ideértve a Hollywood FX kifinomult átmeneteit is. A felhasználni kívánt átmeneteket a videóklippek, illetve grafikus elemek mellé vagy közé kell elhelyezni. Lásd „Az Album Átmenetek része” című részt (64. oldal). 


**Témák:** A Studio program témái egymással összefüggő sablonok készletei. A témák sablonjaival professzionális megjelenésű sorozatokat készíthet, melyek saját videóit és állóképeit beépített animációkkal és effektusokkal kombinálják. További tudnivalókat „A Témák szakasz” című témakörben találhat (66. oldal). 


**Főcímek:** Ez a rész szerkeszthető főcímeket tartalmaz, melyek átfedő elemként vagy a teljes képet betöltő grafikus elemként használhatók. Akár teljesen új főcímeket is létrehozhat, de használhatja és módosíthatja a programban meglévőket is. A Studio program sokféle vízszintes és függőleges szöveggörgetés, valamint számos szövegformázási effektus használatát teszi lehetővé. Lásd „Az Album Főcímek része” című részt (67. oldal). 

**Fényképek és mentett képkockák:** Ez a rész fényképeket, bitképeket és videókból származó mentett képkockákat tartalmaz. Az itt található képeket teljes képet kitöltő képként vagy a videóra helyezett átfedő képként használhatja fel. A program a legtöbb szokásos képfájlformátumot támogatja: **gif, jpg, jpeg, pcx, psd, tga, tif, wmf** és **png**. Lásd „Az Album Fényképek és mentett képkockák része” című részt (68. oldal). 

**Lemezmenük:** A Studio DVD-, VCD- és S-VCD-lemezek összeállításához felhasználható fejezetmenük széles választékát tartalmazza. 

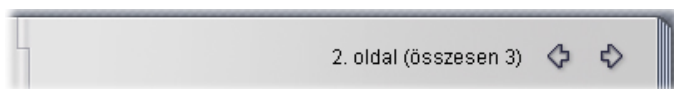
A menüket felhasználhatja változtatás nélkül vagy tetszőleges módosításokkal, vagy elkészítheti saját menüit. Lásd „Az Album Lemezmenük része” című részt (69. oldal).

**Hangeffektusok:** A Studio kiváló minőségű  hangeffektusok széles választékát kínálja. Ezenkívül felhasználhatja saját rögzítésű vagy máshonnan beszerzett fájljait is. Támogatott formátumok: **wav**, **mp3**, **mpa**, **m4a**, **wma**, **avi** és **ac3**. Lásd „Az Album Hangeffektusok része” című részt (70. oldal).

**Zene:** Az album e része a merevlemezen tárolt  zenefájlok megkeresésére és felhasználására ad lehetőséget. Támogatott formátumok: **wav**, **mp3**, **avi**, **mpa** és **wma**. Lásd: A Zene rész, 71. oldal.

## Az Album használata

Az Album részeinek mindegyike annyi oldalra bővül, amennyin az adott részben tárolt elemeket jelképező ikonok elférnek. A Studio az egyes Album-részek jobb felső sarkában jelzi az éppen látható oldal számát és az adott rész oldalainak teljes számát. Az oldalak között a nyílombokra kattintva lapozhat.



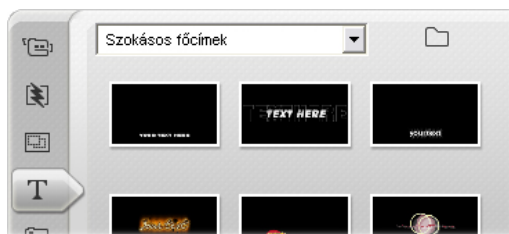
Az Albumban található elemek bármelyike megtekinthető a hozzá tartozó ikonra való kattintással.

Ez a fejezet sorra bemutatja az Album egyes részeit, kezdve a legtöbbet használt Videójelenetek rész minden részletre kiterjedő ismertetésével. Az Album tartalmának filmek készítéséhez való tényleges felhasználását a 4–13. fejezetek tárgyalják.


## Az Album elemeinek forrásmappái

A Videójelenetek rész *Jelenetek* módjában látható jelenetikonok a rögzített videofájlokból, míg az Átmenetek rész elemei a Studio programhoz tartozó erőforrásfájlokból származnak.

A többi öt albumrész ikonjai (például a Videójelenetek rész *Fájlok* módja) ettől eltérőek: mindegyik ikontípus a merevlemez egy adott mappájában tárolt fájlokat jelképezi. A program valamennyi elemtípus (főcímek, képek, lemezmenük, hangeffektusok és zene) tárolására egy-egy alapértelmezett mappát használ, ez azonban szükség szerint megváltoztatható.





A Főcímek részben található ikonok a merevlemez egy kijelölt forrásmappájában tárolt fájlokat jelképezik. Az album ezen oldala tetején lévő legördülő listából a telepített Főcímek mappán belüli Szokásos főcímek vagy Saját főcímek mappa választható ki. Elképzelhető, hogy a telepített fájlokat felsoroló egyéb mappák is láthatók. A lista melletti mappagomb használatával a merevlemez más mappái is kiválaszthatók. A Lemezmenük rész hasonlóképpen működik.

Az adott rész tartalmának forrásmappája az Album bal felének tetején, egy kis *mappa* ikon  mellett látható. Az aktuális rész forrásfájlját kétféleképpen változtathatja meg: kiválaszthat egy másik mappát a legördülő listából, vagy a tallózógombra kattintva megnyithatja bármelyik



fájlt a merevlemezről. A kiválasztott fájl kiemelve jelenik meg az Album újonnan feltöltött részében.

Az Album egyes részei egy *szülőmappa* gombot  is tartalmaznak, mely megkönnyíti a navigálást a médiafájlokat tartalmazó mappaszerkezetekben.

Az album *Videójelenetek* és *Állóképek* szakasza még egy gombot  tartalmaz, amely a Médiafájlok importálása párbeszédpanelt nyitja meg. Részletes ismertetését a 39. oldalon olvashatja.



## A VIDEÓJELENETEK RÉSZ



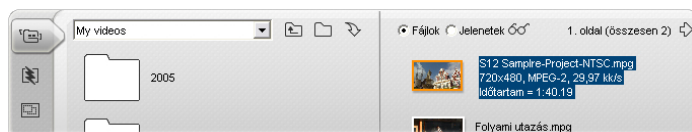
Ez az a programrész, ahol a szerkesztési munkálatok valójában elkezdődnek – az Albumnak a rögzített nyersfelvételeket tartalmazó, Videójelenetek nevű része. Egy szokványos filmkészítési munka során az első lépésben általában áthúzzák a felhasználni kívánt jeleneteket az Albumból a lenti Film ablakba (lásd: 5. fejezet: *Videóklípek*).

Az Album a jeleneteket rögzítésük sorrendjében jeleníti meg. Ez a sorrend nem változtatható meg, mivel azt a jelenetek forrásaként szolgáló felvételfájl határozza meg, ám a jelenetek tetszőleges sorrendben helyezhetők el a készülő filmben. Hasonlóképpen az Albumban lévő jeleneteken nem végezhető semmilyen vágás (szerkesztés), de a filmben elhelyezett klipek tetszőlegesen vághatók.

## A Fájlok mód és a Jelenetek mód

A filmekben használandó adott videójelenetek kiválasztási folyamata két szakaszból áll. Először tallózással meg kell keresni, majd ki kell választani a kívánt jelenetet tartalmazó videofájlt a rendszerhez csatlakoztatott tárolóeszközön (rendszerint a merevlemezen). Ezt követően a kiválasztott fájlban lévő jelenetek közül kell kiválasztani a használandó jelenetet.

A Videójelenetek albumrészben úgy kereshet meg egy adott videofájlt, hogy bejelöli a jobb oldali albumlap tetején lévő *Fájlok* választógombot.




Tallózással keresse meg a kívánt mappát és videofájlokat a számítógépen: válassza a Videójelenetek albumrész *Fájlok* módját. Kattintson duplán a kívánt videofájltra, vagy a *Jelenetek* választógombbal váltson a *Jelenetek* módra.

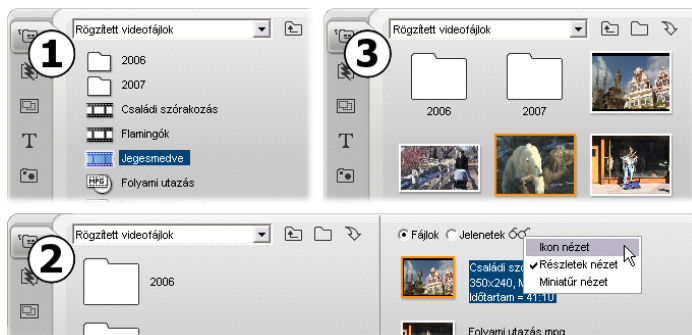
## Megjelenítési beállítások

Mind a *Fájlok*, mind pedig a *Jelenetek* mód több megjelenítési lehetőséget támogat: ezekkel testreszabható a megjelenítés, tehát az egyes albumelemekről több vagy kevesebb információ jelenhet meg.

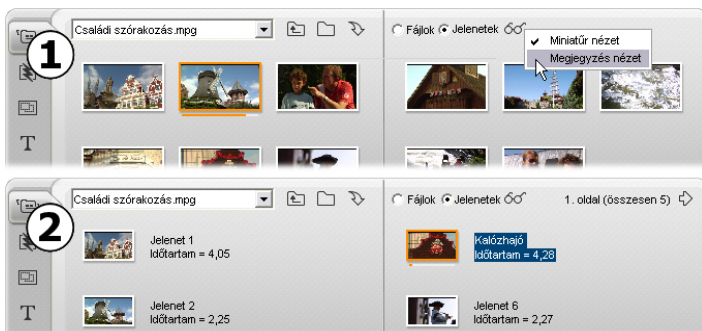
A Studio számos módszert nyújt a megjelenítési beállítások megadására:

- a *Nézet* menü parancsaival
- az albumlap jobb egérgombbal előhívható helyi menüjével

- a jobb oldali albumlap tetején lévő *Nézet*  gombra kattintva megjelenő menüvel



A Fájlok módban a Videójelenetek rész három, más-más részletességű nézetet kínál: **1** az Ikon nézetet, **2** a Részletek nézetet és **3** a Miniatűr nézetet.



A Jelenetek mód két megjelenítési móddal szolgál: **1** a Miniatűr és **2** a Megjegyzés nézettel.

### A kezelőfelület jellemzői

A Videójelenetek rész felhasználói felülete számos speciális jellemzővel rendelkezik:

- A Film ablakban már elhelyezett jeleneteket az Album egy zöld pipajellel különbözteti meg. A jelölés mindaddig az ikonon marad, amíg a Film ablakban van olyan klip, amely az adott jelenetből készült.

- Ha meg szeretné tudni, hogy az Album egy adott jelenete hogyan lett felhasználva az aktuális projektben, használja az *Album* ➤ *Jelenet keresése a projektben* menüparancsot. A Studio ekkor kiemeléssel megjelöli az összes olyan klipet a Film ablakban, amely a kijelölt jelenetből (vagy jelenetekből) származik. A parancs megfordítása a *Jelenet keresése az Albumban* parancs, mely a jobb egérgombbal a Film ablak területére való kattintással előhívható menüben található.

A jelenetekre alkalmazható menüparancsok közül szinte mindegyik elérhető a program *Album* menüjéből, valamint a kijelölt jelenetre a jobb egérgombbal kattintva előhívható helyi menüből. Valahányszor ez a kézikönyv olyan parancs kiválasztására ad utasítást, mint például az *Album* ➤ *Jelenetek egyesítése*, ne feledje, hogy ugyanezt a parancsot valószínűleg a jobb gombbal előhívható helyi menüben is megtalálja.

## **A műveletek összefoglalása**

Központi szerepénél fogva az Album Videójelenetek része a műveletek igen széles tárházát tartalmazza. A következő témakörök e műveletek használatát ismertetik részletesen:

- Rögzített videót tartalmazó fájlok megnyitása
- Rögzített videók megtekintése
- Jelenetek és fájlok kijelölése
- Jelenetek és fájlok adatainak megjelenítése
- A Megjegyzés nézet
- Jelenetek egyesítése és részekre osztása
- Jelenetek újrafelismerése

---

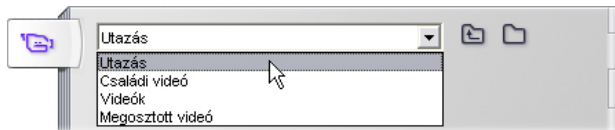
## Rögzített videót tartalmazó fájlok megnyitása

---

A videofájlok tárolására alapértelmezés szerint a Windows alapértelmezett felvételfájlmappája és a *Videók* nevű mappa szolgál. Amikor a *Fájlok* módban tekinti meg a Videójelenetek albumrészt, e két tárolómappa mindig megtalálható az album tetején lévő legördülő listában.

A merevlemezről más, videofájlokat tároló mappákat is kiválaszthat. Az album *Fájlok* módjának ikonjaival megnyitható a fájlokat tároló mappa. Az egyes fájlok közvetlenül is kiválaszthatók: ehhez kattintson a *Fájlok* vagy a *Jelenetek* mód *Fájl keresése tallózással* gombjára. A listában az aktuálisan és az előzőleg használt mappa is megtalálható, ha ezek eltérnek a két alapértelmezett mappától, így a lista a program használatának bármely pontján legfeljebb négy különböző mappát tartalmaz.

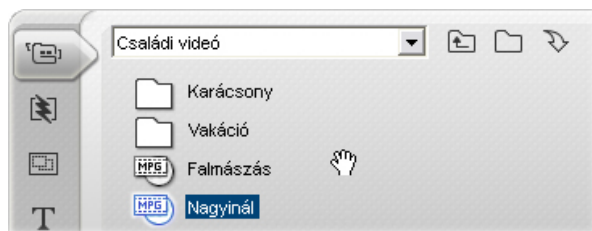
Windows XP használata esetén a rendszer saját felvételfájlmappája a Windows „minden felhasználó” fiókjához tartozó dokumentummappában helyezkedik el. A felvételfájlmappa valódi neve *Videók*, a Windows Intéző és a Studio azonban következetesen *Megosztott videók* néven említi. Így megkülönböztethető e mappa a felhasználó személyes dokumentummappájában lévő *Videók* mappától.





A *Videójelenetek* albumrészben (47. oldal) többet is megtudhat a videójelenetekhez az albumban használható módokról és megjelenítési lehetőségekről.

## Mappák megnyitása

A mappa tartalma az album *Fájlok* módjában jelenik meg. A képernyőn láthatók az aktuális mappában lévő almappák és digitális videofájlok is.

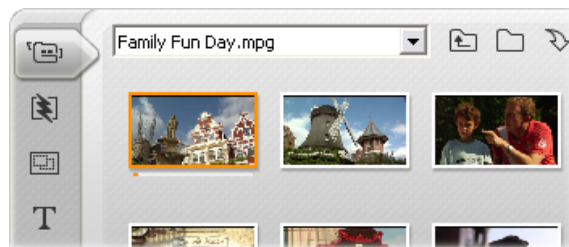


### A mappák megnyitásának háromféle módja:


- A *Videójelenetek* albumrész *Fájlok* módjában válassza ki a szóban forgó mappát a legördülő listában, vagy kattintson duplán az egyik mappára.
- Kattintson a *Szülőmappa* gombra  a *Fájlok* vagy a *Jelenetek* módban.
- Kattintson a *Fájl keresése tallózással* gombra , és a *Megnyitás* párbeszédpanelen keressen egy digitális videoklipet a *Fájlok* vagy a *Jelenetek* módban. Amikor a *Studio* megnyitja a videofájlt, váltson a *Fájlok* módba, hogy megjeleníthesse a fájl szülőmappáját.

## Fájlok megnyitása

Videófájl megnyitásakor ikonok jelzik a fájlban lévő jeleneteket:



### A digitális videót tartalmazó fájlok megnyitásának háromféle módja:

- Válassza ki a fájl nevét a legördülő listában a Videójelenetek albumrész *Jelenetek* módjában.
- Kattintson duplán a *Fájlok* módban látható fájlok egyikére.
- Kattintson a *Fájl keresése tallózással* gombra , és a Megnyitás párbeszédpanelen keressen egy támogatott formátumú digitális videoklipet a merevlemezen.

### Jelenetfelismerés és miniatűrök

Videófájl megnyitásakor az albumot kitöltik a fájlban található jelenetek (lásd a Jelenetfelismerés című részt a(z) 31. oldalon). Minden egyes jelenetet egy miniatűr képkocka – a jelenet első képkockájának ikon méretű mása – jelképez. Előfordulhat, hogy egy jelenet első képkockája nem a legszerencsésebb választás a jelenet azonosításához, ezért a Studio program lehetővé teszi másik képkocka kiválasztását is.

## Az Albumban lévő miniatűrök megváltoztatása:

1. Jelölje ki a megváltoztatni kívánt jelenetet.
2. A Lejátszóval keresse meg a miniatűrként használni kívánt képkockát.
3. Kattintson az *Album* ➤ *Miniatűr beállítása* menüparancsra.

## A videó képaránya

A digitális videót tartalmazó fájlok legtöbb típusa a videó formátumáról is tárol információt, melyből a Studio automatikusan megállapíthatja, hogy 4:3-as vagy 16:9-es képarányú-e a videó. Ha a fájlban nem található a képarányra vonatkozó adat, a Studio alapértelmezés szerint 4:3 formátumúként kezeli a videót.

Az Album menü *Képarány: 4:3* és *Képarány: 16:9* parancsaival közvetlenül kiválaszthatja a használni kívánt formátumot. Ezek a parancsok az Album videóira jobb gombbal kattintva megnyitható helyi menüben is megtalálhatók. Funkciójuk az, hogy az eredeti képkockákat az új képkockaméretnek megfelelően megnyújtják. Ha például egy 4:3 képarányú filmet 16:9 képarányúra nyújt, a szereplők és a tárgyak valós méretükhöz képest szélesebbnek fognak tűnni.

Ez a művelet különbözik attól a képkockaméret-átalakítástól, amelyre a filmprojekttel „ellentétes” képarányú jelenetek hozzáadásakor kerül sor. Utóbbi esetben ugyanis a program mindkét dimenziót arányosan változtatva alakítja a képet a célméretnek megfelelőre, és a fölösleges területet feketén jeleníti meg.





(Bal) Az eredeti 4:3-as képkocka; (Középső) Ugyanez a képkocka a 16:9-es projekthez való hozzáadást követően megjelenő fekete oldalsávokkal; (Jobb) Ugyanez a képkocka a *Képarány: 16:9* parancs használatát követően.

**Megjegyzés:** Az újonnan létrehozott filmprojektek képkockaformátuma – amely a projekt létrehozását követően nem változtatható meg – a *Projektbeállítások* beállításpanelen adható meg. A részleteket lásd: 313. oldal.

---

## A rögzített videó megtekintése

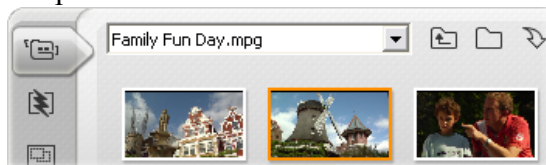
---

A megnyitott felvételfájl jelenetei bármikor, egyenként vagy egymás után is megtekinthetők.

**Rögzített videó megtekintése egy kijelölt jelenettől kezdve:**

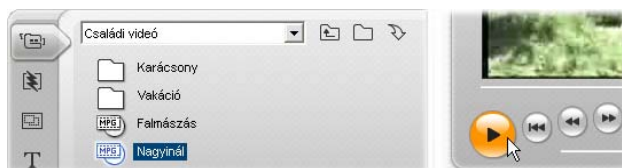
1. Kattintson a jelenet ikonjára az Albumban.  
A Lejátszó megjeleníti a kijelölt jelenet első képkockáját.
2. Kattintson a Lejátszó *Lejátszás* gombjára.  
Ekkor a Lejátszó elindítja a kijelölt jelenet, illetve az azt követő többi jelenet lejátszását. A lejátszás aktuális pozíciója háromféleképpen állapítható meg:
  - Az éppen lejátszás alatt lévő jelenet kiemelve látható.

- A Lejátszó pozíciókeresője jelzi a lejátszás aktuális pontját a film teljes hosszához képest.
- Az egyes jelenetek miniatűrjén folyamatjelző sáv látható a megtekintés alatt. Ahogy a lejátszás egyik jelenetről a másikra lép, a folyamatjelző is átlép a következő miniatűrre.



## Betekintés a digitális videófájlok tartalmába

Ha videoklipet jelöl ki az album *Fájlok* módjában, a klip tényleges megnyitása helyett a lejátszóval is megtekintheti a klip mintaképét.



## Jelenetek és fájlok kijelölése

A Studio számos különböző módszert kínál az Album Videójelenetek részében tárolt jelenetek és egyéb elemek kijelölésére. A kijelölt videójeleneteket eltérő színű keret jelzi. A kijelölt mappák és videófájlok kiemelt formázású névvel jelennek meg.



*A kijelölt jelenetek (a képen a középső) kerete eltérő színű.*

A használható kijelölési módszerek a Windows konvencióit követik. Az alábbi módszerek közül bármelyiket használhatja külön-külön vagy kombináltan:

- A *Szerkesztés* ➤ *Az összes kijelölése* menüparancsot választva vagy a Ctrl+A billentyűkombinációt megnyomva egyszerre kijelölheti az Albumban jelenleg megjelenített (és a többi oldalon lévő) jeleneteket, illetve fájlokat és mappákat.
- A Shift billentyű lenyomva tartása melletti kattintással egymással szomszédos elemek sorát jelölheti ki.
- A Ctrl billentyű lenyomva tartása melletti kattintással egyenként kapcsolhatja be és ki az elemek kijelölt állapotát.
- Ha az egérmutatót az Album egy üres pontjára helyezve lenyomja és nyomva tartja az egérgombot, egy kijelölőnégyszöget húzhat, így kijelölve a négyszöggel érintkező összes elemet.
- Az Album rácyszerűen elhelyezkedő elemei között a nyílbillentyűkkel is mozoghat. Az elemeket a nyílbillentyűk és a Shift billentyű együttes használatával jelölheti ki.



*A kijelölt mappák és videófájlok kiemelt névvel jelennek meg.*

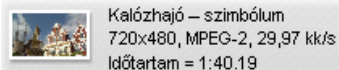
---

## Jelenetek és fájlok adatainak megjelenítése

---



Amikor az egérmutatót egy videojelenetre helyezi, a nyíl alakú mutató kéz szimbólummá változik. Ha ekkor néhány másodpercig nem mozdítja el a mutatót, a program egy felbukkanó mezőben megjeleníti a jelenet kezdetének időpontját és a jelenet hosszát. Ha a kéz alakú mutatót a jeleneten hagyja mozdulatlanul, az időadatok több másodpercig a képernyőn maradnak. A kijelzett kezdési időpont az eredeti forrásvideóból beolvasott időköz percben, másodpercben és képkockaszámban kifejezve.



Amikor a Videójelenetek rész *mappanézet* módban van, az Album jobb egérgombbal előhívható helyi menüjéből kiválaszthatja a *Részletek nézet* parancsot. Ekkor a program megjeleníti a fájlnevet, a felbontást, a képarányt, az időtartamot és a képkockasebességet. Az *Ikon nézet* parancssal visszaválthat egy egyszerűbb listanézetre.

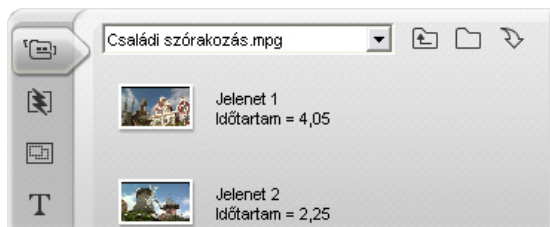
---

## A Megjegyzés nézet

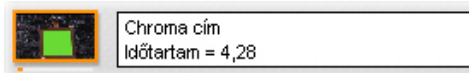
---

A Videójelenetek albumrész *Jelenetek* módjának alapértelmezett nézetében (a *Miniatűr* nézetben) minden jelenetet egy miniatűr képkockát tartalmazó ikon jelképez. Az egyes jelenetekről úgy tudhat meg többet, ha a(z) 48. oldalon ismertetett módok valamelyikével a *Megjegyzés* nézetre vált.

A megjegyzésnézetben az Album minden jelenetéhez szerkeszthető feliratok tartoznak. E feliratoknak többféle szerepet is szánhat: használhatja őket keresési kulcsszavakként, a jelenetek neveként vagy a jelenet tartalmára vonatkozó leírásként. A program által alapértelmezésként használt felirat a jelenet sorszámából és időtartamából áll össze (pl. „Jelenet 3, 7:21”).



Ha egy videójelenetre kattint, a jelenet ikonjánál megjelenik egy szövegbeviteli mező, amelybe beírhatja a kívánt nevet vagy megjegyzést.



### Jelenetek kijelölése név szerint

Egy az előzőkhöz kapcsolódó lehetőség az, hogy a megjegyzésmezőben szereplő kulcsszavakra keresve is kijelölheti a videójeleneteket. Az *Album* ➤ *Kijelölés név szerint* paranccsal az alábbi párbeszédpanelt nyithatja meg:



Írjon be egy kulcsszót a beviteli mezőbe és kattintson az *OK* gombra; ekkor az Albumban kiemelten jelenik meg minden olyan jelenet, amelynek feliratában szerepel a kulcsszó. A keresés *nem* veszi figyelembe az alapértelmezett feliratokat – csak az egyénileg beírtakban végez keresést.



---

## Jelenetek egyesítése és részekre osztása

---

Miután megtekintette a felhasznált jeleneteket, szükség szerint egyesítheti egymással vagy kisebb egységekre oszthatja őket. Ez egyszerűen elvégezhető.

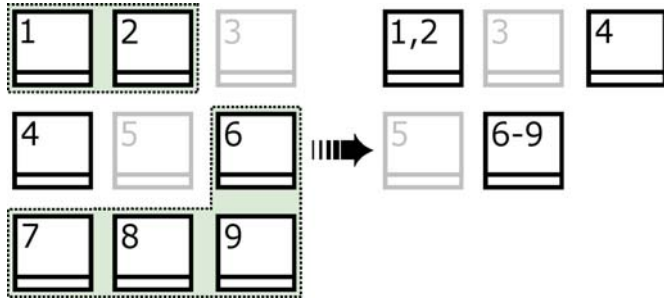
### Az Albumban lévő jelenetek egyesítése:

1. Jelölje ki az egyesítendő jeleneteket.
2. Válassza ki az *Album* ➤ *Jelenetek egyesítése* parancsot.

A program ekkor egyetlen jelenetbe egyesíti a kijelölt jeleneteket.

E módszerrel csak egymással szomszédos, kijelölt jelenetek egyesíthetők. Emellett a jelenetek minden esetben az Albumban elfoglalt helyüknek megfelelő sorrendben egyesülnek, függetlenül attól, hogy milyen sorrendben lettek kijelölve. (Az Album elemei balról jobbra, illetve sorai fentről lefelé haladnak.) Az egyesítést a Ctrl+Z billentyűkombinációval vagy a *visszavonás* gombra kattintva vonhatja vissza.

Ha a kijelölt jelenetek nem mindannyian egymás szomszédjai, akkor a program minden egymással szomszédos jelenetsorozatot egy jelenetté állít össze, az így létrejött jeleneteket azonban *nem* egyesíti egymással.

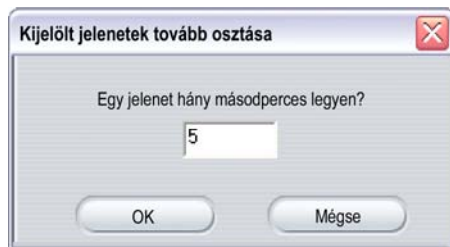


*Az ábrázolt művelet több kijelölt jelenetet (fekete kerettel jelölve) egyesít két hosszabb jelenetté. A 4. jelenet, bár ki van jelölve, nem szomszédos a többi kijelölt jelenettel, ezért a művelet nem érinti.*

### **z Albumban lévő jelenetek részekre osztása:**

1. Jelölje ki a felosztani kívánt jeleneteket.
2. Válassza ki az *Album* ➤ *Jelenetek tovább osztása* parancsot.

Ekkor megjelenik a Kijelölt jelenetek tovább osztása párbeszédpanel.



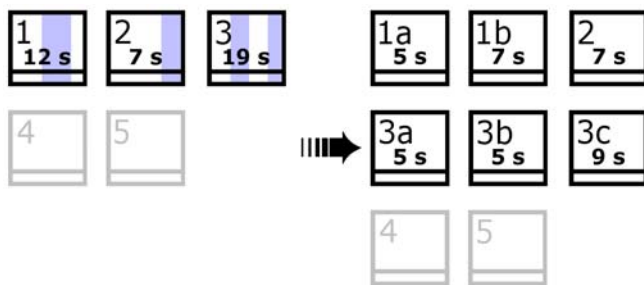
3. Adja meg a részjelenetek hosszát a kívánt érték beírásával.

A legkisebb megengedett részhossz egy másodperc.  
A videónak a felosztás után fennmaradó része az utolsó jelenethez lesz illesztve.

4. Kattintson az *OK* gombra.

Ekkor megjelenik egy folyamatjelző sáv, megtörténik a jelenet felosztása, és a létrejött új jelenetek az Alumba kerülnek. Az egyesítést a Ctrl+Z billentyűkombinációval vagy a *visszavonás* gombra kattintva vonhatja vissza.

Az új jelenetek ezután tovább oszthatók szükség szerint, egészen a minimális egy másodperces hossz eléréséig.



A művelet három kijelölt jelenetet oszt fel öt másodperces részekre. A függőleges színes sávok jelzik a jelenetekben belüli öt másodperces szakaszokat. A jobb oldalon látható részklippek egyenlőtlen hosszúsága annak köszönhető, hogy az egyes jelenetekből a felosztás után fennmaradó szakasz az eredeti jelenet utolsó részjelenetéhez adódik; éppen emiatt marad a példa 2. jelenete változatlan az osztási művelet után.



---

## Elenetek újbóli felismerése

---

Ha egyesítési vagy részekre osztási műveletet hajt végre a jeleneteken, ám később mégis szeretné visszaállítani őket eredeti állapotukra, bármely jelenetet vagy jelenetcsoporthoz újból felismertetheti a programmal. A felismerés eredménye azonos lesz a rögzítést követő felismerésével, amennyiben az alkalmazott felismerési módszer ugyanaz.

Ha részekre osztott egyes jeleneteket, elsőként újra kell egyesítenie ezeket. A felismerési folyamat során akkor is az eredeti jeleneteket fogja visszakapni, ha nem emlékezett pontosan az eredeti állapotra és esetleg a kelletténél több egyesítést hajtott végre.

### A jelenetek újbóli felismerése:

1. Ha újból egyesítenie kell bizonyos jeleneteket, először jelölje ki a részjeleneteket, majd hajtja végre az *Album* ➤ *Jelenetek egyesítése* menüparancsot.
2. Jelölje ki az újból felismerni kívánt jeleneteket.
3. Az *Album* menüből válassza a *Jelenetek felismerése a videó tartalma szerint* vagy a *Jelenetek felismerése a felvétel ideje és dátuma szerint* parancsot.

Ekkor egy folyamatjelző sáv megjelenítése mellett a Studio felismeri a jeleneteket és újból feltölti velük az Albumot.

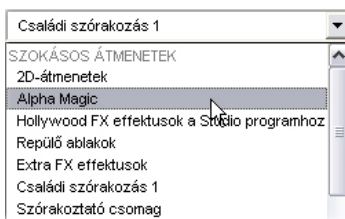


## AZ ÁTMENETEK RÉSZ



Az Album Átmenetek részében húzással a projektbe helyezhető klipátmenetek terjedelmes választéka található. Az áttekinthetőség érdekében az átmenetek csoportokba vannak felosztva. A legördülő listából választhatja ki, hogy mely átmenetcsoportot szeretné megtekinteni. Ekkor a csoportba tartozó összes átmenet megjelenik a szükséges számú Albumoldalt elfoglalva.

Az átmenetek természetéről és filmekben való felhasználásáról a *9. fejezet: Átmenetek* című fejezetben olvashat.



A Studio átmenet-gyűjteménye tartalmaz 74 szokásos átmenetet, több mint 50 Alpha Magic átmenetet és egy korlátlanul használható induló készletet a Hollywood FX 3-D átmeneteiből.

### További átmenetek beszerzése

A Studio programhoz gyárilag mellékeltek mellett további Hollywood FX átmenetcsomagokat is vásárolhat a Pinnacle webhelyén.

A Studio programhoz készült exkluzív tartalom megvásárlásáról lásd: „A Studio bővítése”, 13. oldal.

## Az átmenetek nevének megjelenítése



Ha az egérmutatót egy átmenetre helyezi, a nyíl alakú mutató kéz szimbólummá változik (ezzel jelezve, hogy az átmenet „megfogható” és az Albumból a Film ablakba húzható). Ha néhány másodpercig mozdulatlanul hagyja a mutatót az ikonon, megjelenik az átmenet neve. Ez a névcímke több másodpercig a képernyőn marad; ha elmozdítja a mutatót az átmenetről, a név azonnal eltűnik.

## Az átmenetek működésének megtekintése

Amikor az átmenetikonok egyikére kattint, a Lejátszó szemléltető animációt jelenít meg az átmenetről, melyben az „A” kép a kiinduló klipet, a „B” jelű pedig az új klipet jelképezi. A szemléltetés mindaddig folyamatosan ismétlődik, amíg az ikon kijelölve marad.



Ha részleteiben szeretné megvizsgálni az átmenetet, leállíthatja a Lejátszót és a léptetőgombokat (*Képkockaléptetés vissza* és *Képkockaléptetés előre*) használva képkockánként végiglépkedhet az átmeneten.



## A MONTAGE<sup>®</sup> TÉMÁK SZAKASZ



A Montage<sup>®</sup> témákon alapuló szerkesztés a Studio egy egyedülálló, hatékony szolgáltatása. Minden egyes téma egy készletnyi egymáshoz illő sablonból áll. A legördülő listában választhatja ki azt a témát, amelynek sablonjait meg kívánja tekinteni.



A témákban található sablonok kész helyeket tartalmaznak a saját videóknak, képeknek és feliratoknak, illetve egyes témák további beállításokat is kínálnak. Amikor az egyik sablonból témaklipet hoz létre (a filmablakba való húzással), megnyílik a sablon testreszabására szolgáló Témakerkesztő. Ezt a szerkesztőt később a klipre duplán kattintva bármikor megnyithatja. A sablonokkal egyszerűen és gyorsan hatásos megjelenésű sorozatokat készíthet, melyek saját anyagait beépített animációkkal és effektusokkal kombinálják.

A témák filmekben való használatával kapcsolatban lásd: *6. fejezet: Témák és témaszerkesztés.*

### További témák beszerzése

A Studio programhoz gyárilag mellékelt témák mellett további témákat is vásárolhat a Pinnacle webhelyén. A Studio programhoz készült exkluzív tartalom megvásárlásáról „A Studio bővítése” című témakör (13. oldal) tartalmaz további tudnivalókat.



## A FŐCÍMEK RÉSZ



Az Album e része különféle stílusban formázott szöveges főcímek gyűjteménye. A főcímek *teljes képernyős* vagy *átfedő* főcímként használhatók fel a készülő filmben. A kettő közötti különbség az, hogy az átfedő főcímben az átlátszó háttér helyett más képelemek látszanak (ez általában a videóklip), míg a teljes képernyős főcímben a háttér tömör fekete színű.



Az Albumban a főcímeknek az átfedésként való használatkor átlátszóként kezelt területei szürke pepita mintával vannak jelölve. (Ha inkább fekete hátteret szeretne használni, kattintson az *Album* ► *Fekete háttér* menüparancsra.) A videójelenetekhez hasonlóan az aktuális projekthez már hozzáadott főcímeiket az Album zöld pipajellel látja el.

A Studio saját, gazdag funkciókészletű főcímszerkesztő segédprogramjával könnyedén elkészítheti saját főcímeit is.

Eleinte azonban egyszerűbb, ha a beépített főcímekeket veszi alapul, és ízlésére alakítja őket a főcímszerkesztőben.

**A Főcímeke mappa:** A Főcímeke részben látható ikonok az albumrész bal oldalra eső oldalainak tetején megnevezett mappában tárolt fájlokat jelképeznek. A saját készítésű vagy módosítású főcímekeket úgy veheti fel az albumrészbe, hogy fájljukat ebbe a mappába menti a főcímszerkesztő segédprogramban. Ennek a résznek a tartalomforrásaként másik mappát is kijelölhet (lásd: „Az Album elemeinek forrásmappái”, 46. oldal).

A főcímeke filmbe való felhasználásáról a *10. fejezet: Állóképek* című fejezet tartalmaz tudnivalókat.



## AZ ÁLLÓKÉPEK RÉSZ



Az Album e része képfájlok miniatűrikonjait tartalmazza, amelyek származhatnak a videóból vagy lehetnek fényképek vagy bitkép-rajzok. A program a legtöbb szokásos képfájlformátumot támogatja. A videójelenetekhez hasonlóan az Album zöld pipajellel látja el azokat a képeket, amelyek már fel lettek használva az aktuális filmbe.

**Az Állóképek mappa:** Az Állóképek részben látható ikonok az albumrész bal oldalra eső oldalainak tetején megnevezett mappában tárolt fájlokat jelképeznek. A részhez úgy adhat új képeket, hogy ebbe a mappába másolja őket. Például ide mentheti a *Képkockalopó* eszközzel a videóból „lopott” képkockákat vagy a főcímszerkesztő segédprogramban készített főcímekeket. Ennek a résznek a tartalomforrásaként

másik mappát is kijelölhet (lásd: „Az Album elemeinek forrásmappái”, 46. oldal).

Az állóképek filmben való felhasználásáról a *10. fejezet: Állóképek* című fejezet tartalmaz tudnivalókat.



## A LEMEZMENÜK RÉSZ



Az Album e része művészek által megtervezett, VCD, S-VCD és DVD-filmlemezekhez felhasználható menüket tartalmaz. A Studio program lemezmenüi valójában különlegesen kialakított főcímek: ugyanúgy létrehozhatók és szerkeszthetők a főcímszerkesztő programban, majd egy mappába menthetők vagy közvetlenül beilleszthetők a filmbe.

A videójelenetekhez és a többi képi forrásanyaghoz hasonlóan az Album zöld pipajellel látja el azokat a lemezmenüket, amelyek már fel lettek használva a készülő filmben.


A lemezmenük filmben való felhasználásáról a *11. fejezet: Lemezmenük* című fejezetben olvashat.

**A Lemezmenük mappa:** A Lemezmenük részben látható ikonok az albumrész bal oldalra eső oldalainak tetején megnevezett mappában tárolt fájlokat jelképeznek. A részhez úgy adhat új menüket, hogy ebbe a mappába másolja őket. Ennek a résznek a tartalomforrásaként másik mappát is kijelölhet (lásd: „Az Album elemeinek forrásmappái”, 46. oldal).

**A mozgó háttér szimbólum:** A Studio programban elérhető lemezmenük közül egyesek állókép helyett

mozgóképes háttérrel rendelkeznek, és saját készítésű menüit is elláthatja ilyen háttérrel. A „mozgó háttérrel” rendelkező lemezmenükkel professzionális benyomást keltő lemezeket készíthet.

**A funkció elérhetősége:** A mozgó háttér használatát csak a Studio Plus verzió támogatja. A mozgó videohátterek készítésével és szerkesztésével kapcsolatban lásd: „Mozgó háttér hozzáadása”, 242. oldal.

Az Albumban a mozgó háttérrel rendelkező menük az ikonjuk jobb alsó sarkában látható kis szimbólumról  ismerhetők fel.

### További lemezmenük beszerzése

A Studio programhoz gyárilag mellékeltek mellett további lemezmenüket is vásárolhat a Pinnacle webhelyén. A Studio programhoz készült exkluzív tartalom megvásárlásáról „A Studio bővítése” című témakör (13. oldal) tartalmaz további tudnivalókat.



## A HANGEFFEKTUSOK RÉSZ



A Studio használatra kész hangeffektusok széles tárházát kínálja. Ezeket a **wav** fájlokat a telepítés több különböző mappában – „Állatok”, „Harangok”, „Rajzfilmek” stb. – helyezi el.

**A Hangeffektusok mappa:** Az Album e része azokat a hangfájlokat jeleníti meg, amelyek a merevlemez egy bizonyos, az albumrész bal oldalra eső oldalainak tetején megnevezett mappájában helyezkednek el. Ehelyett megjeleníthetők egy másik mappa



hangfájljai – a Studio által telepítettektől eltérő mappák is –, ehhez ki kell jelölnie az albumrészhez használni kívánt forrásmappát (lásd: „Az Album elemeinek forrásmappái”, 46). oldal.

A **wav** kiterjesztésű fájlok (Windows „hullámkép-fájlok”) mellett **mp3** formátumú fájlok és **avi** kiterjesztésű animációs fájlok is található az Album ezen szakaszában, és a készülő munka kiegészítő hangjaiként felhasználhatók.

Bármely hangfájlba belehallgathat az ikonjára vagy nevére való kattintással.

A hangok filmben való felhasználásáról a *13. fejezet: Hangeffektusok és zene* című fejezet tartalmaz tudnivalókat.

### **További hangeffektusok beszerzése**

A Studio programhoz gyárilag mellékeltek mellett további hangeffektusokat is vásárolhat a Pinnacle webhelyén.

A Studio programhoz készült exkluzív tartalom megvásárlásáról lásd: „A Studio bővítése”, 13. oldal.



## **A ZENE RÉSZ**



Az Album e része a merevlemez egy adott mappájában tárolt zenefájlokat jeleníti meg. Ha fel szeretne használni egy fájlt, húzza azt a Zene sávra vagy a Film ablak idővonalán elhelyezkedő másik hangsávra.

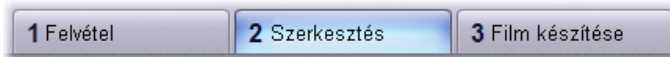
**A Zene mappa:** A megjelenített wav, mp3 és egyéb formátumú hangfájlok abból a mappából származnak, amelynek neve az albumrész bal oldalra eső oldalainak tetején látható. A részhez úgy adhat további zenefájlokat, hogy ebbe a mappába másolja őket. Ennek a résznek a tartalomforrásaként másik mappát is kijelölhet (lásd: „Az Album elemeinek forrásmappái”, 46. oldal).

A háttérzene filmben való felhasználásáról a *13. fejezet: Hangeffektusok és zene* című fejezet tartalmaz tudnivalókat.

## 4. FEJEZET:

# A Film ablak

A Film ablak, melyben az Albumból kiválasztott nyersanyagok felhasználásával elkészíthető a film, a Studio programablakának alsó felét foglalja el Szerkesztés módban. A Film ablak megnyitásához első lépésként kattintson a Szerkesztés gombra, ha még nem váltott át Szerkesztés módra:



A Film ablak címsora több fontos vezérlőt és adatot tartalmaz. A címsáv bal szélén elhelyezkedő eszközkészletgombok a Videó és a Hang eszközkészletet nyitják meg (lásd: 85. oldal).

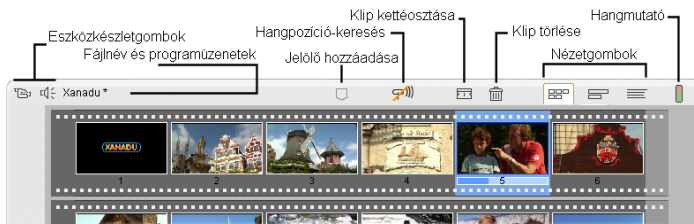
Az eszközkészletgomboktól jobbra egy szöveges terület található, amely a projekt fájlnevét tünteti fel. Szükség esetén ugyanitt jelennek meg az állapotra vonatkozó és a figyelmeztető üzenetek is.

A következő vezérlők a *klipjelölők* kezelésére szolgálnak, melyek könyvjelzőként használhatók a projektek klipjeiben. Az új projektekben egyedül a *Jelölő hozzáadása* gomb látható. A többi vezérlő csak az első jelölő hozzáadása után jelenik meg.



*A Jelölő hozzáadása gomb (fent) egy új klipjelölőt hoz létre az Idővonal gyorskeresőjénél. Miután hozzáadott egy klipjelölőt a projekthez, a jelölők kiválasztására és elnevezésére szolgáló vezérlők is megjelennek (lent). További tudnivalókat a „Klipjelölők” című témakörben találhat (82. oldal).*

A jobb oldalon ezután a Gyorskeresés hanganyagban, Klip kettéosztása és Klipek törlése gomb található, majd a három nézetválasztó gomb (lásd: „A Film ablak nézetei”, 77. oldal), végül pedig a Hangerő és balansz eszköz kimeneti szintmérője (lásd: 267. oldal) következnek.




## Gyorskeresés hanganyagban gomb



A projekt hanganyaga alapértelmezés szerint csak lejátszás közben szerepel az előnézetben. A Studio hanganyag-gyorskeresési funkciója, melyet a hangszóró gombbal lehet ki- és bekapcsolni, lehetővé teszi a hanganyagba való előzetes behallgatást a filmben való gyorskeresés során.

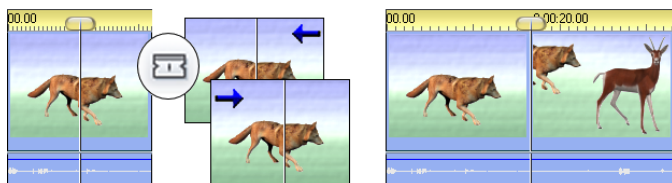
A hanganyagban való gyorskeresés megkönnyíti a munkát, ha hanghoz igazodva kell szerkesztést végezni.

## Klip/Jelenet kettéosztása gomb – a borotvapenge

 Erre a gombra kattintva oszthatja ketté a Film ablakban jelenleg kijelölt klipet, illetve az Albumban jelenleg kijelölt jelenetet.


A művelet nem jár adatvesztéssel. Ha az Album egy jelenetéről van szó, a program a megadott ponton két rövidebb jelenetre osztja azt. A Film ablak egy klipje esetén a program másolatot készít róla, és automatikusan megvágja az osztópontig.

A borotvapengét a Film ablak Idővonal nézetében található sávzárolási gombjaival együtt használva olyan speciális műveletek hajthatók végre, mint a beszurásos szerkesztés, valamint az olyan szerkesztések, melyekben a hanganyag a kép előtt vagy mögött halad. Lásd: „Idővonal szerkesztése haladóknak”, 111. oldal.



*Klip kettéosztása: Az osztópontot a szerkesztővonal elhelyezése határozza meg az eredeti klipben. A borotvapenge eszköz alkalmazásakor a Studio másolatot készít a klipről, majd az első példányban kivágja az osztópont utáni részt, a másodikban pedig az osztópont előtti.*

## Klipek törlése gomb – a személtáda

 Ez a gomb törli a Film ablak bármely nézetében jelenleg kijelölt tartalmat. Alapértelmezés szerint, ha a projekt fő videósávján lévő videoklipek bármely módon törlésre kerülnek, a program automatikusan lezárja azokat a réseket, melyek a törlés következtében

létrejönnek, a más sávokon lévő klipeket pedig a szinkronizáltság megtartása érdekében eltávolítja vagy lerövidíti.

Ha más sávok klipjeit törli, a program *nem* távolítja el automatikusan a törölt szakaszokat, így más klipek időzítése nem változik.

Ha a *törlés* gombra való kattintáskor vagy a Delete billentyű megnyomásakor lenyomva tartja a Ctrl billentyűt, visszajára fordul a jelenlegi sáv alapértelmezett viselkedése. Így a fő videósávon a Ctrl+Delete kombináció hatására a klip eltávolításakor megmarad a törölt szakasz, míg a többi sávon a program megszünteti azt. A többi sávot a változások egyik esetben sem érintik.

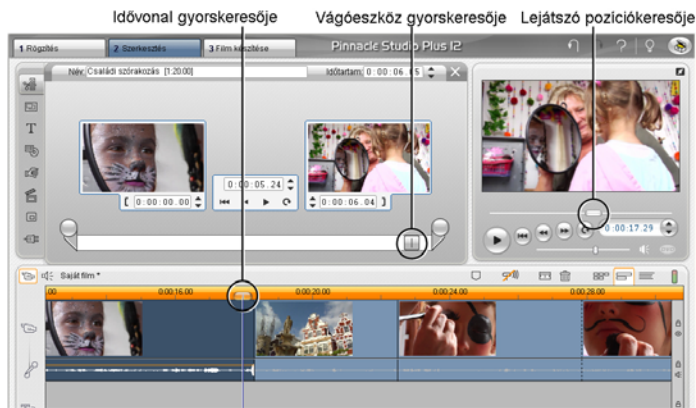
A törlési műveletek elérhetők az idővonal klipjeinek jobb egérgombbal előhívható helyi menüjében is.



*Az idővonal klipjeinek jobb egérgombbal előhívható menüjében lévő törlési lehetőségek eltérnek a fő videósáv (bal) és az egyéb sávok esetén (jobb). A menük a környezetfüggő gyorsbillentyű-műveleteknek felelnek meg.*

## **Pozicionálás: szerkesztővonal, gyorskeresők**

Az *aktuális pozíció* a lejátszóban látható képkocka a Film ablakban egy klippel végzett munka során. Az Idővonal nézetben ezt a szerkesztővonal jelöli. Az aktuális pozíció az idővonal gyorskeresőjének (amelyhez a szerkesztővonal kapcsolódik) vagy a lejátszó gyorskeresőjének mozgatásával állítható be.





*Ha a Klip tulajdonságai eszköz meg van nyitva, egy harmadik gyorskereső, a vágási gyorskereső is használható az aktuális pozíció beállítására a klip vágása közben.*



## A FILM ABLAK NÉZETEI

A Film ablakban a projekt három különböző nézete látható: *Idővonal*, *Jelenetvázlat* és *Szöveg*. A kívánt nézetet a Film ablak jobb felső sarkában lévő nézetválasztó gombokkal választhatja ki.

### Jelenetvázlat nézet




A Jelenetvázlat nézet a  videójelenetek sorrendjét és az  átmeneteket mutatja. A film szerkezetének érzékeltetésére miniatűr ikonokat alkalmaz. A nagy és kicsi miniatűrök

megjelenítése között a *Projektbeállítások* beállításpanelen található *Nagyobb miniatűrök a jelenetvázlatban* jelölőnégyzet használatával választhat.

## Idővonal nézet

Az Idővonal nézet a klipek pozícióját és időtartamát jeleníti meg az időskálához viszonyítva. A nézetben megjelenik továbbá legfeljebb nyolc sáv is, melyekre különféle klipek helyezhetők:

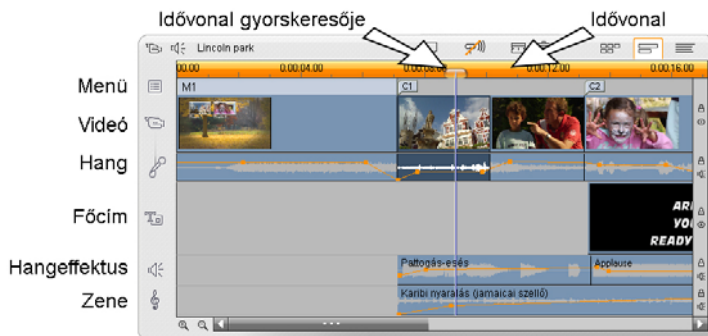


- **Videó, teljes képernyős lemezmenük, főcímek és grafika:** A videósáv tartalmazza az elsődleges vizuális anyagokat. További tudnivalókért lásd: *5. fejezet: Videóklipek*, *11. fejezet: Lemezmenük* és *10. fejezet: Állóképek*. 
- **Eredeti (vagy „egyidejű”) hang:** Az eredeti hangsáv tartalmazza a kamerával a videó felvétele során rögzített hanganyagot. Az ezen a sávon lévő hangklipek beszúrásos vagy felosztásos szerkesztési műveletekkel manipulálhatók, így különféle hatások érhetők el. További tudnivalókért lásd: „Beszúrásos szerkesztés” (112. oldal) és „Felosztásos szerkesztés” (115. oldal). 
- **Átfedő videó és hang:** A Studio Plus átfedő sávjára helyezett videó- és hanganyagok a *Kép-a-képben* és a *Chroma key* eszközökkel professzionális effektusok kivitelezésére használhatók fel. Ezek a lehetőségek a Studio más verzióiban zárolva vannak, használatukkal csak „vízjelezett” kimenet hozható létre. A Studio Plus programra bármikor átválthat, ha szüksége van 



annak kiegészítő funkcióira. Az átfedő videó eredeti hangja a csatolt hangsávon tárolódik. Az *átfedő* sávval kapcsolatos további tudnivalókról lásd: *8. fejezet: Kétsávós szerkesztés a Studio Plus programmal.*

- **Átfedő főcímek és képek:** A *főcím* sávra  helyezett képek a fő videósávot átfedve fognak megjelenni, átlátszó háttér használatával. További tudnivalóért lásd: *10. fejezet: Állóképek és 11. fejezet: Lemezmenük.*
- **Hangeffektusok és alámondások:** Az ezen  a sávon lévő hangklipek az *eredeti hangsávval* és a *háttérzene* sávjával keverve adják a film végleges hangsávját. További információért lásd: *13. fejezet: Hangeffektusok és zene.*
- **Háttérzene:** A filmek háttérzenéje bármely kívánt hosszúságban létrehozható a *SmartSound* eszközzel (253. oldal) vagy importálható a *CD-hanglemez* eszközzel (252. oldal). A hangsávban használhat **mp3** és más zenei fájlokat is (lásd: 247. oldal).
- **Lemezmenük, fejezetjelzők és  visszaugrásjelzők:** Ez egy extra sáv, amely a videósáv fölött jelenik meg, ha a film rendelkezik legalább egy lemezmenüvel. Lásd: *11. fejezet: Lemezmenük.*



Mivel számos szerkesztési művelet csak az Idővonal nézetben hajtható végre, mindig ezt a nézetet válassza, ha részletes, haladó szintű szerkesztési munkát végez.

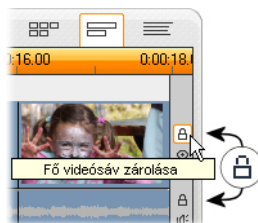
## Sáv zárolása

A videósáv normál esetben előnyt élvez a többi sávval szemben vágás és törlés szempontjából. Ez számos következménnyel jár:

- Ha megvág egy videóklipet, a más sávokon egyidejűleg futó klipek szintén vágásra kerülnek.
- Ha töröl egy videóklipet, a törölt szakaszra eső időköz a párhuzamos klipekből is törlődik.
- Törlődnek azok a klipek is, melyek teljes egészében a törölt videóklip időtartamára esnek.

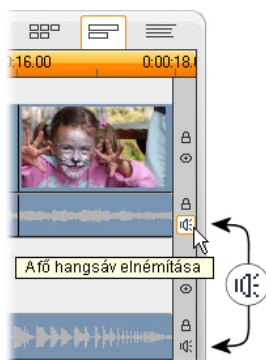
Ez a viselkedés szükség esetén megkerülhető az egyes sávok „zárolásával”, azaz a szerkesztési és lejátszási műveletekből való kizárással.

Az egyes sávok zárolása a Film ablak jobb szélén található *lakat* ikonokra kattintva kapcsolható be és ki. A sávzárolás segítségével a Studio programban *beszúrásos* és *felosztásos* szerkesztés is végezhető (5. fejezet: *Videóklip*).

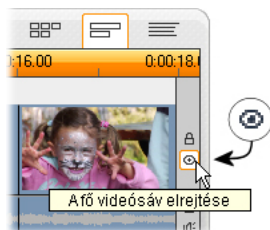


## Sávok elnémitása és elrejtése

Az egyes hangsávok a Film ablak jobb szélén található *elnémitás* ikonokkal némíthatók el. Ezek az ikonok ugyanazt a funkciót látják el, mint a *Hangerő és balansz* eszköz hasonló gombjai. (További tudnivalóért lásd: 267. oldal.)



Videosávok esetén az *elrejtés* ikonokkal hajtható végre hasonló művelet, azaz egy sáv videoanyagának ideiglenes kihagyása a projektből. Ez különösen akkor hasznos, ha látni szeretné, mi történik átfedő videó szerkesztésekor a Studio Plus programban.



## Visszajelzés a műveletekről



A Studio számos különféle visszajelzést ad az Idővonal nézetben a klipekkal végzett műveletekről.

**Az állapotsor:** A Film ablak címsorának bal oldalán lévő állapotsor üzeneteket jelenít meg a klipekkal végzett műveletekről.

**Elhelyezési jelek:** Amikor egy klipet a helyére húz az Idővonal nézetben, a Studio visszajelzést ad arról, hogy a klip jelenlegi pozíciója érvényes-e. Az egérmutató alakja és a függőleges elhelyezési vonalak színei mutatják, hogy érvényes-e a művelet.

Ha például hangot próbál a *videó* sávra húzni, a pozicionáló vonalak zöldről pirosra váltanak, az

egérmutató a „másolás” jel helyett a „nem érhető el” alakra változik, az állapotsorban pedig a következő jelenik meg: „A videósávra csak jelenetek, főcímek, fényképek, menük és átmenetek helyezhetők.”

A zöld pozicionáló vonalak és a „másolás” mutató  együtt azt jelzik, hogy a művelet érvényes; a piros vonalak és a „nem érhető el” mutató  azt, hogy érvénytelen.




## Klipjelölők

A Studio praktikus klipjelölő rendszere nagyban leegyszerűsíti a hosszú vagy összetett projektekben való navigálást.

A klipjelölők kezelésére szolgáló vezérlőket a filmablak címsora tartalmazza. Az új projektekben egyedül a *Jelölő hozzáadása* gomb látható. A többi vezérlő csak az első jelölő hozzáadása után jelenik meg.



*Az új projektekben egyedül a Jelölő hozzáadása gomb  látható. A gombra kattintva (vagy az „M” billentyűt lenyomva) a program egy jelölőt hoz létre az Idővonal gyorskeresőjénél.*







A jelölő hozzáadása után a Jelölő hozzáadása gomb Jelölő törlése gombra változik, és megjelenik a többi vezérlő 2. Az ábrán a gyorskeresőnél egy „01” feliratú jelölőfül 3 látható.



További jelölők hozzáadásakor aktiválódik az Előző jelölő és Következő jelölő gomb 4. A Studio a sorrend megőrzéséhez újraszámozza a jelölőket 5, a megadott neveket azonban nem módosítja 6.

A klipjelölő az adott klip egy képkockájához tartozik. Ha a klipet módosítja vagy a projekt egy másik részére helyezi, a jelölő továbbra is ugyanahhoz a képkockához fog kapcsolódni. Magát a jelölőt azonban egyszerű húzással áthelyezheti, akár még egy másik klipbe is.

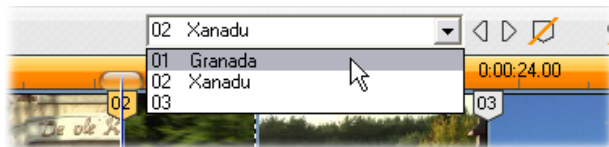
A klipjelölők vezérlői:

- **Jelölő hozzáadása, Jelölő törlése:** Az  Idővonal nézetben a *Jelölő hozzáadása* gomb kijelölt klip esetén folyamatosan aktív; kivéve,  ha a gyorskereső pozíciója már tartalmaz jelölőt. Ha az adott pozícióban már található jelölő, helyette a *Jelölő törlése* gomb jelenik meg.
- **Előző jelölő, Következő jelölő:** Ezekkel  a gombokkal a projekt jelölői között navigálhat. A *Jelölő hozzáadása* és *Jelölő törlése* gomboktól  eltérően ez a két gomb a filmablak összes nézetében használható, nemcsak az Idővonal nézetben.
- **Klipjelölőnév:** Ha az Idővonal gyorskeresőjénél található klipjelölő, annak neve és száma ebben

a mezőben jelenik meg (egyéb esetben a mező inaktív). A megjelenített jelölőszámot a program automatikusan rendeli hozzá, és nem módosítható, a nevet viszont igény szerint szerkesztheti.



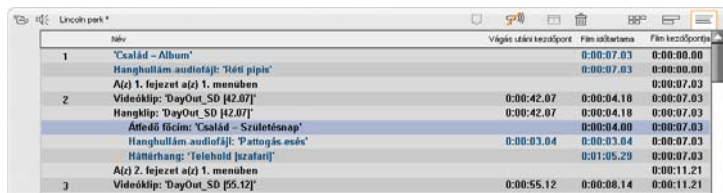
- **Klipjelölőnevek listája:** Kattintson a *klipjelölőnév* melletti nyíl gombra a lista megnyitásához, mely a projektben található összes jelölő számát és nevét tartalmazza. Ha kiválaszt egy jelölőt, az Idővonal gyorskeresője a kapcsolódó pozícióra ugrik.



**Megjegyzés:** Ha több jelölőt használ a projektjében, jól megválasztott nevekkel egyszerűbbé teheti a jelölők kezelését. A nevek megadása azonban nem kötelező; a Studio automatikusan időrendi sorrendben tartja a listát.

## Szöveg nézet

A Film ablak Szöveg nézete a klipek kezdési és befejezési időpontjait, valamint időtartamukat mutatja. Ebben a nézetben a klipek egyéni nevei is megjelennek.



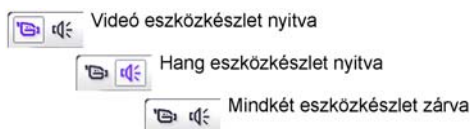
Idő	Név	Végig tartó kezdőpont	Film időtartama	Film kezdőpontja
1	'Család - Album'		0:00:07.03	0:00:00.00
	Hanghullám audiófáj: 'Téti pipika'		0:00:07.03	0:00:00.00
	A(z) 1. fejezet a(z) 1. menüben			0:00:07.03
2	Videóklip: 'DayOut_SD [42.07]'	0:00:42.07	0:00:04.18	0:00:07.03
	Hangklip: 'DayOut_SD [42.07]'	0:00:42.07	0:00:04.18	0:00:07.03
	Átfedő cím: 'Család - Születésnap'		0:00:04.00	0:00:07.03
	Hanghullám audiófáj: 'Pattogás esés'	0:00:03.04	0:00:03.04	0:00:07.03
	Háttérhang: 'Totehold [szafarj]'		0:01:05.29	0:00:07.03
	A(z) 2. fejezet a(z) 1. menüben			0:00:11.21
3	Videóklip: 'DayOut_SD [55.12]'	0:00:55.12	0:00:08.14	0:00:11.21



## AZ ESZKÖZKÉSZLETEK

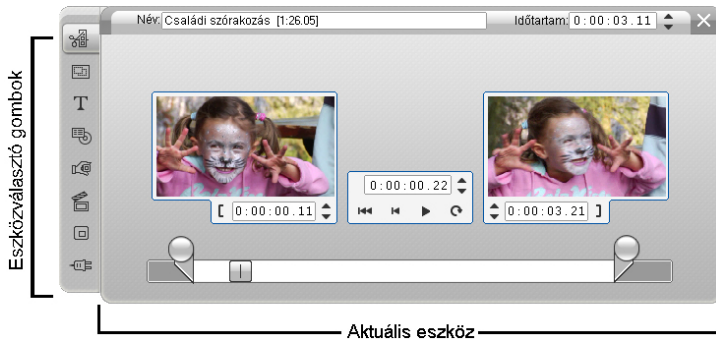
Az eszközkészletek kényelmes, egérekattintással elérhető felületet biztosítanak az olyan szerkesztési műveletekhez, mint az új klipek hozzáadása, a meglévő klipek módosítása vagy a speciális effektusok alkalmazása. A Studio külön eszközkészletet biztosít a videó- és a hangműveletekhez.

Az eszközkészletek csak Szerkesztés módban érhetők el. Megnyitásuk és bezárásuk a Film ablak bal felső részén lévő gombokkal történik.



Vigye az egérkurzort a megnyitni kívánt eszköztár ikonja fölé. Kattintáskor megnyílik a kiemelten megjelenő ikon eszköztárja. Az Album helyét elfoglalja az eszköztár, amely két fő területből áll:

- *Eszközválasztó gombok* a bal oldali panelen. Ezekre kattintva nyitható meg a megfelelő eszköz.
- *A jelenleg kiválasztott eszköz* a jobb oldalon. A Film ablakban egy klipre duplán kattintva szintén megnyitható a megfelelő eszköz (kivéve a főcímek klipjeit, melyek a dupla kattintás hatására közvetlenül a Főcímszerkesztőben nyílnak meg).



Minden eszközválasztó gomb – az egyes készletek legfelső gombjait kivéve – speciális eszközt nyit meg. A két eszközkészlet legfelső gombja a *Klip tulajdonságai* eszköz. Erre kattintva a Film ablakban jelenleg kijelölt kliptípus vágásához és egyéb szerkesztéséhez használható eszköz jelenik meg.

## A Főcímszerkesztő

A *nem* közvetlenül az eszközkészletekből elérhető Főcímszerkesztő egy rendkívül hasznos eszköz, melyben szövegek, képek és más grafikus állományok felhasználásával főcímet és lemezmenüt hozhat létre a Studio programmal készült anyagokhoz. A Főcímszerkesztőt a *Főcím* és *Lemezmenü* eszközökből, vagy a Film ablak helyi menüjének *A Főcím- és menüszerkesztő megnyitása* parancsával érheti el. További tudnivalóért lásd: *12. fejezet: A Főcímszerkesztő*.




## A Videó eszközkészlet


Az eszközkészlet hét eszközével vizuális típusú klipek – videoklipek, témák, főcímek, állóképek és lemezmenük – szerkeszthetők vagy hozhatók létre.





**Klip tulajdonságai:** A *Klip tulajdonságai* eszköz bármely típusú klip kezdési és befejezési időpontjának beállítására szolgál. Ezt „vágásnak” nevezik. Az eszköz lehetővé teszi továbbá leíró név megadását a kliphez. Az eszköz felületén megjelennek a kliptípusnak megfelelő egyéb elemek is. További tudnivalókat a „Vágás a *Klip tulajdonságai* eszközzel” című témakörben találhat (106. oldal).


**Témák:** A *Témaszerkesztő* eszköz a „téma-sablonokból” készített klipek testreszabására szolgál. Az eszköz tartalmaz egy minialbumot, mellyel importálhatja a témaklipben felhasználni kívánt videókat és állóképeket. Egyes témasablonok emellett szöveges feliratokat vagy más, testreszabható paramétereket is kínálnak. További tudnivalóért lásd: 6. fejezet: *Témák és témaszerkesztés*.

**Főcímek:** Ezzel az eszközzel a főcímek neve és hossza szerkeszthető. A *Főcím szerkesztése* gombbal megnyitható a Főcímszerkesztő ablaka, ahol módosíthatja a szöveg és a főcím megjelenését. További tudnivalókért lásd: 12. fejezet: A Főcímszerkesztő. 

**Lemezmenü:** A *Lemezmenü* eszköz lehetővé teszi a lemezmenü gombjai és a film *fejezetjelzőnek* nevezett (a filmablak *menü* sávján látható) belépési pontjai közötti kapcsolatok szerkesztését. A *Menü szerkesztése* gomb megnyitja a Főcímszerkesztőt, ahol módosíthatja a menü megjelenését. További tudnivalókat „A *Lemezmenü* eszköz” című témakörben találhat (222. oldal). 

**Képkockalopó:** Ez az eszköz a film vagy az aktuális videoforrás egyetlen képkockájáról készít pillanatfelvételt. Az így nyert képet felhasználhatja a filmben, vagy mentheti későbbi, más alkalmazásokban való használatra is. Akárcsak maga a Rögzítés üzemmód, ez az eszköz is különböző felületet jelenít meg DV és nem DV jelforrások esetén. További tudnivalókat „A Képkockalopó” című témakörben találhat (204. oldal). 

**SmartMovie:** Ez az eszköz automatikusan kombinálja a forrásfelvételt egy tetszés szerinti digitális zenei fájlal, és a kiválasztott stílusban zeneklipet készít hozzá. További tudnivalókat „A SmartMovie zeneklip-készítő eszköz” című témakörben találhat (119. oldal). 

**Kép-a-képben és Chroma Key eszköz:** A Kép-a-képben és a Chroma Key effektus vezérlői egyazon eszközlapon külön lapján találhatók, tehát a kettő egy kombinált eszközt alkot. Ez az eszköz alternatív (grafikus) felhasználói felületet biztosít 

a Studio Plus *Kép-a-képben* és *Chroma Key* effektusának kezeléséhez. További tudnivalókat „A Kép-a-képben eszköz” (168. oldal) és „A Chroma key eszköz” (174. oldal) című témakörben találhat.

**Videóeffektusok:** A Studio ezzel az eszközzel számos, beépülő modulként használható videóeffektust biztosít. Az effektusok a projekt minden videoklipjéhez, témaklipjéhez vagy állóképéhez használhatók; önmagukban, de egymással kombinálva is.

A Studio látványos alapeffektusai mellett néhány különleges effektust is kínál kipróbálásra, ám ezek „zárolva” vannak. Az eszközzel kapcsolatos további tudnivalóért lásd: *7. fejezet: Videóeffektusok*. A Studio programhoz készült exkluzív tartalom megvásárlásáról „A Studio bővítése” című témakör (13. oldal) tartalmaz további tudnivalókat.


---


## A Hang eszközkészlet

---


A készlet hat eszköze hangklipek – „eredeti” hang, alámondások, hangeffektusok és más hangfájlok, CD-sávok és SmartSound háttérzene – létrehozására vagy szerkesztésére szolgál.





**Klip tulajdonságai:** A *Klip tulajdonságai* eszköz bármely típusú klip kezdési és befejezési időpontjának beállítására („vágására”) szolgál. A kliphez megadhat az alapértelmezett nevet felváltó, leíró nevet is. (A klipek neve akkor jelenik meg, ha a filmablak Szöveg nézetben van.) Az eszköz egyéb vezérlői kliptípusonként eltérőek. További tudnivalókat a „Vágás a *Klip tulajdonságai* eszközzel” című témakörben találhat (259. oldal). 


**Hangerő és balansz:** Ez az eszköz hangerővezérlőket biztosít a három hangsáv mindegyikéhez: az *eredeti hangsávhoz* (a videofelvétellel együtt rögzített hang), a *hangeffektusokhoz* és *alámondáshoz*, valamint a *háttérzenéhez*. Lehetővé teszi továbbá a sávok bármelyikének elnémitását, valamint valós idejű, fokozatos hangerőváltozás hozzáadását is. A *balansz* és *Surround* vezérlővel a sávokat a másik kettőtől függetlenül pozicionálhatja egydimenziós *sztereó* vagy kétdimenziós *Surround-hang* térben. Ha az *átfedő* sáv meg van nyitva, az eszköz egy negyedik vezérlőcsoportot is megjelenít, mellyel az *átfedő* hangsáv szabályozható. További tudnivalókat „A *Hangerő és balansz* eszköz” című témakörben találhat (267. oldal). 

**A funkció elérhetősége:** Surround hang és átfedő videó csak a Studio Plus verzióban használható.

**Alámondások rögzítése:** Alámondás rögzítéséhez kattintson a *Felvétel* gombra, és mondja a szöveget a mikrofonba. További tudnivalókat „Az *Alámondás* eszköz” című témakörben találhat (255. oldal). 

**CD-hanganyag hozzáadása:** Ezzel az eszközzel CD-lemezek hangsávjait adhatja a készülő anyaghoz. További tudnivalókat „A *CD-hanglemez* eszköz” című témakörben találhat (252. oldal). 

**Háttérzene:** Ez az eszköz lehetővé teszi, hogy háttérzenét adjon hozzá a Studio zeneszerkesztő programja, a ScoreFitter használatával. Válassza ki a stílust, a zenét és a verziót. A Studio létrehozza a film hosszának megfelelő zenei anyagot. További tudnivalókat „A *Háttérzene* eszköz” című témakörben találhat (253. oldal). 

**Hangeffektusok:** Ezzel az eszközzel a beépülő modulok effektusait alkalmazhatja bármely hangklipre. A program támogatja a beépülő hangmodulok népszerű VST szabványát, így az effektusok tárat kiegészítő vagy külső fejlesztő által biztosított darabokkal bővítheti. A szabványos effektusok között megtalálható egy konfigurálható zajcsökkentő szűrő. A Studio Plus programban elérhető effektusok között található még grafikus hangszínszabályzó, visszhang, kórus és egyebek. 

Néhány „vízjelezett” exkluzív effektus is szerepelhet a programban kipróbálásra, míg a többi a Pinnacle webhelyéről érhető el a *További effektusok...* kategóriára kattintva a hangeffektus-böngészőben. Az eszközzel kapcsolatos további tudnivalóért lásd: *14. fejezet: Hangeffektusok*. A Studio programhoz készült exkluzív tartalom megvásárlásáról „A Studio bővítése” című témakör (13. oldal) tartalmaz további tudnivalókat.



## 5. FEJEZET:

---

# Videóklippek

A Studio legtöbb videóprojektjének alappillére az Album, amely a rögzített videójeleneteket tartalmazza. A szerkesztett film létrehozásához az Albumból kell jeleneteket húzni a Film ablakba, ahol a program azokat szerkeszthető *videóklipként* kezeli.

Ez a fejezet bemutatja, hogyan állíthatók be az egyes klipek „be” és „ki” (kezdő és befejező) pontjai. A Film ablak szerkesztőfelületén ez a „vágási” művelet egyszerűen, gyorsan és pontosan elvégezhető. A jelen fejezetben bemutatott videóvágási módszerek („Videóklippek vágása”, 101. oldal) nagyrészt más kliptípusoknál is alkalmazhatók (például főcímeknél vagy hangeffektusoknál), melyek későbbi fejezetekben kerülnek bemutatásra.

A fejezet egy későbbi szakasza foglalkozik a haladóbb szintű szerkesztési módszerekkel – többek között a felosztásos és beszúrásos szerkesztéssel –, melyekkel filmjeinek professzionálisabb külsőt kölcsönözhet. Lásd: „Idővonal szerkesztése haladóknak”, 111. oldal.

Végül pedig megismerheti a SmartMovie eszközt, a Studio automatikus filmkészítőjét. A SmartMovie eszköz intelligens technológiát használva kiválasztja a videóanyaghoz vagy az állóképek sorozatához illő

zenei anyagot, így segítségével a képek változásával összehangolt zenét tartalmazó videóklippek vagy diabemutatók hozhatók létre. Mindkét üzemmód számos stílusbeállítási lehetőséget kínál.



## TUDNIVALÓK A VIDEÓKLIPEKRŐL

A filmek létrehozásának első lépése, hogy az Albumból videójeleneteket visz a Film ablakba, ahol azok szerkeszthető *klipké* válnak. Eljön az idő, amikor majd átmeneteket, főcímet, hangokat és egyéb elemeket is szeretne a készülő anyaghoz adni, de a legtöbb projekthez kezdetnek néhány videójelenet is megteszi.

Ez a rész ismerteti, hogyan adhat jeleneteket a filmhez, és hogyan dolgozhat több fájlból származó jelenetekkel. Bemutat továbbá néhány hasznos funkciót, melyek segítenek a munka nyomon követésében.

---

### Videóklippek hozzáadása a filmhez

---

A filmhez kétféleképpen adhat videóklipet:

**Elemek húzása egérrel:** Húzzon át egy jelenetet az Album Videójelenetek területéről a Film ablakba, és engedje el a gombot. Ez általában a film vázlatos összeállításának leggyorsabb és legegyszerűbb módja. Akár több jelenetet is áthúzhat egyszerre.

**A vágólap:** A szokásos vágólapműveletek (kivágás, másolás és beillesztés) mind használhatók a Film



ablakban lévő videóklipeken. A másolás az Album jelenetein is működik.

Ha egy jelenetet vagy egy klipet beilleszt a Film ablakba, az a szerkesztővonal pozíciójánál lévő első kliphatárolóhoz kerül beszúrásra. Használhatja a szokásos billentyűparancsokat (Ctrl+X a kivágáshoz, Ctrl+C a másoláshoz és Ctrl+V a beillesztéshez), de a jobb egérgombbal előhívható menüből is kiválaszthatja a kívánt műveletet.

Ha a Film ablak az Idővonal nézetben van, a következők bármelyikére ráhúzhat egy videójelenetet vagy egy klipet:

- A fő *videósáv*. Ha a kliphez tartozik hang, az az *eredeti hang* sávhoz lesz hozzáadva. Ez a videó szolgál háttérként bármely, az idővonal lejjebb lévő sávjain található átfedő videók vagy főcímek számára.
- Az *átfedő* sáv. Az ezen a sávon lévő videóanyag a *videó* sáv tartalmára lesz rádolgozva. A kép-a-képben és a chroma key effektusok az átfedő képkocka egy részét átlátszóvá teszik, hogy a fő videósáv látszon. A Studio Plus kivételével az *átfedő* sávon lévő klipek „vízzel” megjelölve jelennek meg. Ha az *átfedő* sávot szeretné használni a filmekben, bármikor átválthat a Studio Plus programra.
- A *főcím* sáv. Ha a Studio Plus programban az *átfedő* sáv el van rejtve, egy videóklip *főcím* sávra való húzásakor a program megnyithatja az *átfedő* sávot, és a klipet arra helyezheti. A Studio más verzióiban, vagy ha az *átfedő* sáv már látható, a *főcím* sáv nem fogad el videóklipet.
- A *hangeffektusok* vagy a *háttérzene* sávja. Ha ezen sávok valamelyikére videóklipet próbál húzni, a klip eredeti hanganyaga lesz hozzáadva.

---

## Munka több rögzítési fájlal egyszerre

---

Egyes projektekhez több forrásszalagról vagy több rögzítési fájlból származó jelenetek lehetnek szükségesek. Ehhez töltsse be egyenként a fájlokat, majd a kívánt jeleneteket húzza a film ablakába.

### Több rögzítési fájl használata:

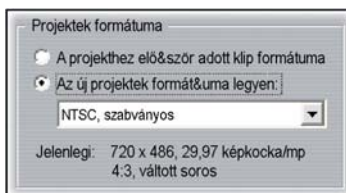
1. Húzza a kívánt jeleneteket az első rögzítési fájlból a Film ablakba.
2. A lenyíló lista, vagy az Albumban lévő Videójelenetek terület *mappa* gombjának használatával nyissa meg a második rögzítési fájlt. A Studio csak az Album aktuális fájljának jeleneteit mutatja. A lépéssel kapcsolatos további tudnivalókért lásd: „Rögzített videófájl megnyitása”, 51. oldal.
3. Húzza a kívánt jeleneteket a második rögzítési fájlból a Film ablakba. Folytassa az eddigiek szerint, míg nem végez minden fájlal.

Mivel mindegyik film csak a szabványos (4:3) formátumot és a szélesvásznú (16:9) formátumot használhatja, a Studio nem teszi lehetővé a képformátumok keverését a filmablakban. Alapértelmezés szerint a filmhez elsőként hozzáadott videóklip határozza meg a film képkockaformátumát, és a program ennek megfelelően módosítja a később hozzáadott klipeket. További tudnivalókért lásd alább „A projekt videóformátuma” című fejezetet.

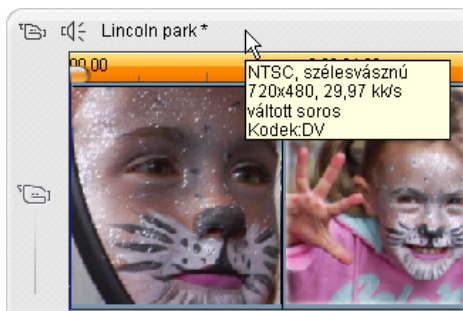
## A projekt videóformátuma

A projektekhez hozzáadott videójeleneteknek nem szükséges ugyanarról az eszközről származniuk vagy közös fájlformátumot használniuk. Még csak a képméretnek, a képaránynak és a képkockasebességnek sem kell megegyeznie.

Amikor azonban a Studio programban lejátszik egy videót, közös képkockaformátumot kell használni. A *Projektbeállítások* beállításpanelen található *Projektek formátuma* területen adható meg az új projektek formátuma akár a formátum (például „NTSC, szélesvásznú”) kiválasztásával, akár az elsőként hozzáadott klipnek megfelelő formátum előírásával.



Az aktuális projektformátum elemleírásként jeleníthető meg a filmablakban.



A projektformátum a Film ablakban található összes videó- és képklipeket, valamint e klipeknek a Lejátszóban

megjelenő előnézetét is meghatározza. Az Albumban található vizuális tartalomelemek, például a rögzített videójelenetek, alapértelmezés szerint eredeti formátumukban jelennek meg, függetlenül attól, hogy ez egyezik-e a projekt formátumával.

Ha szeretné elkerülni projektje videójában a fekete sávok megjelenését, de mégis szeretné felhasználni a helytelen képaránnyal felvett jeleneteket, kétféle megoldás közül választhat:

- Használhatja az *Album* menü *Képarány* parancsait. Ezekkel megnyújthatja az Albumban lévő jelenetek képét, így némi torzítás árán hozzáigazíthatja azokat a projekt képarányához. További információ: „A videó képaránya”, 54. oldal.
- A *2D-szerkesztő* effektus referenciaképekkel való használatával elkészítheti a videó pásztázásos („pan and scan”) változatát. A filmstúdiók gyakran alkalmazzák ezt a formátumot, hogy moziban bemutatott filmjeik videokazettás vagy DVD-változata kitöltsön egy standard televízió-képernyőt. E módszer nem jár a kép torzításával, ám minden képkockáról eltűnnek bizonyos részek. A képrészek elvesztése ellenére általában elfogadható eredmény érhető el, ha figyelmesen választják ki a képek leglényegesebb területét a referenciaképek segítségével.

**Elérhetőség:** A *2D-szerkesztő* effektus és a referenciaképhasználati funkció csak a Studio Plus verzióban található meg.

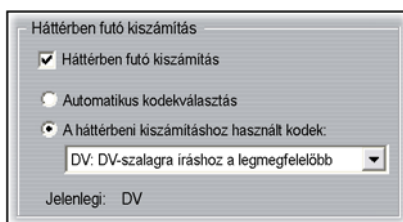


*A forrásvideó eltérő formátumának kiigazítása fekete sávok hozzáadásával (bal), a teljes kép kitöltéséhez való nyújtással (középső) és pan-and-scan módszerrel (jobb). Mindhárom módszernek megvannak a maga hátrányai.*

## Háttérben futó kiszámítás

A projekt formátuma használatos továbbá célformátumként a *megjelenítendő videó előzetes kiszámításakor*, amely azt a folyamatot jelöli, amelynek során a HFX-átmeneteket, effektusokat és egyéb számítási szempontból megterhelő szolgáltatásokat használó videóanyagot előre létrehozza a program. Az ilyen videók teljes kiszámításukig nem jelennek meg egyenletesen és teljes részletgazdagságukban az előnézeti ablakban.

A Studio képes a számításokat a háttérben elvégezni, amíg Ön folytathatja a munkát. Ez a szolgáltatás a *Háttérben futó kiszámítás* jelölőnégyzet bejelölésével kapcsolható be a *Videó- és hangbeállítások* beállításpanelen.



Ha elfogadja a program által ajánlott kodeket a háttérben futó kiszámításhoz, ezzel lecsökkentheti a film végső kiszámításához szükséges időt a végleges másolat elkészítésekor.

Ha a videót külső videóforráson kívánja megtekinteni (erre csak a Studio Plus verzió nyújt lehetőséget), lehetséges, hogy az eszköznek megfelelően kell megválasztani a projektformátumot és a háttérben való kiszámításhoz használt kodeket. Ha például a DV-kézikamerához csatlakoztatott analóg monitoron tekinti meg az előnézetet, a háttérben futó kiszámítást DV formátumban érdemes végrehajtani.

---

## A programfelület szolgáltatásai

---

A Studio a Film ablakban számos különböző vizuális jelöléssel segíti a klipekkel való munkát:

- Klipek Film ablakhoz való hozzáadásakor egy zöld pipa jelenik meg az Album megfelelő jelenetének ikonján. A pipa ott marad, amíg a Film ablakban lévő bármely klip az adott jelenethez tartozik.
- Egy klip eredeti helyének megállapításához a forrásvideóban a *Jelenet megkeresése az albumban* parancsot használhatja a Film ablak klipjeinek jobb egérgombbal előhívható menüjéből. A Studio kiemeli az Album azon jelenetét, amely a kiválasztott klipet tartalmazza. Az ellenkező irányban az *Album* ➤ *Jelenet keresése a projektben* parancsával állapíthatja meg, hogy az Album adott jelenete hol szerepel a projektben.
- Ha az Album szomszédos jelenetei a Film ablakban egymás után szerepelnek, a klipek közötti határ szaggatott vonalként jelenik meg. Ez a klipek áttekinthetőségét szolgálja, és nincs hatással azok kezelési lehetőségeire a Film ablakban.

- Idővonal módban a klipben alkalmazott speciális effektusokat kis ikonok jelölik a klip alsó részén. Ezek a *Videóeffektusok* eszközböngésző effektuscsoportjainak felelnek meg. Az eszközt paraméterszerkesztéshez az ikonok bármelyikére való dupla kattintással nyithatja meg.



*A videóklip alatt látható csillagikon jelzi, hogy a „Vidám” kategória legalább egy effektusa használatban van.*



## VIDEÓKLIPEK VÁGÁSA

A felvett jelenetek általában több anyagot tartalmaznak, mint amennyi a filmhez szükséges. A „vágás” – a klip *kezdő* és *befejező* pontjainak módosítása a nemkívánatos részek eltávolítása érdekében – alapvető szerkesztési művelet.

A vágás során nem vesznek el adatok: A Studio új kezdő és befejező pontokat állít be a kliphez a Film ablakban, de a klip forrása – az Album eredeti jelenete – érintetlen marad. Ez azt jelenti, hogy a klipek mindig visszaállíthatók eredeti állapotukba, és új vágási pontok választhatók ki.

A Studio két módszert kínál a klipek vágására (videójelenetek, átmenetek, főcímek, állóképek, hangklipek és lemezmenük):

- Közvetlenül az idővonalon (lásd alább a „Vágás az idővonalon fogópontok használatával” című részt).
- A *Klip tulajdonságai* eszközzel (lásd: „Vágás a *Klip tulajdonságai* eszközzel”, 106. oldal).

A videóklipeket bármely kezdési és befejezési pontra be lehet vágni az eredeti jelenet korlátain belül.

---

## Vágás az idővonalon fogópontok használatával

---

A vágás leggyorsabb módja a klipek szélének húzása közvetlenül az idővonalon. Vágás közben figyelje a lejátszót, így láthatja a beállítani kívánt kezdő vagy befejező képkockát.

Vegyük először a legegyszerűbb esetet: ha a film csak egyetlen klipet tartalmaz. Ezután bemutatjuk egy más klipekkel körülvett klip vágását.

### Egyetlen klip vágása az idővonalon:

1. Az idővonalról egy kivételével töröljön minden klipet. Ha az idővonal üres, húzzon rá egy jelenetet az Albumból.
2. Bővítse ki az időskálát, hogy könnyebben végezhesen finombeállításokat.

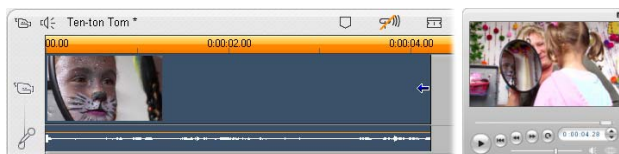
Helyezze az egérmutatót az idővonal bármely pontjára, a szerkesztővonalat kivéve. A mutató óra ikonná alakul. Kattintson az egérrel, majd a gombot lenyomva tartva húzza jobbra a mutatót az időskála kibővítéséhez.



Ez az ábra a maximális részletességet mutatja, ahol minden jelzés egy képkockát jelöl:

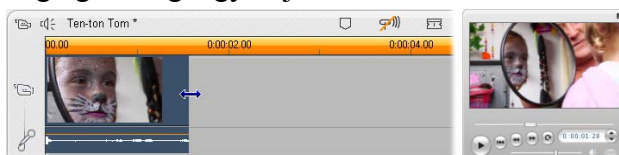


3. Vigye az egérmutatót a klip jobb széle fölé. Balra mutató nyílikon jelenik meg.



4. Az egérgombot lenyomva tartva húzza a mutatót balra, és közben figyelje a lejátszót, melyen mindig a vágott klip utolsó képkockája látható.

Ahogy a klipet rövidebbre vágja, a nyílkurzor kétirányúvá válik, jelezve, hogy a klip szélét jobbra és balra is lehet húzni. A klipet akár egyetlen képkockára is lerövidítheti, de a forrásjelenet végéig is meghagyhatja.



5. Engedje fel az egérgombot. A klip vágása kész.

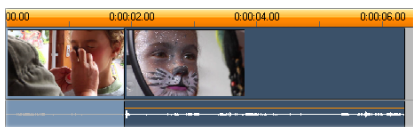
## Több klip

Ha az idővonalon több klip is van, akkor adott klip megvágásához először egérekattintással ki kell jelölnie azt.

### Vágás, ha több klip van az idővonalon:

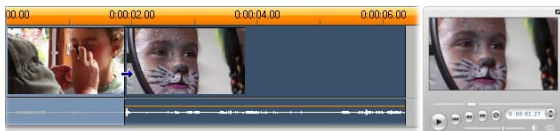
1. Vigyen az idővonalra két rövidebb klipet.
2. Állítsa át úgy az időskálát, hogy a módosítandó klip a szerkesztéshez megfelelő méretű legyen.

3. Kattintson a második klipre. A *videó* sávnak most az alábbihoz hasonlóan kell kinéznie:

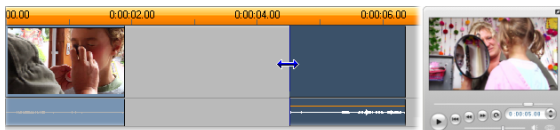


A klip jobb szélétől a fenti egyklipes példában ismertetett módon végezheti a vágást. A lejátszóban ezalatt látható a klip utolsó képkockája. Amíg a második klip ki van jelölve, folytathatja a rövidebbre vágást a klip szélének balra húzásával, vagy a kivágott részek visszaállítását a klip szélének jobbra húzásával.

4. Kijelölt második klip mellett vigye az egérkurzort a klip bal széle fölé, amíg a jobbra mutató nyíl meg nem jelenik.



5. Húzza a második jelenet bal szélét jobbra.



A lejátszóban ezalatt a klip első képkockája látható. Amíg a klip ki van jelölve, folytathatja a rövidebbre vágást a klip szélének jobbra húzásával, vagy a kivágott részek visszaállítását a klip szélének balra húzásával.

6. Engedje fel az egérgombot. A megvágott klip az első klip jobb széléhez igazodik.



## Kivágott szakaszok és kitöltések: Vágás a Ctrl billentyűvel

Mint a fenti példában látható, ha a *videó* sávon lerövidít egy klipet, az a klip és a tőle jobbra lévő klipek balra ugorva igazodnak a megelőző kliphez, hogy ne maradjon üres hely. Ezzel egyidőben a más sávokon lévő klipek is lerövidülnek, hogy az idővonal szinkronban maradjon. Ha viszont bármely *más* sávon vág meg egy klipet, a program nem zárja le automatikusan az üres helyeket, és a többi sávra a vágás nem lesz hatással.

Ez az alapértelmezett vágási viselkedés a legtöbb esetben egyszerűbbé teszi a munkát, de a Studio lehetőséget nyújt arra is, hogy szükség esetén ennek az ellenkezőjét állítsa be. Ha egy videósávon lévő klip vágása előtt megnyomja a Ctrl billentyűt, akkor sem az adott klip, se más klipek nem lesznek áthelyezve, és a program nem zárja le a kivágott szakaszokat. Ez más sávokra nincs hatással.

Ha a Ctrl billentyűt más sávokon lévő klipek vágásakor használja, ugyanígy az alapértelmezett műveletek ellenkezője történik. A sávon lévő klipek „felzárkóznak”, hogy kitöltsék a kivágott rész után maradt üres helyet. Ez csak az éppen vágott klip sávjára vonatkozik, a többi sávra nincs hatással.

**Megjegyzés:** A 75. oldalon a Ctrl klipek törlése alatti hasonló használatáról olvashat.

---

## Tippek a klipek vágásához

---

Ha problémái vannak a klipek széleinek kezelésével a vágás során, próbálkozzon a következőkkel:

- Ellenőrizze, hogy ki van-e jelölve a vágni kívánt klip, és hogy az-e az *egyetlen* kijelölt klip.
- Bővítse ki az időskálát, hogy könnyebben végezhesen finombeállításokat.
- Kerülje azonban az időskála *túlzottan* részletesre állítását, mivel így a klipek nagyon hosszúvá válnak. Ha ez történik, vonja vissza a műveleteket, amíg a skála vissza nem áll a kívánt beosztásra; vagy csökkentse a skálabeosztás sűrűségét a skála balra húzásával; vagy válasszon egy megfelelő értéket az Időskála helyi menüjéből.

---

## Vágás a *Klip tulajdonságai* eszközzel

---



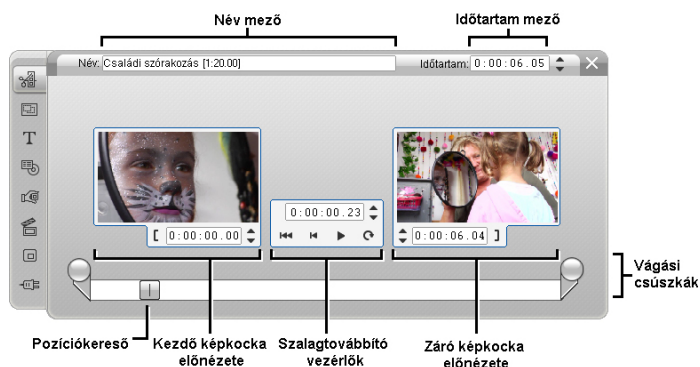
Bár a videóklipek az idővonalon is képkocka pontossággal vághatók, a vágás gyakran könnyebben elvégezhető a *Klip tulajdonságai* eszközzel. Ennek az eszköznek az eléréséhez jelölje ki a módosítani kívánt klipet, majd válassza az *Eszközkészlet* ➤ *Klip tulajdonságainak módosítása* parancsot, vagy kattintson az eszközkészlet gombjainak egyikére a Film ablak bal felső részén. (Ugyanazon gombra másodszor kattintva az eszköz bezárható.)

Videóklipek esetén – sőt a főcímeiken kívül *bármely* klip esetén – ugyanúgy megnyithatja és bezárhatja a *Klip tulajdonságai* eszközt a klipre való dupla kattintással bármelyik Film ablakbeli nézetben.

A *Klip tulajdonságai* eszközzel bármilyen típusú klip módosítható. Az eszköz minden kliptípushoz megfelelő vezérlőket kínál.

**A *Név szövegmező:*** Videóklip esetén a kliptulajdonságok vezérlőinek legtöbbször vágásra szolgál. Az egyetlen kivétel a *Név* szövegmező, melyben egyéni nevet adhat a klipnek a Studio által hozzárendelt alapértelmezett név helyett.


A *Név* mező a *Klip tulajdonságai* eszközben minden kliptípushoz rendelkezésre áll. A klipneveket a Film ablak Szöveg nézete használja, megjeleníthetők továbbá felbukkanó feliratként is, ha az egérmutatót a klip fölé viszi a Jelenetvázlat nézetben.



**Előnézeti területek:** Külön területeken, számlálókcal és vezérlőgombokkal együtt láthatók a megvágott klip *kezdő* és *záró* képkockái. Az egyes előnézeti területek elrendezése hasonló a lejátszó normál szerkesztéskor mutatott képéhez.

**Lejátszási pozíció beállítása:** Az eszköz alsó részén lévő gyorskeresővel a klip bármely pontjára ugorhat. A lejátszási pozíciót a két előnézeti terület közötti számlálóval és vezérlőgombokkal is beállíthatja.

**A számlálók használata:** A három számlálón látható pozíciók a klip elejétől számítva értendők, azaz a 0:00:00.0 pozíciótól. Akárcsak a lejátszó számlálóját, a *Klip tulajdonságai* eszköz számlálóit is a négy mező (óra, perc, másodperc, képkocka) valamelyikére kattintva, majd a vezérlőgombok használatával állíthatja be. Ha egyik mező sincs kiválasztva, a vezérlőgombok a képkockák mezőjére vonatkoznak.

**Lejátszási vezérlők:** A *Klip tulajdonságai* eszköz használata során a középen lévő lejátszási vezérlők a lejátszó vezérlőivel megegyező módon használhatók. Ezen speciális vezérlők között megtalálható a *Végtelenített lejátszás/Szünet*  gomb is, mellyel a vágott klip játszható le folyamatosan a vágási pontok beállítása közben.

**A vágási pontok beállítása:** A bal előnézeti terület számlálója melletti *nyitó szögletes zárójel* [ és a jobb előnézeti terület számlálója melletti *záró szögletes zárójel* ] gombbal a megfelelő vágási pontok a jelenlegi pozícióra állíthatók.

A két vágási pontot beállíthatja még a következőképpen:

- Érték bevitelével közvetlenül a számlálóba
- Számlálómező vezérlőgombokkal való beállításával
- A megfelelő vágási csúszka húzásával

**Az *Időtartam* szövegmező:** Ez a mező a vágott klip hosszát mutatja órában, percben, másodpercben és képkockában. Ha módosítja az értéket – a számok közvetlen szerkesztésével vagy a megfelelő vezérlőgombokkal, a klip *záró* vágópontja módosul. Az időtartam természetesen nem csökkenthető egyetlen képkocka alá, és nem növelhető az eredeti jelenetnél hosszabbra.

**Tipp a használatához:** Ha a *videósávon* egy klip vágásáról egy másik klip vágására szeretne áttérni, kattintson az új klipre, miközben a *Klip tulajdonságai* eszköz nyitva marad, vagy húzza az idővonal gyorskeresőjét az új klipre.

---

## Vágott klipek visszaállítása

---

Ha vissza szeretne vonni egy vágási műveletet (vagy akár többet), használja a *Visszavonás* gombot (vagy a Ctrl+Z kombinációt), vagy állítsa vissza manuálisan a klipet az alábbi módszerek egyikével:

- Húzza a klip jobb szélét az idővonalon, amíg az eléri a teljes hosszát,
- A *Klip tulajdonságai* eszközben húzza a vágási csúszkákat a klip két végére.



## KLIPEK KETTÉOSZTÁSA ÉS EGYESÍTÉSE

Ha egy klipet a videósávon egy másik klipbe szeretne beszúrni, ossza az utóbbit két részre, majd illessze be az új elemet. A klip kettéosztásakor a program tulajdonképpen másolatot készít a klipről. Ezután mindkét klipet automatikusan megvágja úgy, hogy az első az osztási pontnál végződjön, a másik pedig ott kezdődjön.

## **Klip kettéosztása Idővonal nézetben:**

1. Válassza ki az osztási pontot.  
Bármilyen, a jelenlegi pozíció beállítására alkalmas módszert használhat, például az idővonal gyorskeresőjének mozgatását, a Lejátszás majd a Szünet gombra való kattintást, vagy a lejátszó számlálójának szerkesztését.
2. Kattintson a jobb gombbal a kettéosztani kívánt klipen belül, majd válassza a *Klip kettéosztása* parancsot, vagy állítsa a szerkesztővonalat a kívánt osztási pontra, majd kattintson a *Klip/jelenet kettéosztása* (borotvapenge) gombra (lásd: 75. oldal).  
A klip az aktuális pozíciónál ketté lesz osztva.

## **Kettéosztott klip visszaállítása:**

- Használja a *Visszavonás* gombot (vagy a Ctrl+Z billentyűkombinációt). Még ha más műveleteket is hajtott végre a klip kettéosztása óta, a többszintű visszavonás lehetővé teszi, hogy bármilyen mélységben visszavonja a műveleteket. vagy
- Ha a visszavonást nem szeretné használni, mert közben elvetni nem kívánt műveleteket hajtott végre, a kettéosztott klip mindkét felét felcserélheti az eredetivel az *Albumból*. vagy
- Törölje a kettéosztott klip egyik felét, majd vágja ki a másikat.

## **Klipek egyesítése a Film ablakban:**

Jelölje ki az egyesíteni kívánt klipeket, majd jobb gombos kattintás után válassza a *Klipek egyesítése* parancsot.

Ez a művelet csak akkor engedélyezett, ha a klipek az egyesítés után is érvényes klipet alkotnak – azaz a forrásvideó folyamatos kivonatát. Az idővonalon az egyesíthető klipek között szaggatott vonal jelenik meg.





# IDŐVONAL SZERKESZTÉSE

## HALADÓKNAK

**Megjegyzés:** A Studio Plus további speciális szolgáltatásait – amelyek az *átfedő sávot* használják – a *Kétsávós szerkesztés a Studio Plus programban* című, 8. fejezet mutatja be.

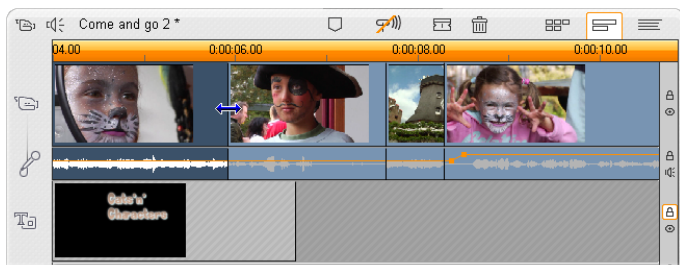
A legtöbb szerkesztési művelet alatt a Studio automatikusan szinkronban tartja az idővonal különböző sávjait. Ha például egy jelenetet szűr be az Albumból a *videó* sávra, a beszúrástól jobbra lévő klipek relatív pozíciója változatlan marad.

Néha azonban szükség lehet az alapértelmezett szinkronizáció felülbírálására. Előfordulhat, hogy egy új videóklipet úgy szeretne beszúrni a projektbe, hogy a más típusú klipek pozíciója ne változzon. Sokszor szükség lehet a videó és a hozzá tartozó hang elkülönített szerkesztésére, ami egy gyakran alkalmazott és számos területen felhasználható módszer.

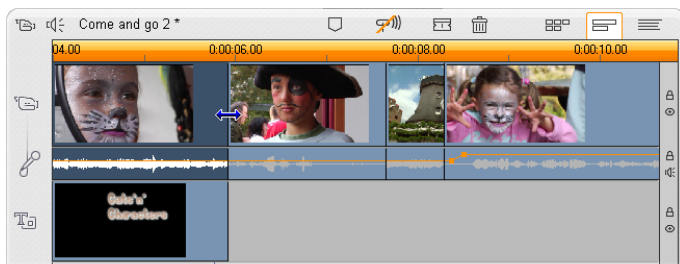
Az ilyen speciális szerkesztési műveletek az Idővonal nézet Film ablakának jobb szélén lévő sávzároló gombok segítségével hajthatók végre. Minden szabványos sávhoz (kivéve a *menü* sávot) tartozik egy zárolási gomb. A sávzárolásról részletesebben lásd: „Sávzárolás”, 80. oldal.

A zárolt sávok szürkítve jelennek meg az Idővonal nézetben jelezve, hogy a zárolt sávon lévő klipek a három nézet egyikében sem jelölhetők ki vagy szerkeszthetők, továbbá a nem zárolt sávokon végrehajtott műveletek sincsenek rájuk hatással.

A *menü* sáv kivételével bármelyik sáv zárolható.



A *főcím* sáv zárolása például megakadályozza, hogy a főcím időtartama megváltozzon, ha a fő *videó* sávon ugyanabba az időintervallumba tartozó klipeket vág.



Ha a *főcím* sáv zárolását feloldja, a fölötte lévő fő videóklip vágásakor a főcím is automatikusan vágásra kerül.

## Beszúrásos szerkesztés

Az idővonalon végzett szokásos szerkesztési műveletek esetén a videóklipet és a velük egyszerre rögzített eredeti hangokat egy egységként kezeli a program. A köztük fennálló speciális kapcsolatot a filmablakban egy a *videósáv* jelzőjét az *eredeti hangsáv* jelzőjével összekötő vonal érzékelteti.

A sávzároló gombok lehetővé teszik, hogy a két sávot függetlenül kezelje olyan műveleteknél, mint a *beszúrásos szerkesztés*, ami általában úgy működik, hogy a klip egy részét lecserélik a *videó* sávon, miközben az *eredeti hang* sáv változatlan marad.

**Megjegyzés:** A Studio Plus verzióban az *átfedő* videó- és hangsávon is végrehajthatók az itt bemutatott beszúrási műveletek analóg módszerek használatával.

Például egy olyan felvételen, amely egy történetet felolvasó személyt mutat, anélkül bevághatja a közönség egy mosolygó (vagy alvó) tagját, hogy ezzel a fő hangsávot megszakítaná.

### **Beszúrásos szerkesztési művelet a *videósáv*on:**

1. A Film ablak Idővonal nézetében kattintson az eredeti hangsáv lakat gombjára a sáv zárolásához.

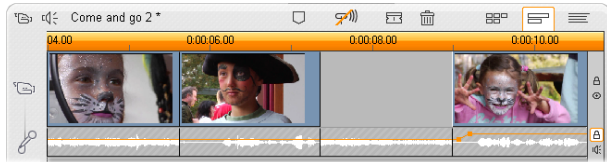


A lakat ikon piros színűvé válik, és a sáv szürkítve jelenik meg, ami azt jelzi, hogy a szerkesztési műveletek nincsenek rá hatással.

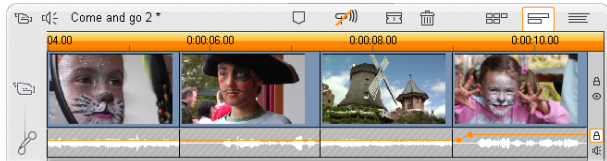
2. Csináljon helyet a *videósáv*on a beszúrni kívánt videóklipnek. Pozicionálja az idővonal gyorskeresőjét a beszúrási kezdőpontjára, és kattintson a *Klip/jelenet megosztása* gombra. Most ugorjon arra a pontra, ahol a beszúrásnak véget kell érnie, majd ossza ketté újra a klipet. Végül törölje a videónak azt a szakaszát, amelyet a beszúrt résznek kell felváltania.

Mivel a hangsáv a zárolásnak köszönhetően még érintetlen, a beszúrási ponttól jobbra lévő videóanyag nem mozdul el balra, hogy a szinkron megőrzése érdekében kitöltse az idővonalon maradt üres helyet. Ha most megnézné a videót, fekete

képernyőt látna az üres rész lejátszása alatt, de a hang változatlan lenne.



3. Most már csak a beszúrni kívánt klip elhelyezése van hátra. Húzza a klipet (az Alumból, vagy az idővonal más helyéről) a *videósáv* most létrehozott üres helyre.



Ha a beszúrt klip túl hosszú a létrehozott üres helyhez, a program automatikusan a megfelelő hosszra vágja azt. A vágást a *Klip tulajdonságai* eszközzel módosíthatja.

### **Beszúrásos szerkesztés az *eredeti* hangsávon**

Ritkábban használatos az előbbivel ellentétes beszúrási művelet, melynek során az *eredeti* hangsávba szúrnak be új hangklipet, miközben a videó változatlan marad, ám ez is könnyedén végrehajtható a Studio eszközeivel.

Az eljárás hasonló a videóanyag beszúráshoz: egyszerűen cserélje fel a két sáv szerepét az egyes lépésekben.

## Felosztásos szerkesztés

A „felosztásos szerkesztés” során egy klip videó- és hangsávját külön vágják meg úgy, hogy az egyikbe való átmenet a másikba való átmenet előtt történjen.

**Megjegyzés:** A Studio Plus verzióban az *átfedő* videó- és hangsávon is végrehajthatók az itt bemutatott kettéosztási műveletek analóg módszerek használatával.

Az „L-vágás” esetén a videó megelőzi a vele szinkronban lévő hangot; „J-vágás” során a hang indul előbb.

**Tipp:** A gyorsabb és pontosabb vágás érdekében hasznos lehet, ha a *Klip tulajdonságai* eszköz nyitva van az itt leírtak elvégzésekor. Az eszköz megnyitásához kattintson duplán az egyik videóklipre, mielőtt megkezdi a munkát.

### Az L-vágás

Az L-vágásban az új videóra való átváltás a hangra való váltás előtt jön.

Képzeld el egy olyan videós oktatóanyagot, amelyben a videó rendszeresen átvált a beszélőről, hogy a témát illusztráló utazási vagy természeti képeket jelenítsen meg.



*Egyszerre váltott hang és videó.*

Ahelyett, hogy a hangot és a képet egyszerre váltaná át, dönthet úgy, hogy a narrátor hangja átnyúljon a következő jelenet elejére. Így a közönség számára nyilvánvaló, hogy az új jelenet a narrátor magyarázatának illusztrálására szolgál.

A vágás elnevezésének magyarázata, hogy a videó- és a hangklip közötti határok L alakot formáznak.



*A hang a videó után van megvágva. Az ábrán látható az így kapott „L” alak.*

Ezt a módszert sokféleképpen fel lehet használni. Gyakran alkalmazzák, ha a második klip képanyaga az első klip hanganyagát illusztrálja.

### **L-vágás végrehajtása:**

1. Állítsa be úgy az idővonalat, hogy könnyen megszámlálhassa az átfedni kívánt képkockákat vagy másodperceket.
2. Jelölje ki a bal oldali klipet és vágja meg a szélét addig a pontig, ahol a hangnak véget kell érnie.



3. Zárolja a hangsávot. Most húzza ugyanazon klip videósávjának jobb szélét balra addig a pontig, ahol a következő klip videóját kezdeni szeretné.



4. Miközben a hangsáv még mindig zárolva van, húzza a második klip videóját balra, amíg el nem éri az eredeti klipet.

Ha a második klip elején nincs elegendő képanyag a vágáshoz, először annak videó- és hangsávjából ki kell vágnia valamennyit, majd újra próbálkozni.



5. Oldja fel a hangsáv zárolását. A videó most a második klipre vált a hangsáv előtt. Képanyag lett levágva az első klip végéről, és hanganyag lett kivágva a második klip elejéről.

## A J-vágás

A J-vágásban az új hang a videó váltása *előtt* lép be. Ez akkor lehet hasznos, ha a második klip hanganyaga felkészíti a nézőt a jelenet képeire.

A videó oktatóanyag példájához visszatérve tegyük fel, hogy most visszaváltunk az előadóra a közbeiktatott jelenet után. Ha az előadás következő részének hangja néhány pillanattal azelőtt elindul, hogy az előadóterem megjelenne, a váltás kevésbé hirtelen lesz.

Ez alkalommal a kliphatárok a J betűt formázzák:



*A hang a kép előtt lép be. Az ábrán látható az így kapott „J” alak.*

### **J-vágás végrehajtása:**

1. Állítsa be úgy az idővonalat, hogy könnyen megszámlálhassa az átfedni kívánt képkockákat vagy másodperceket.
2. Mint ezelőtt, vágja vissza a bal oldali klip jobb szélét – mind a videót, mind a hangot – az átfedési időközéig.
3. Zárolja a hangsávot. Most húzza vissza ugyanazon klip videósávjának jobb oldali szélét az előző helyére.
4. Oldja fel a hangsáv zárolását.  
A második klip hangja most a videósáv előtt lép be.

**Megjegyzés:** Az L-vágás és a J-vágás a fent leírtaktól eltérően is végrehajtható. A J-vágás például megoldható úgy is, hogy a jobb oldali klipet a videó kívánt kezdőpontjáig megvágja, zárolja a videósávot, majd a hangsávot balra húzza, hogy átfedje a bal oldali klip hangsávját.






# A SMARTMOVIE ZENEKLIP-KÉSZÍTŐ

## ESZKÖZ

A zenés videóklippek készítése még a Studio kényelmes funkcióival is nagy feladatnak tűnhet. Rengeteg rövid klipet kell gondosan a zene üteméhez igazítani, hogy a zene és a kép megfelelő összhangban legyen.

A Studio *SmartMovie* eszközével azonban  dinamikus, ütemhez igazodó zenés klipet hozhat létre szinte azonnal, adott stílusban és a videó-, illetve hanganyagok tetszés szerinti kombinációjával.

Indíthat diavetítést is. A *SmartMovie* szolgáltatás képes azonnali diavetítést indítani állóképek tetszőleges csoportjának felhasználásával, számos stílussal és szinkronizált zenével kiegészítve azt.

Zenei videoklip készítéséhez vegyen fel zenei anyagot a zeneszámba.

Idé kattintva zenei anyagot vehet fel a projektbe.



A *SmartMovie* eszköz egyszerű, lépésenkénti útmutató keretében végigvezet a létrehozás folyamatán. Indulásként keresse meg az Albumban

a használni kívánt videójeleneteket és állóképeket, majd húzza azokat a filmablakba.

**Tipp:** A filmablak Idővonal nézetének használata javasolt hangklippekhez.

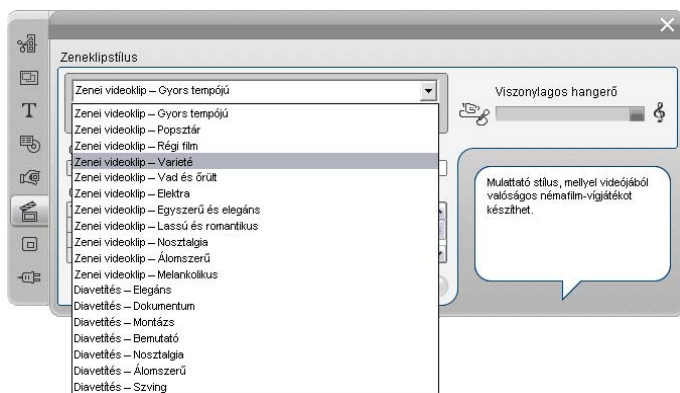
Ha a képanyag a helyére került, adjon egy SmartSound, CD-hanglemez vagy digitális zene (**wav**, **mp3**) típusú klipet a *háttérzene* sávhoz. A zenei klip hosszát nem a megadott képi anyag mennyisége, hanem e klip időtartama határozza meg. Ha túl kevés képi anyagot

ad meg, a SmartMovie többször is felhasználja a videoklipeket vagy a képeket, hogy a kívánt időtartamot kitölthesse. Ezzel szemben viszont kihagyja a klipeket vagy a képeket, ha a kérdéses számhoz használhatónál többet ad meg belőlük.

**Kivétel:** Ha diavetítés készítésekor bejelöli *Az összes kép felhasználása* jelölőnégyzetet (lásd lejjebb), akkor a kész projekt hosszát a megadott képek száma határozza meg, nem pedig a zenei klip időtartama.

## SmartMovie filmstílusok

A *SmartMovie* eszköz ablakának tetején található legördülő listából kiválaszthatja a kívánt *stílust*. Számos stílus áll rendelkezésre mind a zeneklipekhez, mind a diavetítési projektekhez.



*Az egyes stílusok rövid leírása megjelenik a buborékban a stílusok listájának böngészése közben.*

Ha az összes 13 diát egyetlenegyszer szeretné felhasználni, a zenének 1 perc és 1 perc 16 másodperc közötti hosszúságúnak kell lennie.

A SmartMovie a diavetítés hosszához igazítja a zenét úgy, hogy a vetítés végén újból elkezdje lejátszani.

Videóstílusok esetén a legjobb eredmény úgy érhető el, ha a videóanyag kezdeti időtartama körülbelül kétszer olyan hosszú, mint a hanganyag. A diavetítési stílusok mindegyikénél más arány

az ideális a képek számára és a szám hosszára vonatkozóan. Az *állapotjelző buborék* kellő információval szolgál az arányok megfelelő beállításához.

## SmartMovie beállításai

A *Klipek használata véletlenszerű sorrendben* beállítás használata esetén a képi anyag az eredeti sorrend tekintetbe vétele nélkül keverhető össze. Egyes stílusoknál ez az alapértelmezett beállítás. A kész filmekhez ez egy viszonylag egységes környezetet biztosít, azonban ez az elbeszélés folyamatosságának megszakadásával jár.



Ha azt szeretné, hogy a projektbe felvett összes állókép a megadott zenefájlok hosszától függetlenül valóban szerepeljen a diavetítésben, jelölje be *Az összes kép felhasználása* jelölőnégyzetet. A Studio automatikusan ismétli vagy levágja a zenei klipet, hogy az megfeleljen a kiválasztott képek számának.

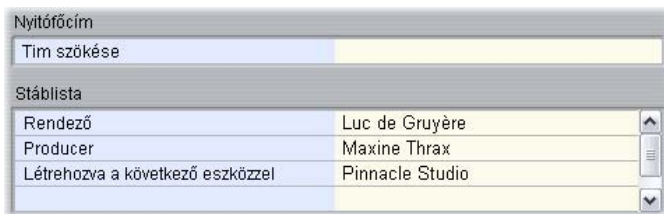
**Megjegyzés:** *Az összes kép felhasználása* jelölőnégyzet csak a SmartMovie-alapú diavetítésekre van hatással, a zenei videoklipekre nincs.

A *Viszonylagos hangerő* csúszkával állítható a *háttérzenesáv* más sávokhoz viszonyított hangereje. Vigye a csúszkát a jobb szélső állásba, ha *csak* a zenesávot szeretné hallani a kész videón.



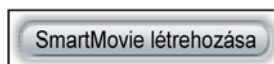
Az utolsó konfigurációs lépés a nyitó- és zárófőcím szövegének beírása. Mindegyik szövegsor két

szerkesztőmezőt tartalmaz. A bal és jobb oldali mezők közötti váltás a Tab és a Shift+Tab billentyűk lenyomásával lehetséges.



## A nagy pillanat...

Végül kattintson a *SmartMovie létrehozása* gombra, és nézze végig hátradólve, ahogy a Studio létrehozza a filmet.



## A SmartMovie eszköz használata rögzítési módban

A Studio lehetővé teszi a *SmartMovie* eszköz közvetlen megnyitását a videórögzítés végeztével. Ehhez kezdje meg a szokott módon a rögzítést, majd jelölje be a megfelelő jelölőnégyzetet a Rögzítés indítása párbeszédpanelen.



# Montage<sup>®</sup> témák és témakeresztés



A Studio testreszabható „montázstémái” hatékony és egyszerű megoldást kínálnak a diavetítés, az animáció és a többsávos szerkesztés effektus megvalósításához. A témákkal könnyedén kölcsönözhet professzionális kinézetet videóinak, miközben fenntarthatja azok egységes struktúráját. Minden egyes téma egy sablonkészletből áll, melynek sablonjait „témaklipekként” adhatja a projektekhez.

Vonzó, vizuálisan összeillő sorozatokat készíthet, melyekkel művészi kidolgozású kezdőképekbe és animációkba foglalhatja saját fényképeit és videóit.

**Megjegyzés:** A Montage témákból (montázstémákból) létrehozott „főcímek” különböznek az Album Főcímek csoportjában szereplő és a Studio program Főcímszerkesztőjében létrehozható főcímeiktől. A témák könnyebben használhatók, és animációt, illetve más, a Főcímszerkesztőben nem elérhető effektusokat is kínálhatnak. A Főcímszerkesztő előnyei közé sorolható azonban, hogy számos szövegeffektust nyújt, és lehetővé teszi a főcímek megjelenésének részletes testreszabását.

A mellékelt témák mind egy-egy jellemző igényt hivatottak kielégíteni. Az egyes témákon belül elérhető sablonok úgy lettek tervezve, hogy egyazon projekten belül használva kiegészítsék egymást. A legtöbb téma például tartalmaz egy egymáshoz illő Kezdő és Befejező sablont. Ezenkívül számos téma tartalmaz egy vagy több Átmenet sablont, melyek a képek és videók közötti átmenet létrehozására szolgálnak.



*A témaklipek idővonalikonja a klipek strukturáját tükrözi. Itt például balról jobbra haladva egy Kezdő, egy Átmenet és egy Befejező ikon látható. A cikcakkos szélek a klipbe illesztett teljes képkockájú videók helyét jelzik. A Kezdő sablon végén és a Befejező sablon elején lévő videó szerkeszthető, hogy passzoljon az Átmenet sablon részeihez; tehát a cikcakk a sablonok együttes használatának módját is grafikusán jelzi.*

Minden egyes sablon egy olyan video- vagy grafikasorozatot definiál, amely üres, felhasználó által kitöltendő részeket tartalmaz. A legtöbb sablon egy vagy több helyet kínál a video- vagy képklipeknek. Emellett sok sablonban főcímetek is adhat meg, egyes sablonoknak pedig más, speciális tulajdonságokhoz kötődő paraméterei is vannak.

A témasablonokat az Albumban, azon belül pedig a saját szakaszukban tárolja a program. A kiválasztott sablon használatához első lépéseként hozzá kell adnia a projekthez témaklipként. Ezt a szokásos módon végezheti el: húzza az ikont az Albumból a filmablakba.

A filmablakban a témaklipeket a szokásos módon, önálló videoklipként kezelheti. A klipek testreszabásához – vagyis az üres részek kitöltéséhez – a *Témaszerkesztő* eszközt használhatja.

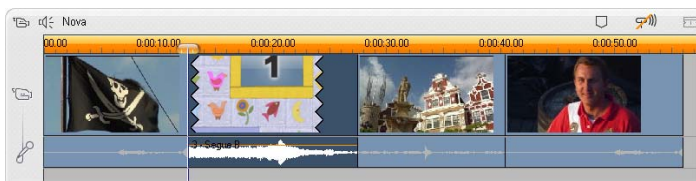
## A TÉMÁK HASZNÁLATA

A témasablonokat az Album *Témák* szakaszában tárolja a program. Az Album a legördülő listában kiválasztott téma összes sablonját megjeleníti. A sablonokat a szokott módon áthúzhatja az Albumból a filmablakba.



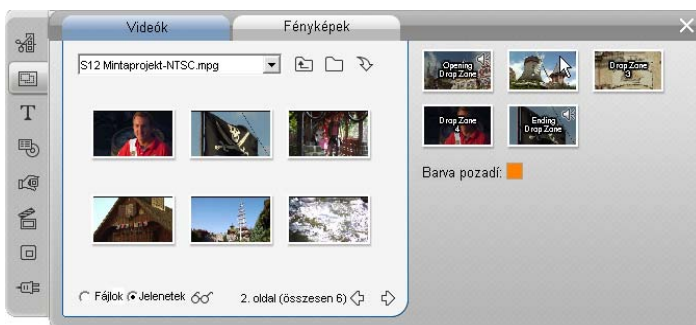
*Válasszon egy témát a listából (bal) az elérhető sablonok megtekintéséhez (jobb). Sablon használatához húzza a sablonikont a filmablakba.*

Ha a filmablak Idővonal nézetben van, a témaklipek az egyszerű videoklipekhez hasonlóan vághatók és szerkeszthetők. Például kiegészítheti azokat átmenetekkel és effektusokkal, vagy módosíthatja a hangjukat. A lemezmenükhöz hasonlóan egy speciális eszközzel konfigurálhatók, mely automatikusan megnyílik a klip projekthez való hozzáadásakor, illetve dupla kattintásra.



*A témaklipet (a képen kijelölt elemet) a filmablak különálló egységként kezeli. A témaklip tulajdonságai a dupla kattintásra megnyíló Témakeresztő eszközzel módosíthatók.*

A *Témakeresztő* eszközzel testreszabhatja a téma beépített beállításait, illetve megadhatja az alklipként használni kívánt videókat és hangokat. A szerkesztő az *Eszközkészlet* ➤ *Téma szerkesztése* parancsra kattintva is megnyitható.



*A Témakeresztő eszközzel kiválaszthatja a témaelemként szolgáló video- és hangklipeket, valamint beállításokat és szöveges feliratokat adhat meg. A klipeket a szerkesztő saját minialbumából (az eszköz bal oldaláról) vagy a filmablakból húzva adhatja hozzá.*



---

## Az album *Témák* szakasza

---



Az Albumban egyszerre csak egyetlen téma sablonjait tekintheti meg. A témasablonokat a videoklipekhez hasonlóan az egérrel kiválaszthatja, lejátszhatja és hozzáadhatja a projekthez:

- Egyetlen kattintással betöltheti a sablont a lejátszóba, melyben a szalagtovábbító vezérlőkkel tekintheti meg.
- Dupla kattintással a sablon betöltődik a lejátszóba, és automatikusan megkezdődik a lejátszás.
- A sablont a filmablakba húzva, vagy az ikonra jobb gombbal kattintva, majd a *Hozzáadás a filmhez* parancsot választva hozzáadhatja azt a projekthez. A témaklipek hozzáadásakor a menüknél megszokott módon automatikusan megjelenik egy speciális szerkesztő.

---

## Témaklipek létrehozása

---

Témaklipek létrehozásához az új tartalom hozzáadásának összes szokásos módját használhatja:

- Húzzon egy ikont az Album *Témák* szakaszából a filmablakba.
- Válassza a *Hozzáadás a projekthez* parancsot, miután a sablonikonra jobb gombbal kattintott.
- Illessze be a Windows vágólapjának tartalmát, miután kivágott vagy másolt egy meglévő témaklipet.

Minden téma úgy van konfigurálva, hogy az adott tartalomtípusnak megfelelő sávon jelenjen meg:

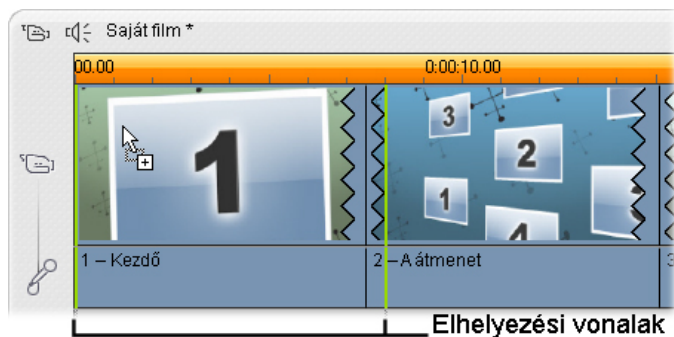
- Az átlátszó háttérű átfedő képet tartalmazó témákat (például a címfeliratokat) a *Fő cím* sávhoz adja a program.
- A teljes képkockájú videót tartalmazó témákat (például nyitóvideókat) a *Fő videó* sávhoz (Studio) vagy az *Átfedő videó* sávhoz (Studio Plus) adhatja.

A témaklipek alapértelmezett hosszát az adott sablon kialakítása határozza meg.

Ha az Idővonal egy meglévő témaklipjére egy új témaklipet húz, a program az új témaklipet a régi mellé illeszti, vagy lecseréli az újjal a régit. Az elvégzett műveletet az határozza meg, hogy az egérgomb felengedésekor az egérmutató a célklip melyik része fölött helyezkedik el.

### **Témaklip beillesztése a meglévő klip elé vagy mögé:**

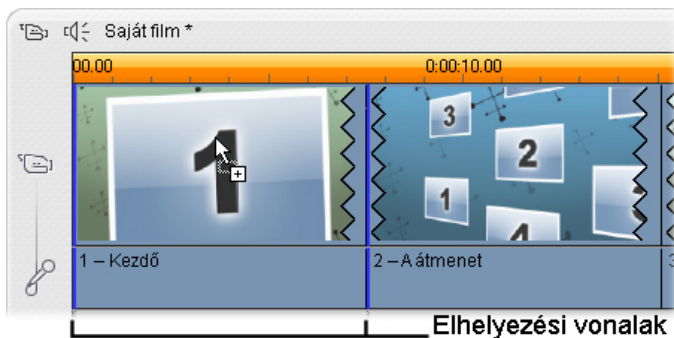
Ha az új klipet egy meglévő témaklip elejére vagy végére ejti, akkor a program az ejtés helyének megfelelően a régi klip elé vagy mögé illeszti azt. Az Idővonalon zöld elhelyezési vonalak mutatják az új klip leendő helyét.



*Egy új témaklipet húztunk a bal oldali klip elejéhez. Az új klip leendő helyét zöld elhelyezési vonalak mutatják.*

Az ábrán az elhelyezési vonalak mutatják azt a helyet (a klip alapértelmezett hosszának megfelelően), ahova a program létrehozná a klipet, ha a felhasználó az aktuális pozícióban felengedné az egérgombot. A gomb felengedésekor a program az összes meglévő klipet jobb oldalra tolná, hogy helyet biztosítson az újnak. Ha az új klip ugyanannak a meglévő klipnek a jobb oldalához húzná, akkor a program a meglévő klip után illesztené be az újat.

**Meglévő klip cseréje:** Ha egy új klipet ejt egy meglévő klip közepére, a program a régi klipet az új klipre cseréli. Ilyen esetben az új klip öröklí a régi klip testreszabott beállításait. Az elhelyezési vonalak kék színnel jelennek meg, és a lecserélendő klip határvonalait jelölik; az új klip az alapértelmezett hosszától függetlenül ezt a helyet öröklí.



*Az új témaklip a meglévő, bal oldali klip közepére ejtve lecseréli a régi klipet. A többi klip pozíciója nem változik.*

---

## Munka a témaklipekkel az Idővonalon

---

A témaklipek vágás és átmenetek hozzáadása esetén az egyszerű videoklipekkel megegyező módon viselkednek.

### Témaklip vágásakor...

Habár az Idővonalon végzett vágási művelet megegyezik a témaklipek és videoklipek esetében, a tényleges végeredmény a klip típusától függően változik.

Animációt tartalmazó téma (például feltekeredő cím) esetén az animáció minden esetben végigfut; a klip hossza csak az animáció sebességét befolyásolja. Az ilyen klipek lerövidítésével tehát az animáció felgyorsul, a képsorozat azonban változatlan marad.

A videót tartalmazó klipek ezzel ellentétben a megszokott módon vághatók. Számos téma változtatható hosszúságú videót tartalmaz alklipként. Ilyen klip esetében a hossz az alklip hosszáig nyújtható – állókép esetén pedig akármeddig.

### Átmenetek és effektusok

Az átmenetek a témaklipek elején és végén a más típusú klipeknél megszokott módon használhatók.


A video- és hangeffektusok is a szokásos módon adhatók hozzá a témaklipekhez, és a klip teljes tartalmára érvényesek. Azonban néhány effektus, például a *Sebesség*, nem érhető el a témaklipek esetében.

## A témák felépítése

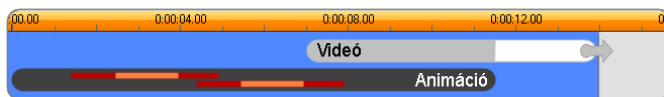
A témák működésének bemutatásához a mellékelt „Modern 50-es” témát fogjuk megvizsgálni, mely öt sablont tartalmaz.

Ennek a témának az összes sablonja ugyanazt a háttérstílust alkalmazza – egy absztrakt, gördülő mintát. Ez a minta folyamatosan látható; csak a teljes képkockás videoszegmensek lejátszásakor tűnik el. A minta színei a Témakeresztő eszközzel elérhető paraméterekkel módosíthatók, mind az öt sablon esetében.

Az alábbiakból megtudhatja, hogyan állnak össze az egyes sablonok a Témakeresztő eszközzel megadható elemekből – vagyis klipekből és feliratokból.

**Kezdő:** A Kezdő sablon rendszerint bizonyos animációkkal (például ) kezdődik, és teljes képkockás videóval ér véget. A „Modern 50-es” téma is ezt a mintát követi.

A gördülő háttér-animáció a legtöbb ilyen részben végig látható. Az animáción belül két testreszabható felirat jelenik meg. Az alábbi ábrán az „Animáció” sávon látható vonalak jelzik ezeket. Mindkét felirat előbb beúszik a képkockába, majd kiúszik abból (sötét vonalszín), a két effektus között pedig másfél másodpercig állnak (világos vonalszín).



*A „Modern 50-es” téma Kezdő sablonjának sematikus megjelenítése, az alapértelmezett nagyjából 14 másodperces hosszal*

Ahogy elhagyja a képkockát a második felirat, elindul az animált panel, mely az alklipként megadott futó videót tartalmazza. A videó 11,18 másodpercnél teljes képkockára vált, és így marad a lejátszás végéig (ez az ábrán a „Videó” sáv fehér része).

Ennek a témaklipnek az alapértelmezett hossza 13,29 másodperc. A beágyazott videoklip fixen 7,03 másodpercnél kezdődik, és a végéig fut; a hossza tehát 6,26 másodperc. Ha a megadott alklip hossza nagyobb, megnyújthatja a teljes klip hosszát, mellyel a teljes képkockás videorész hosszabbodik. Ezt a lehetőséget a fenti ábrán a „Videó” sáv végén látható nyíl jelzi.

**A átmenet:** Az átmenetsablonok két teljes képkockás videót kapcsolnak össze bizonyos animációval. Ez az első példaátmenet két másodperces teljes képkockás videóval kezdődik, majd távolítási effektussal több, futó videót tartalmazó videopanelt is megjelenít. A végső videoklipre való nagyítással ismét egy fix hosszúságú teljes képkockás videorész kezdődik.

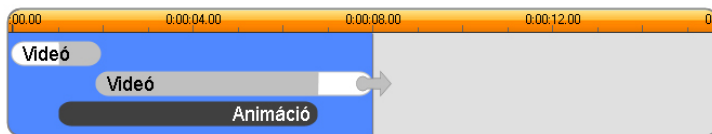


*Az A átmenet több videoforrást egyesít.*

**B átmenet:** Ez az átmenet az előzőnél egyszerűbb módon kapcsol össze két videoklipet. Az első alklip teljes képkockásan kezdődik, majd az alklipet távolítási effektussal elfordítja a nézőtől. Amikor megjelenik az



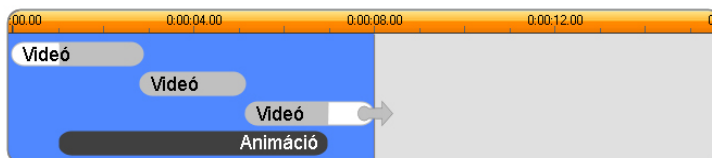
elforduló panel hátsó része, azon már a második alklip lesz látható. A klip végén a panel közeledni kezd, hogy kitöltse a teljes képkockát.



*A B átmenet egyszerűbben vált egyik videóról a másikra.*

A második alklip teljes képernyős része meghosszabbítható a témaklip Idővonalon való meghosszabbításával.

**C átmenet:** Ez az átmenet a B átmenethez hasonló, azzal a különbséggel, hogy ennél a videopanel egy további fordulatot tesz középen, mellyel egy újabb alklipet is megmutat.

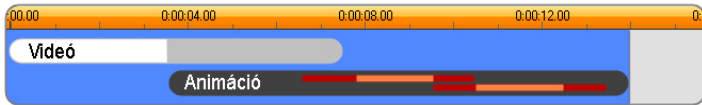


*A C átmenet egy átvezető alklipet tartalmaz.*

A végső alklip ez esetben is meghosszabbítható.

**Befejező:** A Befejező sablon a kezdő sablonnal ellentétes célt szolgál, jelen esetben pedig a belső struktúra is a kezdő sablont követi, fordított sorrendben. A teljes képkockás videó egy repülő panellé húzódik vissza – a fentebb bemutatott kezdőképsorral ellentétes módon. Az egyetlen különbség, hogy jelen esetben a klip teljes képkockás videoszakasa nem hosszabbítható meg.





*A befejezősablon a kezdősablon elemeit fordított sorrendben tartalmazza.*

---

## A Témakeresztő eszköz megnyitása

---

A *Témakeresztő* eszközzel kiválaszthatja a témaklipekben használni kívánt alklipeket, illetve más módosításokat is elvégezhet. Az eszköz a témaklipeket tartalmazó projektekben az alábbi két módon nyitható meg:

- Kattintson duplán a klipre a filmablakban.
- Válassza a klip helyi menüjében a *Megnyitás a Témakeresztővel* parancsot.

Az eszközt emellett közvetlenül is megnyithatja:

- Kattintson a *Témakeresztő* eszközgombra.
- Válassza a *Témakeresztő* parancsot az *eszközkészlet* menüjében.

A fenti két mód használatával a program automatikusan betölti a megnyíló szerkesztőbe a filmablakban kijelölt témaklipeket.

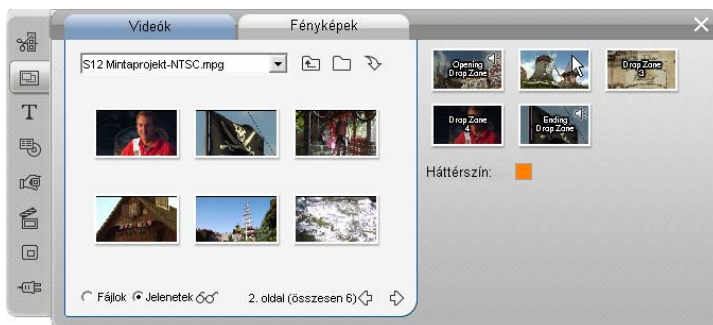
Ha másik témaklipre kattint a filmablakban, mialatt meg van nyitva a szerkesztő, akkor a szerkesztő átvált a frissen kijelölt témaklipre.



## A Témakeresztő eszköz használata

Minden egyes témasablon kész helyeket kínál a videók és képek hozzáadásához, melyek a témakeresztőben „ejtőzónaként” jelennek meg. A legtöbb sablon legalább egy ilyen helyet tartalmaz, a helyek maximális száma pedig hat. Egyes sablonokban emellett szöveges feliratok és más, speciális tulajdonságokat testreszabó paraméterek is megadhatók.

A Témakeresztő középen két részre oszlik: A bal oldalon egy minialbumot láthat, mellyel elérheti videóit és képeit; a jobb oldalon pedig a testreszabásra szolgáló panel található. Itt láthatók a videók és képek ejtőzónái, illetve a sablonparaméterekhez szükséges szövegmezők és más vezérlők.





*A Témakeresztő bal oldala egy minialbumot tartalmaz, kizárólag videók és képek számára. A jobb oldalon található a klip ejtőzónái, valamint a paraméterek megadására szolgáló vezérlők. Húzzon egy videót vagy képet egy ejtőzónára a minialumból vagy a filmablakból. Ha hosszabb alkliptet szükséges létrehozni, több egymás melletti klipet is kijelölhet, és egységként húzhatja azokat a zónába.*

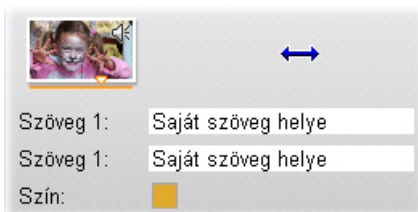
## Munka az ejtőzónákkal

**Az ejtőzónák ürítése:** Ha el szeretné távolítani a klipet az ejtőzónából, kattintson jobb gombbal a zónára, és válassza a *Törlés* parancsot.

**Alklipek másolása a filmablakba:** Ha egy alklipet a Témakeresztő ejtőzónájából az Idővonalra (vagy a filmablak egy másik nézetébe) szeretne másolni, kattintson jobb gombbal a zónára, és válassza a *Hozzáadás az idővonalhoz* parancsot. Ilyen módon például módosíthatja vagy bővítheti a klip effektusait, majd visszahúzhatja azt alklipként a témaklipbe.

**Az alklip hangjának elnémítása:** Az ejtőzónánál látható egy hangszimbólum , mely jelzi, hogy a zónában lévő videó hangja a témaklip hangjának része lesz. Ha nem kívánja felhasználni ezt a hangot, az alklip elnémításához  kattintson a hangszimbólumra.

**Alklipek igazítása:** Az egérrel megváltoztathatja az ejtőzónában lévő videó időablakhoz viszonyított pozícióját. Ha az egérmutatót a szükségesnél hosszabb videót tartalmazó ejtőzóna fölé helyezi, az egérmutató kétfejű nyílra változik. Ekkor kattintson a bal egérgombbal, és a gombot lenyomva tartva húzza az egérmutatót a zóna alatti *kezdőpontcsúszka* helyzetének módosításához. Az egeret jobbra vagy balra húzva előrébb, illetve hátrébb állíthatja az alklip kezdő képkockáját.



*Az alklipnek kezdő képkockájának beállításához helyezze az egérmutatót az ejtőzóna fölé, majd a bal egérgombot lenyomva tartva húzza azt jobbra vagy balra. A pontos beállítás érdekében az egérmutató mozgatása kezdetben kevésbé, a távolság növekedésével pedig hatványozottan hat a csúszkára. A kívánt módosítás elvégzése ezért aránylag nagy kézmozdulatot is igényelhet.*

A *kezdőpontcsúszka* húzása közben az ejtőzónában látható ikon folyamatosan frissül az új kezdőképkockával. Ezzel egy időben a lejátszó is megjeleníti a gyorskereső pillanatnyi helyzetének megfelelő képkockát. Ha a módosított ejtőzóna aktív az adott időindexben, az előnézet a kezdőképkocka változását követve frissül. Az alklipnek kezdő képkockájának beállításakor ezért célszerű a gyorskeresőt arra a helyre húzni, ahol a lejátszó előnézete a legnagyobb segítséget nyújtja a beállításhoz.

A *kezdőpontcsúszka* módosítása az alklipnek sem a témaklipen belüli helyzetét, sem pedig a hosszát nem befolyásolja; ehelyett egyszerűen a felhasználandó részletet jelölheti ki vele. A Témakeresztőben nem adhat meg olyan késői kezdőpontot, amely esetén a videó még az ejtőzóna aktív állapotakor véget érne. Ha például egy hat másodperces részletet helyez egy olyan ejtőzónába, amely öt másodpercnyi videót igényel, akkor az alklip kezdőpontját legfeljebb egy másodpercre állíthatja.

Ha az alklip rövidebb az ejtőzóna hosszánál, vagy ha a hosszuk megegyezik, akkor a kezdőképkockát nem lehet megváltoztatni. Ha az ejtőzóna a megadottnál hosszabb videót igényel, a témaklip megjelenítésekor az alklip utolsó képkockája állóképként kitölti a maradék időt.

### **Effektusok hozzáadása az ejtőzónákhoz**

Az alklippekhez közvetlenül a Témakeresztőben nem adhat hozzá video- vagy hangeffektusokat. Ehelyett kattintson jobb gombbal az ejtőzónára, és válassza a *Hozzáadás az idővonalhoz* parancsot. Keresse meg a klipet az Idővonalon (a gyorskereső pozíciójánál). Innentől fogva egyszerű klipként kezelheti: a megszokott módon vághatja, illetve effektusokat adhat hozzá vagy szerkeszthet. Ha végzett, húzza azt vissza az ejtőzónába, mellyel felülírja az előző tartalmat. Az Idővonalon lévő másolatot ezután nyugodtan törölheti.

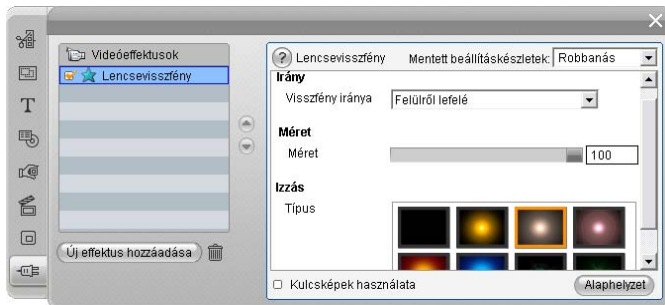
## 7. FEJEZET:

# Videóeffektusok

A legtöbb videószerkesztési folyamat során videóklipet kell kiválasztani, sorrendbe állítani és megvágni, átmenet-effektusokkal összekötni őket, valamint más anyagokkal, például zenével és állóképekkel kombinálni.

Néha azonban magukat a képeket is módosítani kell a kívánt hatás elérése érdekében. A Studio *Videóeffektusok* eszköze széles választékban kínál videóeffektusokat, melyeket a videóanyagra vagy állóképekre lehet alkalmazni. A Studio alapeffektusainak ismertetését a 150. oldalon találja.

A *Videóeffektusok* eszköz a Videó eszközkészlet nyolcadik eszköze. Két fő területre oszlik: a bal oldalon látható *effektuslista* a jelenleg kijelölt klip(ek) hez már kapcsolódó effektusokat mutatja, míg a jobb oldali *paraméterpanelen* ezen effektusok beállításai adhatók meg.



## Videó- és hangeffektusok

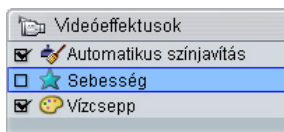
A *Videóeffektusok* és a *Hangeffektusok* eszközök lényegében megegyező módon működnek, kivéve hogy más típusú anyagra alkalmazhatók.

---

## Munka az effektuslistával

---

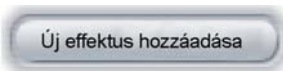
A projekt minden videó- vagy képklipe módosítható a videóeffektusok egyikével. Az effektusok a videóeffektusok eszközben felsorolt sorrendben kerülnek alkalmazásra az eredeti képen.



Az egyes effektusnevek utáni jelölőnégyzetek lehetővé teszik az egyes effektusok engedélyezését és letiltását anélkül, hogy el kellene távolítani őket a listából (ilyenkor az egyéni paraméterek elvesznének). A fenti ábrán a „Sebesség” effektus le van tiltva, míg a másik két effektus érvényben marad.

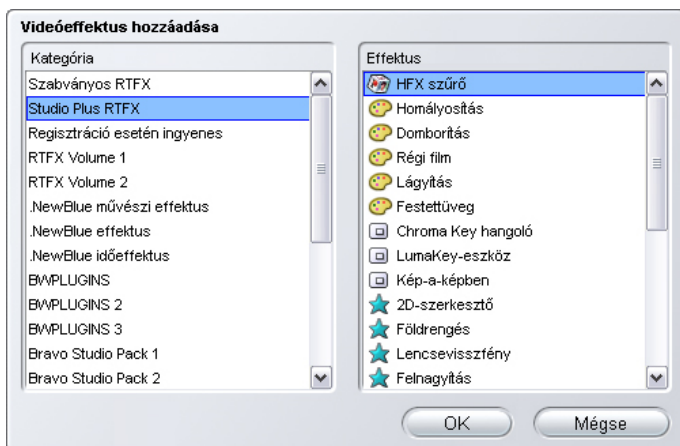
## Effektusok hozzáadása és törlése

**Ha effektust szeretne hozzáadni** az aktuális klip listájához, kattintson az *Új effektus hozzáadása* gombra, amely az eszközlak jobb oldalán megnyitja az *effektusböngészőt*.



Kattintson egy elemre a böngésző *Kategória* listájában az adott kategóriához tartozó egyes effektusok nevének megjelenítéséhez. Válassza ki a kívánt effektust, majd kattintson az *OK* gombra az effektus hozzáadásához.

A jelenleg kijelölt effektus eltávolításához a listából kattintson az *effektus törlése* (személtáda) gombra.



*A Videóeffektusok böngészője itt a Studio Plus RTFX oldalon van megnyitva, amely a Studio Plus kiegészítő effektusait tartalmazza. A többi felsorolt csomag más, külön megvásárolható exkluzív effektusokat tartalmaz. Az utolsó kategória, a További effektusok, a Pinnacle webhelyének egy oldalát nyitja meg, ahol további exkluzív effektusok érhetők el.*

A Studio más zárt tartalmához hasonlóan az exkluzív videó- és hangeffektusok is szabadon használhatók, de a velük készült anyag egy „vízjel” fog tartalmazni lejátszáskor. Ha az effektust a végleges anyagban is használni szeretné, a Studio bezárása nélkül megvásárolhatja az *aktiválási kulcsot*. A Studio program zárt videó- és hangeffektusainak megvásárlásáról lásd: „A Studio bővítése”, 13. oldal.

## Az effektusok sorrendjének módosítása

Az ugyanazon a klipben alkalmazott effektusok együttes hatása az effektusok alkalmazásának sorrendjétől függ. Az effektuslista felfelé és lefelé mutató nyíl gombjaival állíthatja be az egyes effektusok pozícióját a feldolgozási sorban. A gombok a jelenleg kijelölt effektusra vonatkoznak.



## Az effektusok paramétereinek módosítása

Ha egy effektus ki van jelölve az effektuslistán, a *videóeffektusok* eszköz ablakának jobb oldalán lévő paraméterpanel vezérlőket jelenít meg az effektus paramétereinek beállításához, ha vannak beállítható paraméterek.

Vízcepp      Mentett beállítások: Nagy csepp

**Csepp pozíciója**

Vízszintes      0

Függőleges      0

**Hullámok**


Hullámszám      4

Hullámszélesség      10

Hullámmagasság      20

Visszaverődés      30.00

Kulcsképek használata      Alaphelyzet

Itt a Studio alapeffektusaihoz tartozó vezérlőket ismertetjük (a 152. oldaltól). A kiegészítő effektusok leírása saját online dokumentációjukban található, amely a paraméterpanelről az F1 megnyomásával, vagy a panel bal felső sarkában lévő *súgó* gombbal  érhető el.



**Megjegyzés:** Egyes beépülő effektusmodulok saját paraméterablakkal és speciális vezérlőkkel rendelkezhetnek. Ilyen esetben az effektus eszköz paraméterpanelén csak egy *Szerkesztés* gomb jelenik meg, mellyel a külső szerkesztő érhető el.

## Mentett paraméter-beállításkészletek használata

A paraméterek használatának egyszerűbbé tétele érdekében számos effektus kínál *mentett beállításkészletet*, melyekkel az effektus adott alkalmazási módját egyszerűen egy név megadásával választhatja ki.

A Studio Plus programban kétfajta beállításkészlet található: *statikus*, amelyek mindegyike egyetlen effektusparaméter-készletet tárol, illetve *kulcsképes*, amelyek több paramétercsoportot tárolnak kulcsképek formájában (lásd alább).



A Studio azon verzióiban, amelyek nem támogatják a kulcsképek használatát, csak statikus beállításkészletek állnak rendelkezésre.

Gyakran úgy végezhető el a leggyorsabban egy effektus beállítása, hogy kiindul a kívánthoz legközelebb álló beállításkészletből, és utána kézzel elvégzi a paraméterek finomhangolását.

**Effektusok alapértékeinek visszaállítása:** A beállításkészletek

Új effektus hozzáadása

egy speciális fajtája az egyes effektusok gyári

alapértékeit őrzi meg. Az alapértelmezett érték bármikor visszaállítható a paraméterpanel alsó részén látható *Alaphelyzet* gombra kattintva.

Ha kulcsképek használata mellett kattint az *Alaphelyzet* gombra, az alapértelmezett értékeket csak a film aktuális pontján található kulcsképhez állítja vissza a program. Ha ez a kulcskép még nem létezik, a Studio létrehozza.

---

## Kulcsképek használata

---

A Studio videóeffektusainak paramétereit általában a videóklip első képkockáján alkalmazzák, és a végéig változatlanok maradnak. Ez a kliphez hozzáadott effektusok alapértelmezett viselkedése.

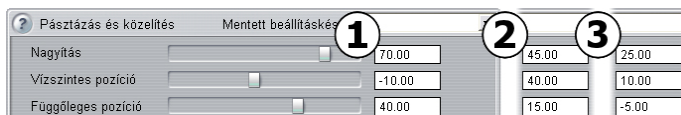


*Az effektusok paramétereit alapesetben nem változnak a videóklip alatt.*

A kulcsképek lehetővé teszik a paraméterértékek fokozatos módosítását a videóklipen belül, ezáltal új lehetőségeket nyitnak az effektusok használata terén.

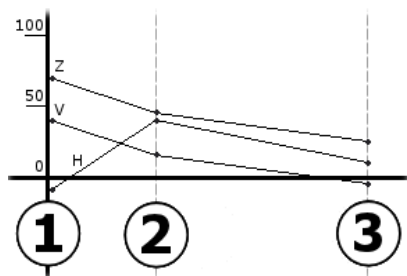
**Elérhetőség:** Az itt ismertetett kulcskép funkcionális csak a Studio Plus programban érhető el.

Minden kulcskép teljes paraméterérték-készletet tartalmaz az effektushoz, és megadja, hogy a klip mely képkockáján kell alkalmazni ezeket az értékeket.



*A kulcsképekkel az új paraméterérték-készletek tetszés szerinti gyakorisággal alkalmazhatók a klipben.*

A kulcsképek között a program automatikusan módosítja a numerikus paraméterértékeket, hogy a kulcsképek értékei közötti átmenet sima legyen.

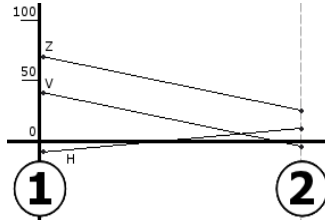


*A fenti példa a kulcsképek grafikus ábrázolása. A Nagyítás (Z), Vízszintes pozíció (H) és Függőleges pozíció (V) értékei a klip elején az 1-es kulcsképnél, a klip harmadánál a 2-es kulcsképnél, a klip végén pedig a 3-as kulcsképnél vannak beállítva. Az átmeneti képkockákban az értékek sima átmenettel változnak.*

A legtöbb effektus támogatja a kulcsképek használatát. Néhány effektus esetén a kulcsképek nem használhatók, mert nem rendelkeznek paraméterekkel, vagy – mint a *Sebesség* effektusnál – a kulcsképek használata nem lenne egyértelmű.

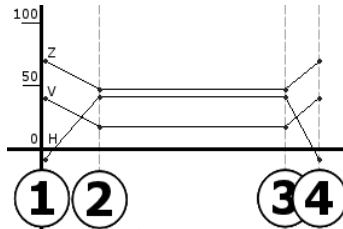
## **Néhány példa kulcsképek használatára**

Egy klip elvileg minden alkalmazott effektus esetén annyi kulcsképet tartalmazhat, mint képkockát. Gyakorlatilag persze általában csak néhány kulcskép szükséges.

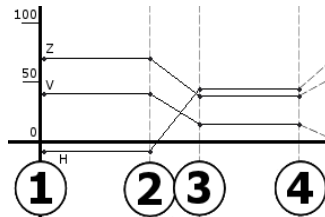


*Két kulcskép elég ahhoz, hogy sima átmenetet képezzen a paraméterértékek között.*

A kulcskockákkal részletesen szabályozhatja a klip alkalmazott effektusokat. Így egyszerű például egy effektus fokozatos be- vagy kikapcsolása.



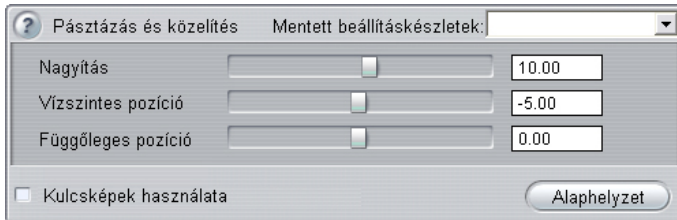
*Négy kulcsképpel a klip elején fokozatosan felvezethet egy vagy több paraméterértéket, a klip végén pedig fokozatosan kikapcsolhatja őket.*



*Egy a „Kép kliptulajdonságainak szerkesztése” (196. oldal) című részben leírthoz hasonló, nagyítást és pásztázást alkalmazó anyag létrehozható a Pásztázás és nagyítás effektus egyetlen állóképen való használatával. Két azonos paraméterekkel rendelkező kulcskép adja meg az egyes nézetek kezdetét és végét, azonban a teljes anyagon belül több kulcskép szükséges.*

## Kulcsképek használata

A kulcsképeket támogató bármely effektus paraméterablakában jelölje be a *Kulcsképek használata* négyzetet. Míg ezt nem teszi meg, az effektus egyetlen paraméterérték-készletet használ az egész klip során.



Ha egy effektushoz bekapcsolja a kulcsképek használatát, két kulcskép automatikusan létrejön. Az egyik a klip elején, a másik a végén található. Mindkettő paraméterei a nem kulcsképes értékre vannak állítva. A Film ablak idővonalán a kulcskép számozott jelzőként jelenik meg a videóklipen. A kulcsképjelzők láthatóak maradnak, amíg az effektus paraméterablaka nyitva marad.



*A jelenleg az effektusparaméterek ablakában megnyitott kulcsképek számozott jelzőként láthatóak. A jelenlegi kulcskép, ha van, kiemelt jelzővel jelenik meg, mint itt a 3-as kulcskocka.*

Ugyanakkor további vezérlők jelennek meg a paraméterablak alján: a *Hozzáadás* és *Kivonás*

gombok, a *Jelenlegi kulcskép* jelző előre- és hátrafelé mutató nyilakkal, valamint a *Kulcskép ideje* számláló léptetőnyilakkal.



*A kulcsképek engedélyezésekor a paraméterablak alján új vezérlők jelennek meg.*

A *Jelenlegi kulcskép* jelző mutatja a Film ablakban megjelenített képkockához kapcsolt kulcskép számát. A nyilakkal lépkedhet a kulcsképek között. A kattintás hatására a Film ablak gyorskeresője a következő kulcskép pozíciójára ugrik.

Ha olyan képkockákat tekint meg, melyekhez nincs kulcskép definiálva, a mezőben egy kötőjel jelenik meg. A megjelenített paraméterértékek azok, amelyek lejátszás közben a jelenlegi képkockára lesznek érvényesek.

Kulcskép hozzáadásához bármely ilyen ponton kattintson a *Hozzáadás* gombra, vagy egyszerűen kezdje meg a paraméterek módosítását: ha ezt teszi, a Studio automatikusan hozzáad egy kulcsképet.



A kulcsképek a klip elejétől sorrendben vannak számozva. Ha új kulcsképet szűr be, vagy töröl egy régit, az utána következőket a program a helyes sorrend megőrzése érdekében átszámozza.



A *Törlés* gomb elérhető, ha a jelenlegi képkockához tartozik kulcskép, azaz amikor a *Jelenlegi kulcskép* mezőben szám jelenik meg, nem pedig kötőjel.

A *Kulcskép ideje* számláló mutatja az időeltolást a klipen belül. Az első kulcskocka tehát a nulla számlálóállásnál található, az utolsó pedig a klip időtartamánál egy képkockával kisebb értéken.

Ha a jelenlegi képkockához tartozik kulcskép, annak időeltolása a számláló léptetőnyiláival módosítható. Az első és utolsó kulcsképek pozíciója nem módosítható. A többi szabadon mozgatható a szomszédos kulcsképek között.



*A 3-as kulcskép idejének beállítása.*

---

## Előnézet és kiszámítás

---

Amikor a videóeffektusok eszközzel effektusokat választ és paramétereket állít be, a Lejátszó dinamikusan frissíti a film jelenlegi képkockáját. A klip egy adott szakaszán végigfutó effektusok (például a 160. oldalon bemutatott *Vízcsepp* effektus) esetén sokszor nem elegendő egyetlen képkocka megjelenítése. Ilyen esetben le kell játszani a klipet az alkalmazott effektus eredményének megtekintéséhez.

Mivel a legtöbb effektus intenzív számításokat igényel, a legtöbb esetben nem lesz azonnal elérhető a teljes klip egyenletes és részletes előnézete. Effektusok hozzáadásakor, illetve a beállítások módosításakor a Studio minden esetben azonnal megkezdi a háttérben a klip







megjelenítéséhez szükséges számításokat – az új kinézet létrehozását, anélkül hogy félbeszakítani a munkamenetet. Az idővonalon színes sáv látható a klip fölött, mialatt a háttérben futó kiszámítás folyamatban van.

Nem kötelező háttérben futó kiszámítást használni. A szolgáltatást szükség esetén a Projektbeállítások beállításpanelen (Beállítás ➤ Projektbeállítások) tilthatja le.



## VIDEÓEFFEKTUSOK TÁRA


A Studio programmal telepített videóeffektusok hat kategóriába tartoznak, melyek mindegyikét ikon jelöli:

- **Tisztítóeffektusok:** A forrásvideó hibáinak  kijavítására szolgálnak.
- **Időeffektusok:** Módosítják a lejátszás  sebességét (például a *Sebesség* effektus a Studio Plus programban) a képkockák megjelenésének megváltoztatása nélkül.
- **Stílus effektusok:** Vizuális hatást kiváltó  effektusok (például *Domborítás* és *Régi film*).
- Az **átfedő effektusok** támogatják a Studio Plus  átfedési szolgáltatásainak, például a *Kép-a-képben* és a *Chroma Key* eszköznek a használatát.
- **Vidám effektusok:** Kreatív és vidám  effektusok, mint a *Vízcsepp* és a *Lencsevisszfény*.
- **Színeffektusok:** Lehetővé teszik a klip  színeinek módosítását.

Az effektusok kategóriákba vannak rendezve. Jelen kézikönyvben a Standard RTFX csomag (152. oldal) öt effektusát vesszük sorra, melyek a Studio minden



verziójában megtalálhatók. Ezenkívül rövid leírás olvasható az RTFX Plus csomag 20 további effektusáról (lásd: 154. oldal), amely a Studio Plus programban áll rendelkezésre.

A Plus verzió effektusainak dokumentációját az on-line környezetfüggő súgó tartalmazza, amely az egyes effektusok paraméterpanelének bal felső sarkában látható *súgógombra*  kattintva, illetve (amennyiben a panel aktív) az F1 billentyűt lenyomva jeleníthető meg.

## Az effektustár létrehozása

A Studio beépülő modulokra épülő architektúrája azt jelenti, hogy az effektustárhoz bármikor új effektusok adhatók. A Pinnacle és más gyártók által forgalmazott effektuscsomagok könnyedén integrálhatók a programba.

A Studio programot kibővítő egyes effektusok zárolt, exkluzív tartalomként állnak rendelkezésre a megvásárolt termékhez. Ezek közé tartozik a Pinnacle RTFX-csomagjának 1. és 2. része. Ezek az effektusok a szokott módszerekkel megtekinthetők a Studio programban, ám lejátszás közben speciális „vízjel” látható rajtuk.

A vízjel eltávolításához meg kell vásárolni az *aktiválási kulcsot*. Ez a Studio bezárása nélkül megtehető. A Studio programhoz készült exkluzív tartalom megvásárlásáról lásd: „A Studio bővítése”, 13. oldal.

**Vigyázat!** A Studio beépülő effektusmoduljai számítógépes programok. Elméletileg képesek kárt okozó tevékenységre, a rendszer megrongálására, fájlok törlésére vagy a rendszerleíró adatbázis szerkesztésére. A Pinnacle azt tanácsolja, hogy csak megbízható forrásból származó beépülő modulokat telepítsen.



## SZOKÁSOS EFFEKTUSOK

Ez a rész a Studio effektustallóójának tetején található öt szabványos RTFX-effektus közül mutat be négyet. Az ötödik effektussal, a *Pásztázás és nagyítás* nevével „A pásztázási és nagyítási effektus felhasználói felülete” című fejezet foglalkozik (203. oldal).

Az *Automatikus színekorrektió*, a *Zajcsökkentés* és a *Stabilizálás* a **tisztítási effektusok** közé tartozik, amelyek a forrásvideó hibáinak kijavítására – például a zaj és az akaratlan kameramozgás – csökkentésére szolgálnak.

**Megjegyzés:** A Studio tisztítóeffektusai sokféle kép- és hanganyag leggyakoribb hibáinak ellensúlyozására szolgálnak, Csodát azonban ne várjon tőlük. Az eredményt az eredeti anyag mellett befolyásolja a problémák típusa és súlyossága is.

---

### Automatikus színekorrektió

---

Ez az effektus a videó hibás színegyensúlyát kompenzálja. Az alapelv a kamera fehéregyensúly-beállításához hasonló.

**Fényerő:** A színekorrektió a kép fényerejére is hatással lehet. Ezzel a csúszkával szükség esetén manuális korrekciót végezhet. (Technikailag a vezérlő a kép „kontraszt gamma” értékét módosítja, nem a tényleges fényerejét.)

**Megjegyzés:** Az *Automatikus színcorrekció* effektus mellékhatásaként zaj jelenhet meg a klipben. Ha ez zavaró mértékű, használja az alább ismertetett *Zajcsökkentés* effektust.

---

## Zajcsökkentés

---

Ez a beépülő modul egy zajcsökkentő algoritmust alkalmaz, amely csökkentheti a képen megjelenő zajt. A *képhibák* számának minimálisra csökkentése érdekében a zajcsökkentés csak azokon a képterületeken megy végbe, ahol a mozgás mértéke adott küszöb alatt van.

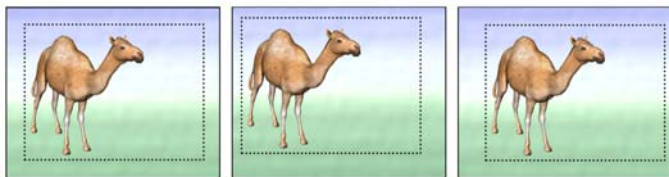
**Mozgásküszöb:** Ez a csúszka a mozgás küszöbértékét adja meg. A csúszkát jobbra húzva növelhető az effektus által még elfogadott mozgás mértéke, és ezáltal az érintett képterület mérete is. Ugyanakkor nő annak a veszélye, hogy a képen elfogadhatatlan képhibák jelennek meg.

---

## Stabilizálás

---

Ez az effektus a digitális kamerák képstabilizáló funkciójához hasonlóan csökkenti a kamera rázkódásából vagy elmozdulásából adódó instabilitást. A program kivágja a kép szegélyterületeit, és a középső részt körülbelül 20%-osan felnagyítva kitölti a képkockát. A kiválasztott terület szegélyeinek képkockánkénti módosításával a Studio képes kiiktatni a nemkívánatos kameramozgás hatásait.



*A Studio Stabilizálás effektusa a kiválasztott terület (belső vonalak) teljes képkockányira nagyításával működik. A területet a program kockáról kockára úgy igazítja, hogy kompenzálja a kamera rázkódásából adódó elmozdulásokat.*

---

## Speed

---

Ez az összetett effektus lehetővé teszi bármely videoklip sebességének átállítását a normál érték tetszőleges százalékára a 10–500 százalékos (folytonos) tartományban, akár előre, akár visszafele lejátszva. A klip hosszúsága megváltozik a sebesség átállításakor.


Ha a klip hangot is tartalmaz, az is felgyorsul vagy lelassul. Az eredeti hangmagasság megőrzésének lehetősége megakadályozza, hogy a hangsávon rajzfilmfigurákéra emlékeztető hangok alakuljanak ki.



## PLUS EFFEKTUSOK

A Studio Plus RTFX effektuscsoomag a Studio Plus része. A Studio más verzióinak felhasználói a Studio Plus programra való váltással juthatnak hozzá az effektusokhoz.

Ez a rész röviden ismerteti a csoport egyes effektusait, az alábbiak kivételével:

- Az átfedő effektusok közül kettőnek máshol található meg a leírása (a *Chroma key* effektusé a 178., a *Kép-a-képben* effektusé pedig a 172. oldalon).
- A *HFX szűrő* effektus, mely animált térbeli átmenetek létrehozását teszi lehetővé a Pinnacle Hollywood FX szoftvere révén, a Studio programon kívül nyílik meg és saját beépített súgóval  rendelkezik. A *HFX szűrő* effektushoz egy speciális Pinnacle kategóriaikon tartozik.

Az effektusok itt is ugyanabban a sorrendben jelennek meg, amelyben az effektustallózó ablakában láthatók, ahol kategória (lásd: 150. oldal) szerint vannak rendezve. A teljes leírás eléréséhez – a paraméterek ismertetését is beleértve – a Studio Plus programban az effektus paraméterablakát megnyitva indítsa el a környezetfüggő súgót.

---

## Homályosítás

---

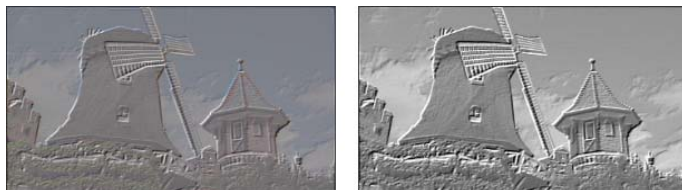
A *homályosítás* olyan eredménnyel jár, mintha életlen lenne a felvétel. A Studio *Homályosítás* effektusa lehetővé teszi külön vízszintes és függőleges homályosítás megadását a teljes képkockán vagy annak egy négyszögletes területén. Könnyen elhomályosíthatja a kép egy kiválasztott részét, például egy személy arcát (a televíziós hírekből ismert módon).

---

## Domborítás

---

Ez a speciális effektus dombormű jellegű hatást kölcsönöz a képnek. Az effektus erősségét a *Mennyiség* csúszkával lehet megadni.



*A Domborítás sokszor tovább javítható a kontraszt és a fényerő Szinkorrekciónak effektussal való beállításával (jobbra).*

---

## Régi film

---

A régi filmek számos ismertetőjeggyel rendelkeznek, melyek általában nemkívánatosak: szemcsés képek a korai előhívási folyamatok miatt, foltok és csíkok a filmre ragadt portól, és hosszú függőleges csíkok ott, ahol a film vetítés közben megkarcolódott.



A *Régi film* effektus használatával szimulálhatja ezeket a hibákat, hogy a filmnek régies jelleget adjon.

---

## Lágyítás

---

A *Lágyítás* effektussal finom homályosítást alkalmazhat a videóra. Ennek számos célja lehet a romantikus sejtelmesség keltésétől a ráncok eltüntetéséig. Az effektus hossza egy csúszkával állítható be.

---

## Festettüveg

---

Ez az effektus olyan hatást kelt, mintha a videót egy mozaikba rendezett poligonokból álló ablakon keresztül nézné.

A csúszkák lehetővé teszik a mozaikok átlagos méretének és a szomszédos mozaikok közötti sötét szegélyek szélességének beállítását a nulla (nincs szegély) értéktől a maximális értékig.



*A Festettüveg effektus három változata*

---

## Luma key

---

Ez az átfedő effektus hasonlít a *Chroma Key* eszközre (178. oldal), de ebben az esetben az előtérben lévő kép átlátszó területeit a világosság, és nem a színinformáció határozza meg.

---

## 2D-szerkesztő

---

Ezzel az effektussal felnagyíthatja a képet és beállíthatja, mely része legyen megjelenítve, illetve lekicsinyítheti a képet és szegélyt vagy árnyékot adhat hozzá.

---

## Földrengés

---

A *Földrengés* nevű Studio Plus effektus a videókép rezgetésével földrengéshatást jelenít meg, melynek erősségét a sebesség- és erősségállító csúszkákkal állíthatja.

---

## Lencse visszfény

---

Ez az effektus azt a hatást szimulálja, amikor a közvetlen erős fény a film egy területét túlexponálja.

Beállítható a főfény iránya, mérete és típusa. Az alább látható lehetőségek közül az első a fény eltávolítására szolgál, bár annak másodlagos hatásai – a sugarak és a visszaverődések – megmaradnak.



*A nyolc Típus beállítás.*



---

## Nagyítás

---

Ez az effektus lehetővé teszi egy virtuális nagyítólencse alkalmazását a képkocka kívánt területére. A lencse három dimenzióban mozgatható, függőlegesen és vízszintesen a képkockán belül, továbbá a kép síkjától távolodva vagy ahhoz közeledve.

---

## Elmosódás

---

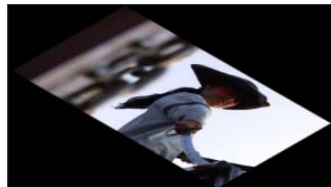
Ez az effektus azt az elmosódást szimulálja, ami a kamera felvétel alatti gyors mozgásából ered. Az elmosódás szögét és mennyiségét is be lehet állítani.

---

## Elforgatás

---

Ez az effektus lehetővé teszi a teljes kép elforgatását, illetve a függőleges és vízszintes méretezés beállításához is kínál vezérlőket.



*Teljes képkocka elforgatása 180 fokkal (bal oldalt);  
elforgatás eltérő méretezéssel perspektivikus kép  
készítéséhez (jobb oldalt)*

---

## Vízcsepp

---

Ez az effektus egy vízcsepp vízfelületre esését szimulálja, amely táguló koncentrikus köröket hoz létre.



*A Vízcsepp effektus fázisai („Nagy csepp” mentett beállításkészlet).*

---

## Vízhullám

---

Ez az effektus olyan hatást kelt, mintha víz hullámok haladnának át a képen a klip lejátszása közben. A paraméterek lehetővé teszik a hullámok számának, térközének, irányának és mélységének beállítását.

---

## Fekete-fehér

---

Ez az effektus kivonja a színinformációk egy részét vagy mindegyikét a forrásvideóból, melynek eredménye a részben telítetlentől („Kifakult”) a teljesen monokrómig („Fekete-fehér”) változhat. A *Mennyiség* csúszkával az effektus erőssége adható meg.

---

## Színkorrekció

---

Az effektus paraméterpanelén lévő négy csúszka a jelenlegi klip színezését vezérli a következő értékekkel:

**Fényerő:** A fény intenzitása

**Kontraszt:** A világos és sötét értékek tartománya

**Árnyalat:** A fény helye a spektrumon

**Telítettség:** A tiszta szín mennyisége, a szürkétől a teljesen telítettig

---

## Színleképezés

---

Lehetővé teszi egy kép színeinek módosítását két keverőpaletta vagy színleképezés használatával. A felvételt színtilizálással láthatja el, vagy két- és háromtónusú színkezelést alkalmazhat rá, illetve feltűnő átmeneteket hozhat létre. A *Színleképezés* a monokróm képek finomhangolásától a pszichedelikus színtranszformációk létrehozásáig bármire használható.

---

## Invertálás

---

Nevével ellentétben az *Invertálás* effektus nem a kép fejjel lefelé fordítására való. A kép helyett a kép *színértékei* invertálódnak: a program minden képpontot újrarajzol komplementer fényintenzitással és/vagy színnel, melynek eredménye egy felismerhető, de átszínezett kép.

Ez az effektus az YCrCb színmodellt használja, melynek egyik csatornája a *világosság* (fényerő-információ), másik két csatornája pedig a krominancia (színinformáció). Az YCrCb modellt gyakran használják digitális videóalkalmazásokban.

---

---

## Világosítás

---

---

A Világosítás eszköz olyan, korábban felvett videó korrekciójára szolgál, melyet rossz fényviszonyok között vettek fel. Különösen jól használható az olyan, rossz megvilágítású szabadtéri felvételek kijavításához, amelyeken az alany vonásaira árnyék vetül.

---

---

## Kontúrozás

---

---

Ez a Studio Plus effektus lehetővé teszi a klip egyes képkockáinak kiszámításához használt színek számának szabályozását, az eredeti palettától kezdve akár két színig (fekete-fehér). A színek száma a *Mennyiség* csúszkával állítható be. A hasonló színű területek a paletta csökkenésével nagyobb, egyszínű területekké olvadnak össze.

---

---

## RGB színegyensúly

---

---

Az *RGB színegyensúly* a Studio Plus programban kettős szerepet tölt be. Egyfelől használható olyan videók kijavítására, amelyek nemkívánatos elszíneződést

mutatnak. Másfelől lehetővé teszi, hogy színeltolást hozzon vele létre adott hatás elérése érdekében. Egy éjjeli felvétel például sokszor feljavítható kék szín hozzáadásával és a fényerő csökkentésével. De akár nappali videón is érhet el olyan hatást, mintha a felvétel éjjel készült volna.

---

## Szépia

---

Ez a Studio Plus effektus az antik fényképek külsejét kölcsönzi a klipnek azáltal, hogy szépia árnyalatokban jeleníti meg, nem pedig az eredeti színekben. Az effektus erősségét a *Mennyiség* csúszkával lehet megadni.

---

## Fehéregyensúly

---

A legtöbb videokamera általában rendelkezik „fehéregyensúly” funkcióval, amely automatikusan átállítja a színérzékenységet a környezet fényviszonyainak megfelelően. Ha ez a funkció ki van kapcsolva vagy nem teljes mértékben hatékony, a videó színezése megváltozik.

A Studio *Fehéregyensúly* effektusa megoldást kínál erre a problémára azzal, hogy lehetővé teszi az adott képen „fehéreként” használatos szín megadását. A program ezt követően az összes képponton elvégzi az új referenciafehérnek megfelelő módosításokat. A referenciaként használt fehér helyes megválasztásával a színezés természetesebbé tehető.



# Kétsávós szerkesztés a Studio Plus programmal

A Studio Plus funkcióival a Studio képessé válik a többsávós videószerkesztésre. A Film ablak idővonalán egy új videósáv érhető el: az *átfedő* sáv. Most már használhatja a kép-a-képben és a chroma-key effektusokat is, mindezt pedig a Studio megszokott, intuitív felhasználói felületén.

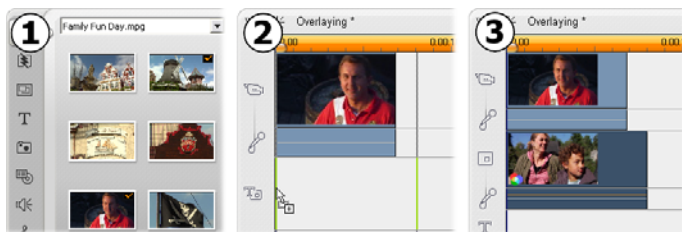
---

## Az *átfedő* sáv bemutatása

---

Telepítéskor az idővonal a Studio jól ismert öt sávját jeleníti meg: a *videósávot* és annak *eredeti hangsávját*, továbbá a *főcím*, *hangeffektus* és *zene* sávokat.

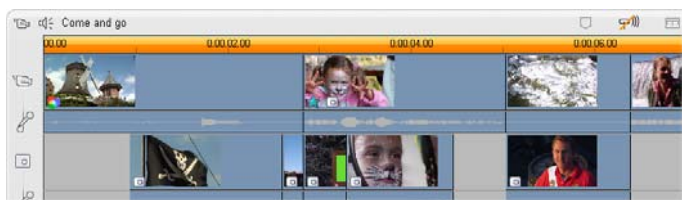
Az *átfedő* sáv megnyitásához húzzon egy videoklipet az Albumból **1** a Film ablakba, és helyezze azt a *főcím* sávra **2**. Az *átfedő* sáv azonnal megjelenik, és a klip azon lesz elhelyezve **3**.



*Húzzon egy videót a főcím sávra az átfedő sáv megnyitásához.*

Az *átfedő* sáv mellett a Studio egy *átfedő* hangsávot is megjelenít a videóklip eredeti hanganyagához.

Az *átfedő* videó- és hangsávok megnyitását követően a Studio már nem fogad el videóklipet a *főcím* sávon. Az Album klipjeit húzza közvetlenül a *videósávra* vagy az *átfedő* sávra.



*Videóklippek a videó- és átfedő sávokon.*

## **Az *átfedő* sáv megjelenítése és elrejtése**

Mint láttuk, az *átfedő* videó- és hangsávok csak akkor láthatók, amikor hozzáadja az első *átfedő* klipet. Hasonlóképpen, ha az utolsó klipet is eltávolítja ezekről a sávokról, a Studio elrejtí őket.

Ez annak érdekében van így, hogy a Film ablak ne váljon túlszűfolttá, de ha gyakran használ *átfedő* videót, hasznos lehet az *átfedő* sáv elrejtésének megakadályozása. Ezt a *Mindig legyen látható az átfedő sáv* paranccsal érheti el a felbukkanó helyi menüben, amely a Film ablakban való jobb gombos kattintáskor jelenik meg.

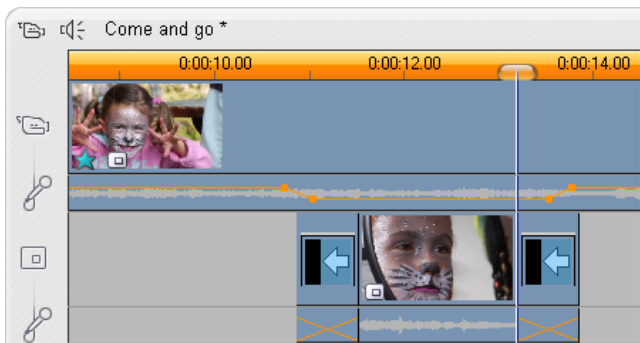


- ✓ Klip tulajdonságai
- A Főcím- és menüszerkesztő megnyitása
- Mindig legyen látható az átfedő sáv
- Lejátszás
- Szóköz

## A/B szerkesztés

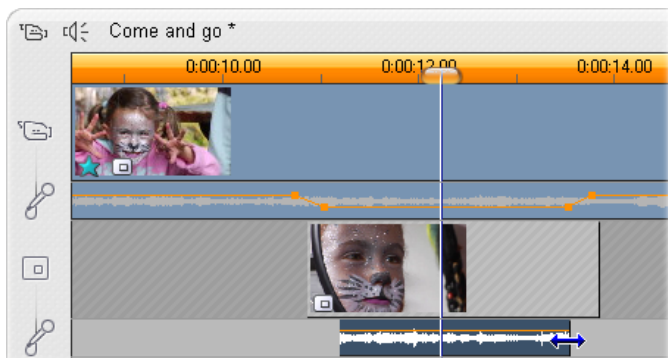
A Studio Plus második videósávja gyakran egyszerűbbé teszi az „Idővonal szerkesztése haladóknak” (111. oldal) című részben tárgyalt szerkesztési műveleteket: a beszúrásokat, L-vágásokat és J-vágásokat.

A *beszúrásos szerkesztés* például hihetetlenül egyszerűvé válik: egyszerűen húzza a beszúrni kívánt klipet az *átfedő sávra*, és vágja igény szerint. (Ha a második videóanyagot kisebb méretben szeretné megjeleníteni, hogy csak a fő videó egy részét takarja ki, lásd az alábbi „A Kép-a-képben eszköz” című részt.)



*Beszúrásos szerkesztés az átfedő sávon. A fő videó a B klip lejátszásakor nem látszik.*

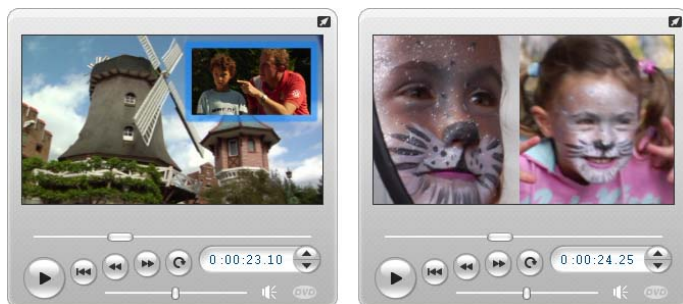
A J-vágásnál és az L-vágásnál a klip hangja rövidebb a videó előtt (J), vagy az után (L) lép be. A két vágást gyakran használják együtt egy beszúrt klip elejének és végének simább váltása érdekében.



*Felosztásos szerkesztés az átfedő sávon. Az átfedő videósávot zárolták, így a B klip hangja vágható. A fő hang lehalkítható vagy akár el is némítható.*

## A Kép-a-képben eszköz

A kép-a-képben – egy másik videókép befoglalása a fő videóba – sokoldalú effektus, melyet professzionális televízióműsorokban is gyakran használnak.

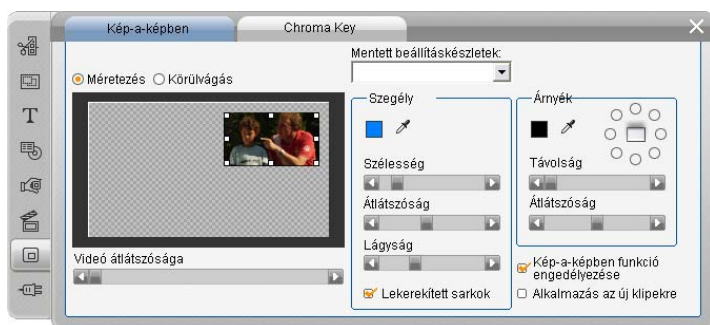


*Kép-a-képben szegéllyel, árnyékvetéssel és lekerekített sarkokkal (balra). A megosztott képernyős effektusok, mint a jobb oldalon lévő függőleges megosztás, jól illusztrálják a kép-a-képben sokoldalú lehetőségeit.*

A kép-a-képben létrehozása a szokásos módon kezdődik: húzzon videóklipeket a Film ablak idővonalára. Helyezze a háttérvideóként szolgáló klipeket a *videósávra*. Az előtérben megjelenő kép-a-képben klip a fő klip alatti *átfedő* sávra kerül.

**Megjegyzés:** Ha osztott képernyős effektust szeretne, mint a fent látható jobb oldali kép, nem számít, melyik sávra melyik klipet helyezi.

Ha a klipek a helyükre kerültek, jelölje ki az előtérben lévő klipet, majd nyissa meg a *Kép-a-képben* és *Chroma key* eszközt. Ez a Film ablak video-eszközkészletének hetedik eszköze. Az eszköz két aspektusára általában külön hivatkozunk, mint a *Kép-a-képben* és a *Chroma key* eszközre.



*A Kép-a-képben és a Chroma key valójában két eszköz egyben. Mivel egymástól függetlenül használhatók, külön eszközként kezeljük őket. Ez az ábra az eszköz kép-a-képben funkcionalitását mutatja. A másik eszközre való átváltáshoz kattintson az eszköz felső részén látható Chroma Key fültre.*

## A Kép-a-képben eszköz vezérlői

A Kép-a-képben eszköz bal oldalának nagy részét az *elrendezési terület* foglalja el, ahol megtekinthetők és módosíthatók az átfedő videó méretei, elhelyezése, és

vágása. Az elvégzett módosítások a lejátszó előnézetében azonnal láthatóvá válnak.

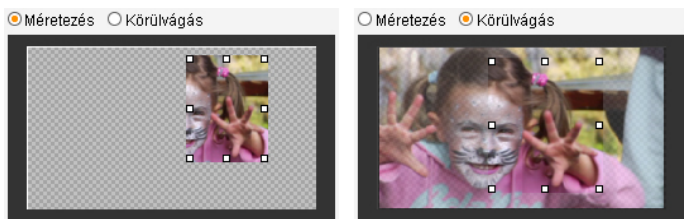
Az elrendezési terület két üzemmódban használható, melyek között a *Méretezés* és a *Körülvágás* választógombokkal válthat.

**Méretezés üzemmód:** Az elrendezési terület szürke, kockás része az átfedő képkocka átlátszó részét jelöli, melyen keresztül a háttérvideo látható. A kép-a-képben alkalmazásakor ez a terület legtöbbször a képernyő legnagyobb részét kitölti, hogy az átfedő video ne takarjon el túl sokat a fő videóból. A kép-a-képben keretét háromféleképpen módosíthatja:

- Kattintson a kép-a-képben keretére és húzza azt az elrendezési területen belül a fő képen belüli áthelyezéséhez.
- Használja a kép-a-képben keret szegélyeinek közepén lévő fogópontokat a keret méretének tetszés szerinti módosításához.
- A kép-a-képben keret sarkain lévő fogópontokkal szintén a keret méretét módosíthatja, de arányőrző módon.

**Körülvágás üzemmód:** Ebben az üzemmódban az elrendezési terület a teljes átfedő képkockát jelenti, függetlenül annak tényleges méreteitől a Méretezés üzemmódban. A vezérlőpontok által megadott négyszög jelzi, hogy a képkocka mely része látható. A látható területen kívül a képkocka félig átlátszó, így a kockás minta áttűnik.

Akárcsak a Méretezés üzemmódban, az oldalsó fogópontokkal a négyszög mérete tetszés szerint, a sarokpontokkal pedig arányőrző módon módosítható.

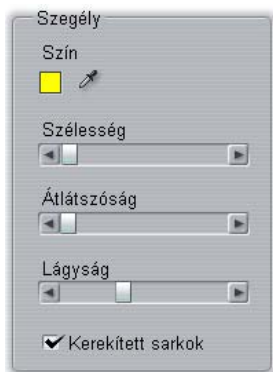


*A Kép-a-képben eszköz Méretek (balra) és Körülvágás (jobbra) üzemmódban.*

**Mentett beállításkészletek:** Egy mentett beállításkészlet nevének kiválasztásával a kép-a-képben összes paraméterét a névhez tartozó értékre állíthatja. A mentett beállításokat használhatja közelítő értéként is, melyeket aztán egyéni igényei szerint manuálisan módosít.

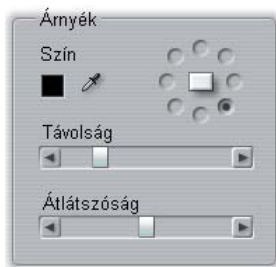
**Átlátszóság:** Ezt a csúszkát akkor használja, ha szeretné, hogy a háttérvideo magán az átfedő képen is átlátszon. A csúszka jobbra húzásával az átfedő kép – szegélyével és árnyékával együtt – egyre átlátszóbb lesz.

**Szegély:** Ezekkel a vezérlőkkel állítható be az átfedő képkocka köré rajzolt szegély színe, szélessége és átlátszósága. Állítsa nullára a szélességet (a csúszka teljesen balra húzva), ha nem kíván szegélyt megjeleníteni. A színvezérlők használatáról részletesebben lásd a 181. oldalt.



A *Lágyság* csúszka a szegély külső szélén alkalmazott homályosítás mértékét adja meg. Kontrasztos élhez húzza a csúszkát balra, a háttérbe olvadó szegélyhez jobbra. Jelölje be a *Lekerekített sarkok* lehetőséget, ha le szeretné kerekíteni a kép-a-képben négyszög sarkait.

**Árnyék:** Ezek a vezérlők az átfedő képkocka háttérvideó fölött való lebegésének illúzióját keltő árnyékvetési effektus színét, szélességét, szögét és átlátszóságát szabályozzák. Állítsa a szélességet (a *Távolság* csúszkával) nullára, ha nem szeretne árnyékot megjeleníteni.



A tárcsa formájú árnyékszög-vezérlő nyolc lehetőséget kínál az árnyék képkockához viszonyított helyzetének megadására.

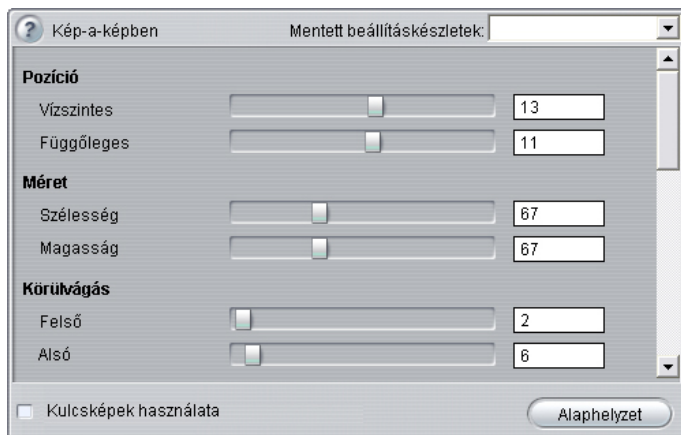
**Kép-a-képben funkció engedélyezése:** Ezzel a jelölőnégyzettel kapcsolhatja be és ki a kép-a-képben effektust.

**Alkalmazás az új klipekre:** Ez a beállítás akkor hasznos, ha több különböző kliphez ugyanazokat a kép-a-képben beállításokat szeretné használni. Amíg ez a lehetőség be van jelölve, a program automatikusan alkalmazza a kép-a-képben legutóbbi beállításait az *átfedő* sávra húzott új klipeken.

## A Kép-a-képben effektus felülete

Ha a kép-a-képben paraméterértékeit inkább numerikusan szeretné megadni, nem pedig grafikus felületen, ezt a videóeffektusok eszköz alternatív felületén teheti meg. A két módszert egyszerre is használhatja: a grafikus felületen megadhatja a kezdeti beállításokat, majd a finomhangolást a numerikus bevitellel végezheti el.

A *Kép-a-képben* effektushoz majdnem ugyanazok a paraméterbeállítások állnak rendelkezésre, mint amelyek *Kép-a-képben* eszközben:



*A Kép-a-képben effektus paraméterbeállításai.*

**Pozíció:** A *Vízszintes* és *Függőleges* csúszkák adják meg a kép-a-képben képkocka közepének távolságát a háttérkép közepétől.

**Méret:** A *Szélesség* és *Magasság* csúszkák adják meg a kép-a-képben kocka méretét eredeti méretének százalékos értékeként. A körülvágás tovább csökkentheti a kép-a-képben kocka méretét a képernyőn.

**Körülvágás:** A csoport négy csúszkája levágja az eredeti kép-a-képben kocka adott százalékat, lehetővé téve a kép felesleges részeinek eltávolítását és a fő téma központba helyezését.

**Videó:** Az *Átlátszóság* csúszka lehetővé teszi, hogy a háttérvideó a kívánt mértékben átlátsszon az átfedő képen.

**Szegély:** Ennek a csoportnak a paraméterei a Kép-a-képben eszköz Szegély beállításaival egyenértékűek. Itt adható meg az átfedő kép szegélyének színe, vastagsága, átlátszósága, valamint széleinek lágyasága és sarkainak lekerekítettsége. Az effektus felületén extra lehetőség, hogy a szegély vastagságának

megadásához külön *Szélesség* és *Magasság* vezérlők állnak rendelkezésre, míg az eszköznél csak egy érték állítható be.

**Árnyék:** A Szegély csoporthoz hasonlóan ezek a paraméterek lényegében megegyeznek a Kép-a-képben eszköz megfelelő paramétereivel kivéve, hogy a *Vízszintes eltolódás* és a *Függőleges eltolódás* paraméterek valamivel több rugalmasságot biztosítanak az árnyék elhelyezésére, mint a *Távolság* és a *Szög* beállítások.

---

## A Chroma key eszköz

---

A Chroma key egy elterjedt filmes módszer, amely lehetővé teszi, hogy egy videójelenet előtérben a felvételkor jelen nem lévő személyek vagy tárgyak tűnjenek fel. Ha egy akcióhős belezuhan egy vulkánba, óriás rovarokkal küzd vagy merész úrsétával megmenti a legénység életét, a rendező valószínűleg chroma key módszert, vagy egy azzal rokon technológiát használt.

A chroma key effektusokat sokszor „kék képernyő” vagy „zöld képernyő” effektusnak hívják, mivel az előtérben zajló jelenetet egységes kék vagy zöld háttér előtt veszik fel. A háttérrel ezután elektronikusan eltávolítják, így csak az előtérben zajló jelenet marad, melyet a végső jelenet korábban elkészített tényleges háttérre másolnak.

A chroma key használatakor általában a kék és a zöld színt részesítik előnyben, mivel ezek eltávolítása nincs hatással az emberi bőr színárnyalatára, de elméletben bármilyen szín használható a Studio chroma key eszközével.



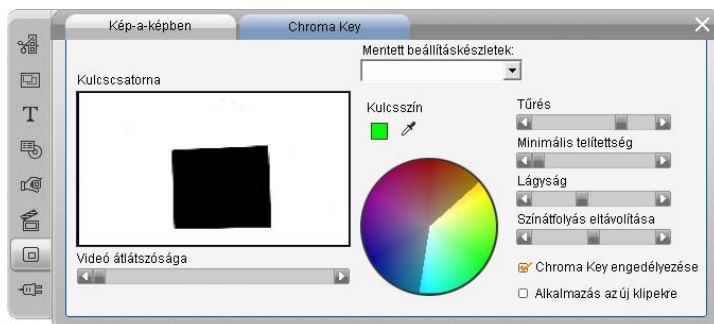


*Jelenet létrehozása a chroma key módszerrel: Egy videósávon lévő klip (balra) szolgál háttérként az átfedő sávon lévő zöld képernyős kliphez (középen). A chroma key eltávolítja a zöld színt a jelenet végső formába öntéséhez (jobbra).*

Akárcsak a kép-a-képben esetén, a chroma key használatának első lépése, hogy videóklipet húz az idővonalra. Helyezze a háttérvideóként szolgáló klipet a videósávra. Az előtérbe szánt klip, melynek a fenti ábrához hasonlóan egységes, telített háttérrel kell rendelkeznie, az *átfedő* sávra kerül, a fő klip alá.



Ha a klipek a helyükre kerültek, jelölje ki az előtérben lévő klipet, majd nyissa meg a *Kép-a-képben és Chroma key* eszközt. Ez a Film ablak video-eszközkészletének hetedik eszköze. Kattintson a *Chroma key* fülre a szükséges vezérlők megjelenítéséhez.



*A Kép-a-képben/Chroma key eszköz chroma key oldala.*

## A Chroma-key eszköz vezérlői

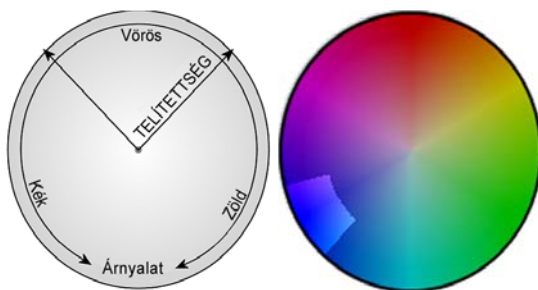
A chroma key eszköz egy „maszkot” hoz létre – ez a bal oldalon lévő *Kulcscsatorna* területen látható, melyen a képkocka átlátszó része fekete, a nem átlátszó rész (az elkészült anyagban megjelenő rész) fehér lesz. A többi vezérlő legtöbbször annak megadására szolgál, hogy a képkocka mely részei legyenek a maszk átlátszó területén (a kulcsszín és egyéb tulajdonságok beállításával).

**Átlátszóság:** Ezt a csúszkát akkor használja, ha szeretné, hogy a háttérvideo magán az átfedő képen is átlátsszon. A csúszka jobbra húzásával az átfedő kép – szegélyével és árnyékával együtt – egyre átlátszóbb lesz.

**Mentett beállításkészletek:** Ez az eszköz két mentett beállításkészletet tartalmaz: a Zöldháttér kulcs és a Kékháttér kulcs elnevezésűeket. Ezek jó kiindulópontként szolgálhatnak az eszköz beállítására, ha a szabványos chroma key színek valamelyikét használja.

**Kulcsszín:** A szín-mintakészlet vagy a pipetta gombokkal választhatja ki azt a színt, melyet a program eltávolít a videoképből, hogy csak a kívánt előtér maradjon. A színvezérlők használatáról részletesebben lásd a 181. oldalt.

Tényleges szín helyett valójában csak egy *árnyalatot* választ, a teljes színspecifikációhoz szükséges többi tulajdonság – a *telítettség* és *intenzitás* – figyelmen kívül hagyásával. A kiválasztott árnyalatot a kiemelt terület pozíciója jelzi a *színkör* kerületén.



*A Chroma key eszköz színsköre egy színárnyalat-tartományt (a kör kerületén) és színtelítettségi értékeket jelöl ki (a sugár mentén). A program átlátszóként kezeli az átfedő képkocka azon képpontjait, melyek színárnyalata és telítettsége a kiemelt tartományba esik.*

**Szintűrés:** Ez a csúszka adja meg a színárnyalat-tartomány szélességét, melyet a program a kulcsszínhez tartozónak tekint. A csúszka jobbra húzásával növekszik a kiemelt terület által a színskörön lefedett ív.

**Telítettség (minimum):** A telítettség a szín árnyalatmennyisége. A nulla telítettségű képpontok (amelyek a színskála közepén helyezkednek el) nem tartalmaznak színárnyalatot, vagyis a szürke árnyalatait tartalmazó színskálához tartoznak, amely két szélső értéke a fehér és a fekete. A Chroma Key eljárás akkor a leghatékonyabb, ha a háttér egyenletesen és magasan telített, ami lehetővé teszi a csúszka magasabb értékre állítását. A valóságban a fényviszonyok és a környezet sokszínűsége gyakran az ideálistól elmaradó háttérrel eredményez. A csúszka mozgatásával szélesebb telítettségi értékek adhatók meg – ezek a kiemelt területen találhatóak, amely a színskála középpontja felé kibővül.

**Lágyság:** Ezzel a csúszkával a háttérben lévő videó fényereje állítható. A csúszka bal szélső állása esetén a fő videó teljesen fekete. A csúszkát jobbra húzva a fő videó fényereje növekszik.

**Színátfolyás eltávolítása:** A csúszka állításával részlegesen eltávolítható a videózaj vagy elsimíthatók az előtérben látható objektum szélének egyenetlenségei.

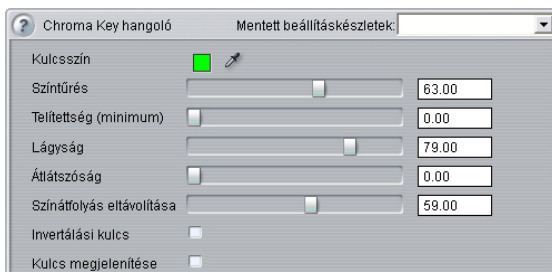
**Chroma Key engedélyezése:** A jelölőnégyzet segítségével kapcsolható ki és be a Chroma Key eljárás használata.

**Alkalmazás az új klipekre:** Ez a beállítás abban az esetben hasznos, ha ugyanazt a Chroma Key-beállítást kívánja megadni több különböző kliphez is. Amennyiben a jelölőnégyzet be van jelölve, a program az átfedő sávra húzott minden egyes klipre alkalmazza a Chroma Key eljárást az eszköz legutóbbi megnyitásakor megjelenített beállításokkal.

## A Chroma Key effektus felhasználói felülete

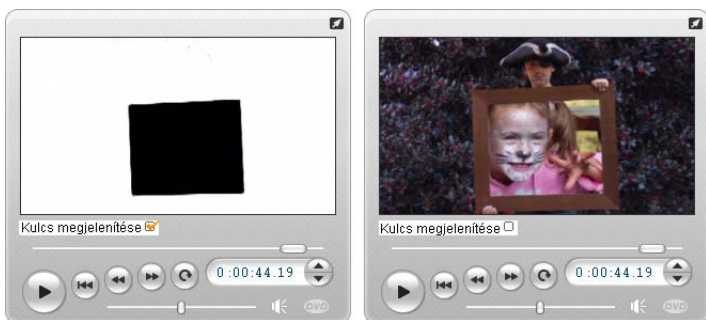
Amennyiben a grafikus út helyett számszerűen szeretné megadni a Chroma Key eljárás paraméterértékeit, a *Videóeffektusok* eszköz felhasználói felületét használhatja. A két módszer együtt is használható: a grafikus felhasználói felületen megadhatja például a Chroma Key eljárás kezdeti értékeit, majd azok finombeállítását a paraméterek numerikus megadásával végezheti el.

A Studio Plus *Chroma Key* beépülő modul a Chroma Key eszközzel megegyező beállításokat tartalmaz a *Kulcs invertálása* beállítás kivételével, amely nem található meg a Chroma Key eszközben. Ha ez a beállítás engedélyezve van, a kulcs átlátszatlan részeit átlátszónak, az átlátszó részeket pedig átlátszatlannak tekinti a program, így a háttérben lévő videó a színes maszkkal ellátott terület *kivételével* mindenhol látszik.



### *A Chroma Key effektus paraméterbeállításai*

A Chroma Key eszköz az általa létrehozott átlátszósági kulcs speciális nézetét jeleníti meg. Ha az effektusparaméterek használata közben meg szeretné jeleníteni ezt a nézetet a lejátszóban, jelölje be a *Kulcs megjelenítése* jelölőnégyzetet.



*A Kulcs megjelenítése beállítás alkalmazása: bal oldalon a kulcs, jobb oldalon a valódi kép látható*

## **Tippek a Chroma Key eljárás használatához**

A Chroma Key eljárás sikeressége sokkal inkább függ a felvétel megfelelő előkészítésétől, mint a használt szoftver minőségétől, és a legapróbb részletekig pontos eredmény eléréséhez némi kísérletezés is szükséges lehet. A következő tippek elolvasása segítséget jelenthet az elinduláshoz:

**Világítsa meg a lehető legegyszerűbben a háttérfüggőnyt:** A szemre egyenletes színűnek tűnő

háttérről gyakran csak lejátársáskor derül ki, hogy egyes területei túlságosan sötétek vagy fakók a Chroma Key eljárás használatához, amelyhez az egyenletes, telített színek kedvezőek. A háttérfüggőnyt több fényforrásból megvilágítva biztosíthatja, hogy a háttér teljes területe megfelelően meg legyen világítva, ugyanakkor ne legyenek rajta erősebben megvilágított részek. A mérsékelt borús időben jellemző szórt napfény például megfelelő megvilágítás lehet, amennyiben lehetőség van szabad téren elkészíteni a felvételt.

**Megjegyzés:** A Chroma Key eljáráshoz használható professzionális háttérfüggöny kedvezményes ajánlat keretében beszerezhető a [Pinnacle webhelyén](#).

**Ne hagyja, hogy a felvétel alanya árnyékot vessen a háttérre:** Rendezze el úgy a felvétel alanyát és az előtér megvilágítását, hogy ne essen árnyék a háttérfüggőnyre. Az alanynak legalább egy méter (három láb) távolsággal a háttérfüggöny előtt kell elhelyezkednie.



*A Chroma Key eljárás alapjául szolgáló felvétel előkészítése. A háttérfüggöny bőségesen és egyenletesen meg van világítva, és úgy van elhelyezve a szereplő mögött, hogy az árnyékok nem törik meg a háttér egyenletes színét. Az alany megvilágítását úgy kell előkészíteni, hogy az megfelelően a kulcsolással beszúrt háttérnek.*

**Válassza meg körültekintően az előtér színeit:** Amennyiben az alany például kék (vagy zöld) ruházatot visel, ne használjon kék (vagy zöld) háttérrel, mivel ez esetben a program a ruházatot is eltávolítja a képről a színre kulcsoláskor. Különösen körültekintően kell eljárni kevésbé egyenletes háttérfüggöny használata esetén, mivel ilyenkor szélesebb színtűrést kell beállítani a színre kulcsoláshoz.

**Törekedjen sima felületeket tartalmazó felvételt készíteni:** A színre kulcsolás jobban működik sima, mint recés vagy összetett felületekkel, ezért törekedjen arra, hogy az alanyról a lehető legrendezettebb külsővel készítsen felvételt. A haj különösen problémás terület, ezért ha lehetséges, a felvétel készítése előtt le kell simítani. Még jobb megoldás, ha az alany sapkát visel.

**Alkalmazzon szűk képkivágást:** Minél szélesebb a képkivágás, annál nagyobb háttérrel kell alkalmazni, így annál nehezebb lesz a felvétel megfelelő előkészítése is. A munkát nagyban leegyszerűsítheti, ha az alanyról deréktól felfele készít felvételt egész alakos helyett.

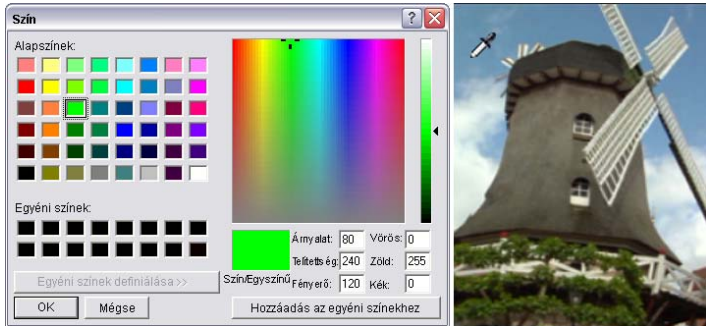
---

## Színek kijelölése

---



A színparamétert elfogadó eszközökhöz és effektusokhoz a (bal oldalt található) *színmintakészletre* vagy a *szemcseppentő* gombra kattintva jelölheti ki a megfelelő színeket. Az első elemre kattintva egy hagyományos színekijelölő párbeszédpanelt nyithat meg, míg a második módszer a képernyő tetszőleges helyére kattintva teszi lehetővé a színválasztást.



*A színek beállításának két módszere: A Windows színekijelölő párbeszédpanele (bal oldalt) akkor jelenik meg, ha az egyes eszközökben és effektusokhoz rendelkezésre álló színmintakészlet gombra kattint. A szemcseppentő gombra kattintva a lejátszó előnézeti ablakában vagy a képernyő bármely egyéb részén jelölheti ki a használni kívánt színt egy szemcseppentő formájú egérmutatató (jobb oldalt) segítségével.*



# Átmenetek

Az *átmenet* olyan animált effektus, amely a klipek közötti átváltást hivatott finomabbá – vagy éppen feltűnőbbé – tenni. Az átmenetek leggyakrabban használt típusai az elsötétítés, az átfestés és az áttűnés. Használhatók természetesen ennél különlegesebb effektusok, akár kifinomult háromdimenziós grafikus hatások is.

Az átmenetek saját szakasszal rendelkeznek az Albumban (lásd „Az Átmenetek szakasz” című részt a 64. oldalon). Ha egy átmenetet kíván alkalmazni, húzza az Albumból a filmablakba, és helyezze bármely videoklip, témaklip vagy állókép mellé. (Emellett akár közvetlenül a hangklipekhez is adhat átmeneteket. Lásd: „Átmenetek a hangsávon”, 266. oldal.)



*Többféle átmenet Jelenetvázlat nézetben (az átmeneteket a videoklipek közötti ikonok jeltik)*

Idővonal nézetben a *videósávra*, az *átfedő sávra* és a *főcímsávra* is ráhúzhatja az átmenetet. A *videósávra* húzott átmenet két teljes képernyős klipet köt össze (vagy pedig egy klipet és a fekete képernyőt, amennyiben az átmenetnek nincsen szomszédja, mint például a film elején). Az *átfedő sáv* és a *főcímsáv*

esetén az átmenet két szomszédos klipet köt össze (vagy egy klipet és az átlátszó felületet).



*Az ábrán az öt pillanatfelvétel egy két másodperces átlós átfestés folyamatát mutatja be.*

Ha egy átmenet két másodpercig tart (ez az átúszások alapértelmezett időtartama a Studio újonnan telepített példányai esetén), a második klip lejátszása két másodperccel az első klip vége előtt kezdődik meg. Az átmenet kezdetekor csak az első klip látható, a végére azonban teljes egészében a második klip tölti ki a képernyőt. A két végpont között – tehát az első klip fokozatos eltávolítása és a második klip fokozatos megjelenése során – megfigyelhető változások részleteit az átmenet típusa határozza meg. Mivel a videóklippek átfedik egymást, a két klip összydőtartama csökken az átmenet időtartamával.



*A fenti átmenet ezúttal tényleges videóanyaggal. A szemléletesség kedvéért a középső három keretben fehér vonal jelzi az átmenet határát. Az átmenet során mindkét klip fut.*

---

## Átmenettípusok és használatuk

---

Hasonlóan az egyéb effektusokhoz, az átmenetek használata csak akkor indokolt, ha a film átfogó igényeihez alkalmazkodik. A megfelelően kiválasztott átmenetek finoman gazdagíthatják a film mondanivalóját

és lejátszásának módját, még hozzá anélkül, hogy önmagukra vonnák a figyelmet. A televízióban látható, professzionálisan szerkesztett videókról elleshető számos olyan módszer, amelyet saját filmjeihez is felhasználhat. Általában nem javasolt az olyan átmenetek túlzott használata, amelyek hirtelen változással vagy más módon magukra vonják a figyelmet: nagy különbség van a finom áttűnés és például a szív alakban történő átfestés között.

Az alábbiakban bemutatott átmenetek – elsötétítés, áttűnés, átfestés, csúsztatás és áttolás – mind az Album hagyományos (kétdimenziós) átmeneteket tartalmazó csoportjába tartoznak.

Kifinomultabb átmenetek az Alpha Magic csoportban találhatóak, amely az Album átmenetcsoportokat tartalmazó legördülő listájának második eleme.

A lista számos további csoportot is tartalmaz, amelyek mindegyike a Hollywood FX készletbe tartozik – ez a nagy készlet háromdimenziós grafikus módszereket használó összetett átmenetkből áll. A Hollywood FX átmenetek ismertetése a jelen szakasz végén található (187. oldal).

**Vágás:** A vágás a legegyszerűbb átmenet – azonnali váltás egyik jelenetről a másikra. A Studio programban ez az alapértelmezett átmenet. A vágás akkor a legmegfelelőbb átmenet, ha erős tartalmi kapcsolat áll fenn valamely klip és az azt követő másik klip között, például abban az esetben, ha a kamera helyzete vagy iránya megváltozik egy jeleneten belül.

**Elsötétítés:** Ez az átmenet a videóklipnek elejének fekete képernyőről kiinduló fokozatos kivilágosítását, illetve a videóklipnek végének fokozatos elsötétítését teszi lehetővé. Két klip közé helyezve *elsötétítést* követő *kivilágosítást* eredményez. Az elsötétítés az Album első átmenetikonja.



Elsötétítés általában a filmek végén használatos (kivilágosítás pedig az elején), illetőleg akkor, amikor a film folyamatossága megtörik valamilyen okból, például új rész kezdeténél. Egy színdarab felvonásainak elkülönítésére például kiválóan alkalmas lehet az elsötétítés.

**Áttűnés:** Az áttűnés hasonló az elsötétítéshez, azzal a különbséggel, hogy az új jelenet kivilágosítása már akkor elkezdődik, amikor a régi elsötétítése még nem fejeződött be. Az így előálló képi átfedés az elsötétítésnél sokkal kevésbé drámai hatású, ugyanakkor lassabban zajlik le, mint a vágás. A rövid áttűnés az éles vágások tompítására, míg a hosszú áttűnés az idő múlásának érzékeltetésére használható.

**Átfestés, csúsztatás és áttolás:** Ezen hagyományos átmenettípusok mindegyikénél fokozatosan tűnik elő a következőként megjelenítendő videó egy szegély mögött, amely egy bizonyos irányban halad át a képernyőn. A jelen bekezdésben látható albumikonok a balra történő átfestésnek, a balra le történő csúsztatásnak és a jobbra történő áttolásnak felelnek meg.

*Átfestés* típusú átmenet esetén a régi és az új videó is a szokásos helyén látható a kereten belül az átmenet egésze során. Az új videó az átmenet határát jelző, a kereten keresztülhaladó szegély után jelenik meg, hasonlóan ahhoz, ahogyan az új tapéta rágördül a régre.

A *csúsztatás* hasonló az átfestéshez, azonban ebben az esetben az új videó kerete becsúszik a képernyőre, ameddig el nem éri végső helyzetét. Ez a hatás leginkább a redőny lehúzására emlékeztet.

Az *áttolás* megegyezik a csúsztatással, csupán ebben az esetben az új videó kitolja a képernyőről a régit, hasonlóan egy filmszalag képkockáihoz.

## Hollywood FX effektusok a Studio programhoz

A Pinnacle Systems Hollywood FX effektuskészlete számos izgalmas 3D-átmenetet és -effektust tartalmaz. Ezek legjobban bevezető képsorként, a sport- és akcióanyagok kísérőjeként, illetve zenei videóklippek látványelemeként használhatók. A Hollywood FX effektusok professzionális minőséget biztosítanak a könnyű kezelhetőség feláldozása nélkül.

A Studio program tartalmaz egy teljes körű funkcionalitást nyújtó Hollywood FX alapkészletet, és az interneten keresztül számos más effektus is megvásárolható. További tudnivalókat „A Studio bővítése” című részben talál a 13. oldalon.

A szintén online megvásárolható HFX Creator szerkesztőeszköz segítségével lehetőség nyílik a Hollywood FX effektusok szerkesztésére, valamint újak létrehozására is. A HFX Creator továbbfejlesztett kulcsképszerkesztő szolgáltatásokkal támogatja a röppályaszerkesztést és az egyéb paraméterek kezelését, illetve egy funkciógazdag képtorzító modul és egy 3D-szöveggenerátort is tartalmaz. Létrehozhat számos fajta többablakos 3D-effektust külső videóforrás használatával, és valóságghű 3D-objektumokat és -fényhatásokat varázsolhat a videóira.



Amennyiben meg szeretné vásárolni a HFX Creator szerkesztőeszközt, jelenítse meg bármelyik Hollywood FX átmenethez a *Klip tulajdonságai* eszközt és kattintson a *Szerkesztés* gombra.

---

## A film effektusainak megtekintése

---

A Studio lehetővé teszi az átmenetek előzetes megtekintését a lejátszóban. Ehhez egyszerűen húzza a kívánt átmenetet a filmablakba, kattintson a *Lejátszás* gombra (vagy nyomja le a [Szóköz] billentyűt) – ekkor ellenőrizheti, hogyan illeszkedik az átmenet a videóba.

Az átmeneteket megtekintheti úgy is, hogy a lejátszóban vagy a filmablak idővonalán végighúzza azokon a csúszkát.

### A Hollywood FX effektusok háttérben futó kiszámítása

A háttérben futó kiszámítás egy olyan opcionális szolgáltatás, amely használatakor a számítógép „háttérben futó feladatként”, azaz a munkafolyamat megszakítása nélkül végzi el a Hollywood FX átmenetek részletes előnézetének megtekintéséhez szükséges számításokat. A háttérben futó kiszámítást a *Videó- és hangbeállítások* beállításpanelen (*Beállítás* ➤ *Videó- és hangbeállítások*) állíthatja be. A részleteket lásd: „Videó- és hangbeállítások”, 313. oldal.

Amíg a megjelenítéséhez szükséges számítások be nem fejeződnek, a lejátszóban csökkentett felbontással és képkockasebességgel látható az átmenet. Az idővonalon színes sáv látható a klip fölött, mialatt a *háttérben futó kiszámítás* folyamatban van.

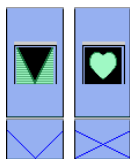
---

## Hangátmenetek

---

A filmablakban megjelenített videóklippek általában egyidejű hanggal rendelkeznek. Átmenetek nélkül a klipek közötti váltás a kép- és a hanganyag esetében is egyszerű vágással történik. Ha két klip közé átmenetet helyez el, a hang átkeverődik – ez a folyamat az áttűnés hangra irányuló megfelelője.

Ez alól a szabály alól csak az elsötétítés jelent kivételt, amely esetén teljesen elhalkul, majd felhangosodik a hang.



*Az átmenetek általában a hang átkeverését eredményezik (balra). Elsötétítés esetén (jobbra) a hang a képanyag elsötétítésével és kivilágosításával szinkronban halkul el és hangosodik fel.*

---

## Az Átmenet hullámoztatása parancs

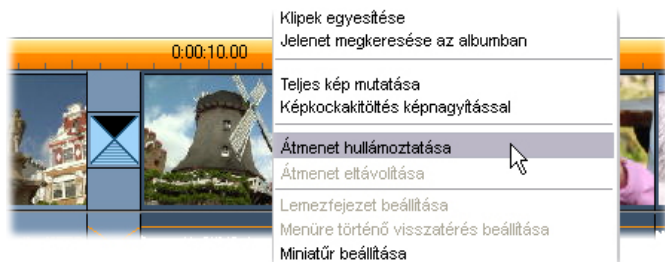
---

A Studio ezen szolgáltatása különösen jól használható diák gyors létrehozására állóképekből, valamint rövid klipek képekkel történő bemutatására. Az efféle bemutatók sokkal érdekesebbek, ha az egyes klipeket átmenetek kapcsolják össze. Az *Átmenet hullámoztatása* szolgáltatás gyors és egyszerű módot kínál ennek kivitelezésére.

Induljon ki az idővonalon megjelenített klipekből, majd helyezze el a kívánt típusú átmenetet az első két klip között.



Ezután jelölje ki az összes klipet az első kivételével, kattintson bármelyikén jobb gombbal, és válassza az előugró menüből az *Átmenet hullámoztatása* parancsot.



A Studio beszúrja az eredeti átmenet egy-egy másolatát a kijelölt klippárok mindegyike közé.



## ÁTMENETEK VÁGÁSA

Jóllehet az átmenetek nem valódi klipek, a Studio szerkesztőkörnyezete hasonlóan kezeli azokat. A klipekhez hasonlóan az átmenetek is közvetlenül a filmablak idővonalán, illetve a *Klip tulajdonságai* eszköz segítségével vághatók.



Az első módszerrel kapcsolatos tudnivalókat a 102. oldalon található, „Vágás az idővonalon fogópontok segítségével” című rész tartalmazza. Az átmenetek maximális időtartama egy képkockával rövidebb, mint a két szomszédos klip közül a rövidebbik.

---

## Vágás a *Klip tulajdonságai* eszközzel

---

Az *Eszközkészlet* ➤ *Klip tulajdonságainak módosítása* menüparancs megnyitja a *Klip tulajdonságai* eszközt a kijelölt kliphez. Az eszköz az összes átmenettípushoz használható előnézeti vezérlőelemeket tartalmaz, valamint lehetőséget nyújt két tulajdonság beállítására:



- Az átmenetek időtartamának beállításához módosítsa az *Időtartam* számláló értékét. Az átmenetek időtartamának minden esetben rövidebbnek kell lennie – akár csak egyetlen képkockával, mint a két szomszédos klip közül a rövidebb.
- A *Név* szövegmezőben egyéni nevet adhat a klipnek a Studio által hozzárendelt alapértelmezett név helyett. A *Név* mező minden kliptípus esetén megtalálható a *Klip tulajdonságai* eszközben. A klipnevek a filmablak listanézetében használatosak, valamint megtekinthetők felbukkanó címkén is, ha Jelenetvázlat nézetben a klipekre mutat az egérrel.


Számos átmeneteffektus támogatja a lejátszási irány megfordítását, melynek hatására az átmenetet képező animáció visszafele fut, lehetővé téve például a választást, hogy egy körkörös átfestés az óramutató járásával megegyező vagy azzal fordított irányban játszódjon le. A *Megfordítás* jelölőnégyzet akkor érhető el, ha az aktuális átmenet támogatja ezt a szolgáltatást.

Amennyiben rendelkezik a HFX Creator alkalmazással, a Studio programból a *Klip tulajdonságai* eszközt a Hollywood FX átmenetekhez megnyitva, majd a *Szerkesztés* gombra kattintva indíthatja el. A HFX Creator egy gazdag szolgáltatáskörrel rendelkező külső szerkesztőprogram, amelynek használatát a hozzá mellékelt dokumentáció ismerteti.

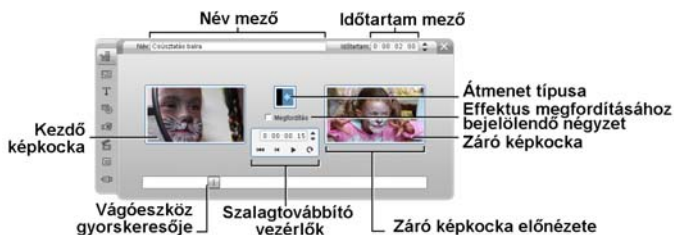
## Előnézet a *Klip tulajdonságai* eszközzel

A *Klip tulajdonságai* eszköz olyan vezérlőelemeket tartalmaz, amelyekkel a videóklippekhez hasonlóan tekinthetők meg előnézetben az átmenetek. További tudnivalókat a „Vágás a *Klip tulajdonságai* eszközzel” című részben talál a 106. oldalon.

Az előnézeti területek a kimenő klip utolsó teljes képkockáját, valamint a bejövő klip első teljes képkockáját mutatják. Az előnézeti keretek automatikusan frissülnek az *Időtartam* mező értékének megváltoztatásakor.

A szalagtovábbító vezérlőelemek lehetővé teszik az átmeneteffektus képkockáinként vagy teljes sebességgel való megtekintését a lejátszóban. A *Végtelenített lejátszás/Szünet* gomb  segítségével normál lejátszási sebességgel ismételtetheti az átmenetet újra és újra.

Mind a számláló (a hozzá tartozó léptetőgombokkal), mind a gyorskereső csúszka közvetlen hozzáférést biztosít az átmenet kívánt pontjához.



# Állóképek

A videók általában mozgó képekből állnak, bár a legtöbbjük tartalmaz mozdulatlan főcímet vagy grafikát, illetve az állóképek egyéb típusai is elképzelhetők.

A filmekben a következő állóképek használhatók:

- A feliratok és grafikus elemek minden fajtája, ideértve a stáblistát és a képernyőn átgörgetett egyéb információkat
- Lemez alapú képfájlokban tárolt fényképek vagy rajzok
- A *Képkockalopó* eszközzel kinyert egyedi videóképkockák
- A DVD- és VCD-lemezek menüi Ezen speciális képekkel a 11. fejezet (*Lemezmenük*) foglalkozik.

A felsorolt képtípusok mindegyike két módon kezelhető aszerint, hogy melyik sávra húzza azokat a filmablak idővonalán:

- Ha *teljes képernyős képet* kíván hozzáadni egyszínű háttérrel, húzza a képet a *videósávra*.
- A filmben *átlátszó háttérrel*, a *videósáv* klipjei fölé vetítve megjelenítendő képeket helyezze a *főcímsávra*. Az ilyen használatú képeknek TIFF formátumúnak kell lenniük (**tif** fájlkiterjesztéssel), az átlátszó részt pedig alfa csatornaként adhatja meg.

**Megjegyzés:** A Studio Plus verzió felhasználói egy további sávra, az *átfedő sávra* is helyezhetik a képeket az idővonalon. A részleteket lásd: *8. fejezet: Kétsávós szerkesztés a Studio Plus programban.*

Az album külön szakaszokat tartalmaz a főcímeknek, a bitképeknek és a lemezmenüknek. Ezen erőforrások mindegyike külön fájlként tárolódik a merevlemezen. Létrehozhat saját főcímekeket és lemezmenüket is a Studio Főcímszerkesztő eszközével, és külön fájlba való mentés nélkül, közvetlenül hozzáadhatja azokat a filmekhez (lásd: *12. fejezet: A Főcímszerkesztő*). A videók képkockáit alkotó állóképek hasonlóan közvetlenül hozzáadhatók a *Képkockalopó* eszközből (lásd: „A Képkockalopó”, 204. oldal).

## Teljes képernyős képek

A teljes képernyős képek a *videósávra* helyezett képek. Mivel az egész képernyőt kitöltik, felváltják a videóanyagot. Amikor az előző videóklip befejeződik, a Studio az állóképet játssza le. A vizuális hatás abban nyilvánul meg, hogy amikor a videó befejeződik, helyette a kép lesz látható, ameddig a következő klip el nem kezdődik.



## Átfedő képek

Az átfedő képek a *főcímsávra* helyezett képek, amelyek az aktuális videóklipre vetítve jelennek meg, a videó

eltávolítása nélkül. A kép átlátszó részét egy alfa csatornával kell megadnia.



## Diabemutató létrehozása

Ha gyorsan össze szeretne állítani egy diabemutatót állóképekből vagy videóklip-ekből, érdemes a Studio Átmenet hullámoztatása szolgáltatását felhasználni, amellyel egyszerű eszközökkel beszúrható a választott átmenet az egyes klip- vagy képpárok közé. A részleteket lásd: 189. oldal.

## Effektusok alkalmazása

A Studio legtöbb beépülő videóeffektusa alkalmazható állóképekre. (Kivételt csak az olyan effektusok jelentenek – például a *Sebesség*, amelyek csak mozgóképre értelmezhetők.) A részleteket lásd: Videóeffektusok használata, 139. oldal.



# ÁLLÓKÉPEK SZERKESZTÉSE

Más klipekhez hasonlóan az állóképek is közvetlenül a filmablak idővonalán, illetve a *Klip tulajdonságai* eszköz segítségével vághatók.

Az első módszert a 102. oldalon található, „Vágás az idővonalon fogópontok segítségével” című rész ismerteti. Az állóképes klipek esetén csupán az

a különbség, hogy ezek tetszőleges időtartamúra nyújthatók, míg a videóklippek nem lehetnek hosszabbak az albumban található eredeti jelenetnél.

Az állóképek bármely típusára ugyanolyan módon alkalmazhatók effektusok – például *Homályosítás*, *Kontúrozás* és *Színjavítás* –, mint a videóklipekre. Lásd: Videóeffektusok – az alapkészlet, 150. oldal.

---

## Képlippek tulajdonságainak szerkesztése

---

Az *Eszközkészlet* ➤ *Klip tulajdonságainak módosítása* menüparancs megnyitja a *Klip tulajdonságai* eszköz kijelölt klipnek megfelelő változatát. Az eszköz a videók eszközkészletének legfelső eszközikonjával is megnyitható.



*Bitképek* – beleértve a hagyományos fényképeket és képfájlokat –, valamint lemezmenük esetén az eszköz egy harmadik módszerrel: a klipre duplán kattintva is megnyitható. A főcímek ugyanakkor dupla kattintásra közvetlenül a Főcímszerkesztőben nyílnak meg.

A *Klip tulajdonságai* eszköz segítségével a következőképpen állítható be az aktuális klip neve és időtartama:

- Az állóképek megjelenítési időtartamának beállításához módosítsa az *Időtartam* számláló értékét.
- A *Név* szövegmezőben egyéni nevet adhat a klipnek a Studio által hozzárendelt alapértelmezett név helyett. A klipnevek a filmablak szövegnézetében használatosak, valamint megjelennek felbukkanó címkén is, ha Jelenetvázlat nézetben a klipekre mutat az égerrel.

A *Klip tulajdonságai* eszköz lemezmenükkel való használatát a „Lemezmenük” című, 11. fejezet ismerteti. A főcímek tulajdonságainak szerkesztéséről lásd: *12. fejezet: A Főcímszerkesztő*.

## **Fényképek és grafikák szerkesztése**

A bitképek szerkesztésére megnyitott *Klip tulajdonságai* eszköz lehetővé teszi számos fontos képfeldolgozási művelet végrehajtását:

- A képek és fényképek nagyíthatók a szükségtelen részek levágása és a lényeges részek kiemelése céljából.
- A képek 90 fokos lépésekben elforgathatók, ami lehetővé teszi a függőleges tájolású képek kezelését.
- Eltávolítható a „vörösszem-hatás”, mely akkor tapasztalható, ha a kép szereplője közvetlenül a fényképezőgépbe néz, amikor a vaku felvillan.
- A Studio Plus programban összeállíthatók pásztázást és nagyítást használó animációk, melyek használatával a nagy felbontású képek pontosan illeszkedő közeli felvételekként jeleníthetők meg különféle nagyítási szinteken. Ez a technika Ken Burns, a jól ismert dokumentumfilm-készítő nevéhez fűződik.



*A Klip tulajdonságai eszköz fényképekhez használatos változata pásztázási és nagyítási vezérlőelemeket is tartalmaz, amelyek lehetővé teszik az érdemi területek kiemelését. A Studio Plus programban a nagyítás és pásztázás animációként alkalmazható, aminek révén olyan hatás érhető el, mintha a fókusz egyik képről a másikra ugrana. A nagyítás és pásztázás animálása más verziókban csak a Studio Plus kiadásra frissítést követően áll rendelkezésre.*

**Ha egy képet el kell forgatni 90 fokkal abból a célból, hogy vízszintes tájolással (nagyobb szélesség, mint magasság) jelenjen meg, első lépésként kattintson valamelyik *képforgató* gombra.** Amennyiben szükséges, többször egymás után is kattinthat a gombokra, amíg a klip tájolása megfelelő nem lesz.



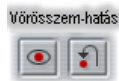
**Ha meg szeretné változtatni az alkalmazott képkivágást,** kattintson közvetlenül az eszköz előnézeti ablakára, majd a bal oldali egérgombot lenyomva tartva húzza a képet bármely irányba, amíg megfelelő helyre nem kerül. A művelet befejezéséhez engedje fel az egérgombot. Ezután a *Nagyítás* csúszka használatával szükség szerint növelje vagy csökkentse a kép méretét. Módosítsa a kép helyzetét és nagyságát mindaddig, amíg a kívánt képkivágást és tartalmat nem kapja.



Az *Alaphelyzet* gombra kattintva visszavonhatja az elhelyezést és nagyítást érintő változtatásokat, visszaállítva ezzel az eredeti kép kivágást.

### **A vörösszemhatás-csökkentő szolgáltatás**

segít helyreállítani azon fotók természetes jellegét, amelyeken a szereplő szemei vörösen elszíneződnek. (A problémát az okozza, hogy a vakuból érkező fény visszaverődik a szem recehártyájáról, ha a szereplő közvetlenül a fényképezőgépbe néz.)



A vörösszemhatás-csökkentés elindításához kattintson a bal oldali gombra a *Vörösszem-hatás* csoportban. A gomb a kattintást követően lenyomva marad. Ezután kattintson bal egérgombbal a kép feljebb látható előnézetére, majd attól a területtől balra, amelyen csökkenteni szeretné a vörösszem-hatást. A gomb lenyomva tartása mellett húzza a mutatót lefelé és jobbra, amíg a kívánt területet körül nem fogta. Az egérgomb felengedésére a program azonnal alkalmazza a vörösszemhatás-csökkentő eljárást a kijelölt téglalapon belül.

Általában nem szükséges nagyfokú pontosság a javítandó terület kijelölésekor. A nagyobb téglalap valójában akár jobb eredményhez is vezethet a kisebbnél, amely csak a szemeket foglalja magában. Ha a vörösszemhatás-csökkentés az első alkalommal nem oldja meg a problémát teljes mértékben, próbálkozzon újra más méretű téglalappal.

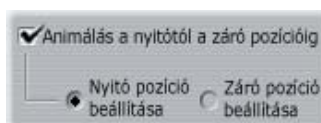
A Studio vörösszemhatás-csökkentő algoritmus kimagasló eredményeket biztosít a fényképek igen széles körénél. A folyamat eredménye ugyanakkor függ a fénykép jellemzőitől is.

**A vörösszemhatás-csökkentéskor végrehajtott módosítások visszavonásához** kattintson a jobb oldali gombra a *Vörösszem-hatás* csoportban.

## A pásztázás és nagyítás animálása a Studio Plus programban

Amennyiben rendelkezik a Studio Plus programmal, vagy pedig az *aktiválógombra* kattint a pásztázás és nagyítás vezérlőelemeinek csoportjában, hatásos animációkat hozhat létre fényképeiből és grafikus képeiből. Ehhez a technikához a rendelkezésre álló legnagyobb felbontású képeket használja, mivel ezek nagyobb mértékben nagyíthatók a minőség észrevehető romlása nélkül.

A pásztázás és nagyítás animálásához először jelölje be az *Animálás a nyitótól a záró pozícióig*



jelölőnégyzetet: ezzel aktiválja az animációs szolgáltatást az aktuális kliphez. Ekkor elérhetővé válik a *Nyitó pozíció beállítása* és a *Záró pozíció beállítása* választógomb, és alapértelmezés szerint a *Nyitó pozíció beállítása* van bejelölve. A pásztázás és nagyítás vezérlőelemeivel állítsa be a klip indításakor használni kívánt képkivágást. Végül kattintson a *Záró pozíció beállítása* gombra, majd a vezérlőelemek segítségével állítsa be a klip végén használni kívánt képkivágást.

A klip lejátszásakor a Studio létrehozza a köztes kereteket, amelyek zökkenőmentesen összekötik a kezdő és záró nézeteket animáció használatával.

A fenti eljárás a pásztázás és nagyítás animálásának legegyszerűbb formáját mutatja be. A szolgáltatás hatékonyan felhasználható a következő célokra:

- Átváltás teljes képernyős fényképről a képen szereplő egyik személy vagy tárgy részleteire. Ez hasonló eredménnyel jár, mint ha a videó felvétele közben végezne nagyítást a kamerával. A technika használható a néző felkészítésére a közeliben

ábrázolt tárgy több nézetből való megtekintésére, illetve ugyanazon helyszínen más részeinek közeli megjelenítésére.

- Visszalépés részletes nézetből teljes képernyős nézetre, mint amikor a videokamerával kicsinyíti a képet. A fenti forgatókönyvnél ez visszajuttatja a nézőt az eredeti környezetbe, és egyúttal akár egy fejezet vagy epizód lezárására is alkalmas.
- Pásztázás szélesebb képernyős jelenet részleteinek egyenként történő bemutatása céljából. Ez a technika alkalmas egyfajta felfedezésérzés kiváltására, amikor egy drámai vagy humoros részlet végre láthatóvá válik.

## **Összetett pásztázási és nagyítási animációk**

Ha egyazon kép több példányára egymás után alkalmaz pásztázást és nagyítást, a nézőt mintegy végigkísérheti a kép részletein. A módszer a gyakorlatban úgy is felfogható, hogy egy fokozatosan kibomló történetet mesél el, amint egyik részletről a másikra tereli a figyelmet.

A történetmesélés egyeseknek könnyebben megy másoknál, de a Studio programban való kivitelezés meglehetősen egyszerű. Miután beállította az első klipet az első pásztázást és nagyítást használó „kameramozgással” együtt, egyszerűen készítsen a klipről annyi másolatot, amennyi szükséges, majd módosítsa a *záró* beállítást minden egyes klipnél.

A sorban következő új kliphez szinte minden esetben az előző klippel azonos képkivágást érdemes használni, hiszen így a mozgások zökkenőmentesen kapcsolódnak össze. A második, illetve az összes többi hátralévő klipnél kattintson az *Igazítás az előző kliphez* gombra a folyamatosság biztosításához.

Ha azt szeretné, hogy a „kamera” időzzön egy darabig a pásztázással megjelenített részleteken, szűrje be a kép egy-egy animáció nélküli példányát a mozgások közé. Kapcsolja be a mozgássorba ezeket a mozdulatlan klipeket a szokott módon, vagyis az *Igazítás az előző kliphez* gombra kattintva.



*E példában a pásztázás és nagyítás arra használatos, hogy William Hogarth angol művész Választási kampány (An Election Entertainment) című képén négy különböző satirikus jelenetre irányítsa a figyelmet. Az ötödik nézet mintegy visszavonja a kamerát, hogy a teljes vászonból ismét akkora részt jelenítsen meg, amekkora a szélesvásznú képernyőn fekete oldalsávok használata nélkül elfér. Az eszköz automatikusan létrehozza a zökkenőmentes átmenetet egyik nézetből a másikba, szükség esetén egyszerre végrehajtva a pásztázást és a nagyítást.*

## Pásztázás és nagyítás animálása kulcsképekkel

A Studio Plus felhasználói egy harmadik módszerrel is animálhatják a pásztázási és nagyítási műveleteket: kulcsképek használatával. E szolgáltatás lehetővé teszi, hogy egyetlen kliphez rendelhesse hozzá a pásztázás és nagyítás jellemzőit tartalmazó karakterláncot, ahelyett hogy minden egyes kliphez külön mozgást társítana. Lásd: Kulcsképek, 144. oldal.

### A pásztázási és nagyítási effektus felhasználói felülete

A *Klip tulajdonságai* eszközzel való pásztázás és nagyítás helyett megadhatja a képkivágási tulajdonságokat számszerűen is a *Pásztázás és nagyítás* videóeffektussal. Az erre szolgáló alternatív felület a *Videóeffektusok* eszközben áll rendelkezésre. A két módszer együtt is használható: a grafikus felhasználói felületen megadhatja például az eljárás kezdeti értékeit, majd azok finombeállítását a paraméterek számszerű megadásával végezheti el.

A *Pásztázás és nagyítás* effektus a Vidám effektusok csoportban található meg. A pásztázás és nagyítás paraméterei pontosan megfelelnek az eszköz felhasználói felületének: a csúszkák segítségével beállítható a *Nagyítás*, a *Vízszintes pozíció* és a *Függőleges pozíció*. Az eszköz vörösszemhatás-csökkentő vezérlőelemeinek megfelelő paraméter azonban nem áll rendelkezésre.

**Tipp:** A Studio Plus felhasználói kulcsképek használatával létrehozhatnak *pásztázást és nagyítást* alkalmazó diavetítést az effektusparaméterek segítségével.



*A Pásztázás és nagyítás effektus paraméterbeállításai*



## A KÉPKOCKALOPÓ

A Képkockalopó eszközzel állóképeket rögzíthet bármely videórögzítést lehetővé tevő forrásból, amelyet támogat a Studio, illetve kinyerhet egyetlen képkockát az aktuális projekt bármely videóklipjéből. A kinyert képkocka közvetlenül hozzáadható a filmhez, illetve a számos grafikus formátum egyikében lemezre menthető.


Miután lemezre mentette a képkockát:

- felhasználhatja más szoftveres alkalmazásokban,
- képszerkesztő szoftverrel módosíthatja, illetve
- állóképként visszaimportálhatja filmjeibe az Album vagy a Főcímszerkesztő használatával.

---

## A Képkockalopó eszköz

---

A *Képkockalopó* eszköz a lejátszóval együtt használható. Eléréséhez nyissa meg az eszközkészletet, és kattintson a *Képkockalopó* gombra. 

Játssza le a filmet vagy forrásvideót, amíg a kívánt képkocka meg nem jelenik a lejátszóban, majd kattintson a *Képkocka mentése* gombra. A képkocka

megjelenik az eszköz előnézeti területén, ahonnan hozzáadható a filmhez vagy fájlként lemezre menthető.

**Képkocka mentése a következőről:** Válassza ki a Képkockalopó által használandó forrást az eszköz tetején látható *Film* vagy *Kézikamera* választógomb bejelölésével. A *Kézikamera* beállítás választása esetén a Képkockalopó az aktuális videóforrást fogja használni, amely *A rögzítés forrása* beállításpanelen (lásd: 306. oldal) és a *Rögzítési formátum* beállításpanelen (lásd: 309. oldal) konfigurálható.

**Megjegyzés:** A kézikameráról való képkockarögzítés nem támogatott HDV-készülékek esetén.



*A Képkockalopó filmrögzítési módban. Ha a rögzítést külső forrásból (például kézikameráról) végzi, a Kézikamera-vezérlő jelenik meg. Digitális videóberendezés használata esetén a forrásfilmen közvetlenül az eszközből navigálhat.*

**Szalagtovábbító vezérlők:** Ha a videóforrás az 1394-es szabványú porthoz csatlakoztatott digitális kézikamera vagy videomagnó, a Studio kényelmesen használható, képernyőn megjelenő szalagtovábbító vezérlőkkel segíti a rögzíteni kívánt képkocka megkeresését. Ezen vezérlők ismertetését a „A Kézikamera-vezérlő” című részben találja (25. oldal).

**Vibrálás enyhítése:** Ha a rögzítéshez használt forrásvideó sok mozgást tartalmaz, a rögzített képkockán vibrálást tapasztalhat, amely enyhíthető vagy megszüntethető a *Vibrálás enyhítése* jelölőnégyzet bejelölésével. Mivel a *Vibrálás enyhítése* szolgáltatás a felbontást is csökkenti valamelyest, ne használja ezt a beállítást, ha összességében kedvezőtlen eredményt kap egy adott képpel.

**Képkocka mentése:** Kattintson a *Képkocka mentése* gombra, ha megtalálta a menteni kívánt képkockát a lejátszóban, illetve konfigurálta a *Képkocka mentése* beállítást. A rögzített képkocka megjelenik az eszköz előnézeti területén, és elérhetővé válik a két kimeneti gomb (*Hozzáadás a filmhez* és *Lemezre mentés*).

**Hozzáadás a filmhez:** A gombra való kattintásra a program beszúrja a rögzített képkockát a filmablak *videósávjára*, az aktuálisan kijelölt klip elé.

**Lemezre mentés:** A gombra való kattintásra megnyílik a *Mentés* másként párbeszédpanel, amelyen megadhatja azon fájl helyét, fájlnevét és képformátumát, amelyben a rögzített képkockát tárolni szeretné. A párbeszédpanelen található vezérlőelemek segítségével a mentett kép felbontása is beállítható a számos szabványos méret egyikére, a rögzített képkocka eredeti méretére, illetve tetszőleges egyéni méretre.

Amennyiben a választott „méretarány” (a szélesség és magasság aránya) eltér a rögzített képétől, a program megfelelő mértékben megnyújtja a képet. Ez a nyújtás azonban a formák érzékelhető torzulásához vezethet – a kép szereplői például szokatlanul vékonynak vagy zömöknek tűnhetnek.



# Lemezmenük

A DVD, VCD és S-VCD lemezformátumok megjelenésével a videó *interaktív* médiummá vált, amely új lehetőségeket tartogat mind a videó készítője, mind nézői számára.

Az ilyen formátumban elkészített – „összeállított” – lemezek elterjedése túlhaladottá tette az a régi felfogást, mely szerint az eredményül kapott film csak szigorú időrendben nézhető végig. A célközönség immár eldöntheti, hogy a film mely részeit és milyen sorrendben kívánja megtekinteni.

A lemezek összeállítását lehetővé tevő új funkció a *menü*. Egy adott lemez tartalmazhat egy, néhány vagy számos menüt, amelyek mindegyike egy állóképből vagy rövid videóképsorból áll. A menükön belüli területek – *gombok* – kiválasztásával a néző a lemezen található más tartalomra mutató *hivatkozásokat* aktiválhat. A hivatkozások aktiválását követően azonnal megjelenik a következők valamelyike:

- Egy szokványos videóképsor, amely ebben az összefüggésben „fejezetnek” tekinthető. A fejezetgombokon gyakran a hivatkozott videó valamely képkockájának miniatűrje látható.

- Ugyanazon menü egy másik oldala. Amennyiben a menü túl sok gombot tartalmaz ahhoz, hogy egyetlen oldalon elférjen, több azonos stílusú, de különböző fejezetgombokat tartalmazó oldalon jelenik meg.
- Egy másik menü.

Az egyéb klipektől eltérően, a menük lejátszása automatikusan *ismétlődik*. Ha egy menüklip véget ér a lemez előnézete vagy lejátszása közben, automatikusan újraindul. Ez ugrást eredményez a lejátszási pozícióban, amely a menüvel együtt lejátszott összes klipre hatással van típustól – videó (átfedő menü esetén), hang vagy állókép – függetlenül.



Az alábbi ábra a filmablak jelenetvázlata alapján készült. Megmutatja, hogy a fenti képen látható menü – amelyet az ábrán az *M1* jelzés képvisel – miként illeszkedik egy egyszerű, két menüvel rendelkező film átfogó sémájába.



A filmben mindkét menüt számos fejezet követi, amelyek közül egy kivételével mindegyik egyetlen klipből áll. Az *M1* menü öt fejezethez tartalmaz hivatkozásokat. A képen szereplő menü oldalanként két fejezethivatkozást jeleníthet meg, ezért az összes hivatkozás csak három oldalon fér el. (Az illusztráción a második oldal látható.) Mindegyik oldal tartalmaz egy az *M2* menüre mutató hivatkozást is.

A rövid film egyszerű szerkezete könnyedén kibővíthető, akár nagyszámú klippel is. A sokkal összetettebb filmek is ugyanezekből az elemekből épülnek fel: többoldalas menükből, illetve fejezetekre és más menükre mutató hivatkozásokból.

**A funkció elérhetősége:** A többmenüs lemezeket csak a Studio Plus támogatja.

---

## Lemezek összeállítása a Studio programban

---

A Studio programban való szerkesztés szempontjából a lemezmenük csupán a klipek egy típusát jelentik. A főcímekhez hasonlóan használhatja vagy átalakíthatja az Album menüit, illetve teljesen új saját menüt is készíthet a Főcímszerkesztővel (lásd 3. fejezet: *Az Album*, illetve 12. fejezet: *A Főcímszerkesztő*).

A lemez-összeállítás lépéseinek nagy vonalakban való megismerése céljából próbálja meg létrehozni az alábbiakban bemutatott „azonnali” projekteket. Nem szükséges a lemezek tényleges elkészítését is végrehajtani, de a filmet előzetesen megtekintheti a lejátszó DVD-lejátszásvezérlővel (lásd: „A DVD-lejátszásvezérlő”, 213. oldal).

**Azonnali videójelenet-katalógus:** Jelöljön ki egyszerre több jelenetet az Albumban, és húzza azokat a *videósávra*. Ezután váltson át a Albumban a Lemezmenü szakaszra (az alsó lap), és húzza a menük bármelyikét az idővonal elejére. Amikor a Studio rákérdez, hogy szeretné-e, hogy „fejezeteket hozzon létre az egyes videóklippek elején”, kattintson az *Igen* gombra (lásd: „Az Album menüinek használata”, 211. oldal). Az idővonal tetején megjelenik egy új sáv, az egyes klipek fölött pedig egy-egy kis jelző. Ezek az éppen hozzáadott menü hivatkozásainak felelnek meg. Ennyi az egész – dőljön hátra, és élvezze az eredményt.

**Azonnali diavetítés:** Ezúttal induljon ki az Album Állóképek szakaszából. Húzzon tetszőleges számú képet egy üres projekt *videósávjára*, majd húzzon egy lemezmenüt az idővonalon az első klipnek fenntartott keretbe, végül kattintson ismét az *Igen* gombra, amikor a program rákérdez, hogy automatikusan létre kívánja-e hozni a hivatkozásokat. Ezután váltson át az Albumban az Átmenetek szakaszra, jelölje ki bármelyik átmenetet, és húzza a menü és az első állókép közé. Végül jelölje ki az *összes* állóképet (kattintson az elsőre, majd a Shift billentyűt lenyomva tartva az utolsóóra), kattintson rájuk jobb gombbal, és válassza az előugró menü *Átmenet hullámoztatása* parancsát. Indulhat a diavetítés!

## Menük és főcímek

A főcímek és lemezmenük 209. oldalon említett hasonlósága nem csak a felszínen jut érvényre: a menük alapvetően „gombokkal rendelkező főcímek”. Az idővonal fő *videósávján* található főcímeket könnyedén lemezmenüvé alakíthatja: ehhez nem kell mást tennie, mint hogy felvesz legalább egy gombot a Főcímszerkesztő eszközben.

---

## Az Album menüinek használata

---



Az Album Lemezmenük szakasza olyan menüket tartalmaz, amelyek meghatározott alkalmakhoz, összeállítási stílusokhoz és fejezetszámokhoz készültek. Mindegyik menü tartalmaz egy háttérképet, egy címet, fejezetgombok egy csoportját (általában helyet biztosítva a miniatűr keretekhez), valamint egy *Következő oldal* és *Előző oldal* gombpárt.

Az egy oldalon található fejezetgombok száma menüként változó, ezért a menüválasztás egyik szempontja a kezelni kívánt klipek száma. A nézőnek általában kényelmesebb, ha kevés menüoldalt kell böngésznie sok gombbal, mint sok, de egyenként kevés gombot tartalmazó oldalt.

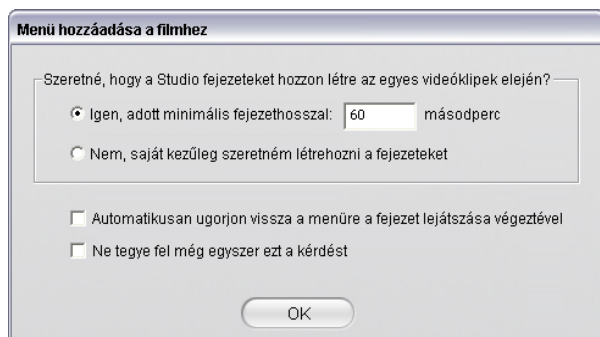
Szerkesztés közben a menü összes gombja látható. Lejátszás során csak azok a gombok látszanak, amelyekhez hivatkozást rendelt.

A kevesebb gombot tartalmazó menükön több hely áll rendelkezésre a feliratoknak; a sok gombbal rendelkező menükben rövidített feliratok használatosak vagy egyáltalán nem használatosak feliratok. Az, hogy szükség van-e feliratokra, és ha igen, ezek egyszerűek legyenek („1. fejezet”) vagy leíró jellegűek („Az első lépések”), az Ön lemez-összeállítási stílusán és a film tartalmán múlik.

A VCD és S-VCD formátum esetén a nézőnek numerikusan kell kiválasztani a fejezeteket (a távirányító gombjaival beírva a számokat), ezért az ilyen formátumú lemezek összeállításakor általában nem használatosak olyan feliratok, amelyek tartalmazzák a fejezetszámot.

## Menük elhelyezése az idővonalon



Amikor a menüket az Albumból a *videósávra* vagy a *főcímsávra* húzza, a Studio felkínálja az idővonalon a menütől jobbra található videóklipekre mutató hivatkozások mindegyikének automatikus létrehozását. A program szükség esetén összevonja a klipeket fejezetekbe a magadott minimális fejezetméret elérése érdekében.



Ez a leggyorsabb és legegyszerűbb módja a lemezmenükön szerepeltetni kívánt hivatkozások létrehozásának, de bizonyos esetekben nem a kívánt eredménnyel jár. Ha bejelöli a *Ne tegye fel még egyszer ezt a kérdést* jelölőnégyzetet, a menük húzására vonatkozóan a jövőben az *Igen* és a *Nem* lehetőség közül az lesz az alapértelmezett, amelyiket választotta. Az alapértelmezett műveletet is beállíthatja, illetve a megerősítést kérő ablakot ismét megjelenítheti a *Projektbeállítások* beállításpanel *Lemezmenü hozzáadásakor* területén (lásd: *Projektbeállítások*, 313. oldal).

Ha a fejezethivatkozásokat az automatikus módszer helyett kézzel kívánja létrehozni, használja a felbukkanó helyi menü tetején található *Lemezfejezet beállítása* parancsot a hozzáadni kívánt videóklip mindegyikéhez, vagy pedig a *Klip tulajdonságai* eszköz *Fejezet beállítása* gombját a lemezmenükhöz.


## A DVD-lejátszásvezérlő


 ↔  A Studio lejátszója egy speciális vezérlőcsoportot biztosít a menüket tartalmazó filmekhez, amelyet egy szokásos DVD-távírányítóról mintáztak. Váltsa át a lejátszót DVD üzemmódra a *DVD kapcsológombra* kattintva a bal alsó sarkában.



Ekkor egy DVD-vezérlőkészlet jelenik meg és aktiválódik a lejátszó előnézeti képernyője alatt:



Az egyes DVD-vezérlők funkciója az alábbiakban olvasható:

**Főmenü:** Ugrás a film első menüjére és  a lejátszás megkezdése (vagy folytatása).

**Előző menü:** Ugrás a legutóbb aktív menüre és  a lejátszás megkezdése (vagy folytatása). Ismételt kattintásra újra a legutóbbi klip jelenik meg a menü helyett.

**Előző fejezet, Következő fejezet:** Az *Előző fejezet*  gombra kattintva az aktuális fejezet elejére  állíthatja a lejátszást, ha jelenleg még nem ez az aktív pozíció. Az előző fejezetre újabb kattintással léphet vissza. A *Következő fejezet* gombra kattintva előreléphet a film következő fejezetére. Menün belül a menüoldalak közötti előre- és visszalépést teszik lehetővé a megfelelő gombok.

**Gombkijelölés:** Az ebbe a csoportba tartozó négy nyíl gombbal a képernyőn megjelenített kurzor mozgatható a lemezmenü belüli egyes gombok kijelölése céljából. A csoport közepén található ovális gomb aktiválja a képernyőn aktuálisan kijelölt gombot, amelyet kiemelés jelöl.



## A menügombok közvetlen aktiválása

A lejátszó egyik olyan szolgáltatása, amellyel az asztali DVD-lejátszók nem rendelkeznek, a gombokra való kattintás lehetősége – közvetlenül a képernyőn. Ha egy gomb látható a lejátszó előnézeti területén, rákattintva megjelenítheti a hivatkozott tartalmat.

---

## Menük szerkesztése az idővonalon

---


A menük ugyanúgy szerkeszthetők az idővonalon, mint bármely más állóképes klip (lásd: Vágás az idővonalon fogópontok segítségével, 102. oldal).

Az időtartam beállítása nem lényeges olyan mértékben menüklipek esetén, mint egyéb típusoknál, mivel a menük lejátszása ismétlődik felhasználói beavatkozás hiányában. Ha azonban a menükhöz végtelenített módon lejátszott háttérvideót vagy hangot kíván használni, a menü időtartamát össze kell hangolni az érintett klipekével.

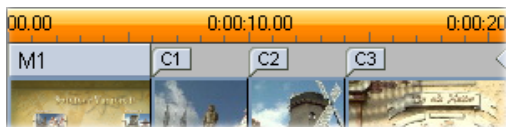


## A menüsáv



 A menügombok a film megadott pontjaira mutató hivatkozásokat tartalmaznak. Ezeket a pontokat jelzők mutatják a *menüsávon*, amely a *videósáv* fölött jelenik meg, amikor először ad hozzá menüt a filmhez (és ismét eltűnik az összes menü eltávolítása esetén).

A menüt magát színes téglalap jelzi a *menüsávon* (M1 és M2 a fenti ábrán). A fejezetekre mutató hivatkozásokat „C” betű jelzi. Az ábrán az idővonal első része látható közlelről, illetve azon az első menüt jelző téglalap és a menüben hivatkozott három klip jelzője.



A fenti illusztráción látható az idővonal következő része az M1 menü negyedik fejezethivatkozásával, valamint egy olyan hivatkozással (balra mutató nyíl), amely visszavisz az előző klip végéről a menübe. Ezen hivatkozás beállításának eredményeként a C4 klip csak a menüből érhető el. A C4 klipet az M2 menü követi, amelyet a program – a hozzá tartozó jelzőkkel együtt – automatikusan új színnel jelenít meg.



**A funkció elérhetősége:** A többmenüs lemezeket csak a Studio Plus verzió támogatja.

## Szerkesztés a *menüsávon*

A *menüsávon* található jelzők az egérrel más helyre húzhatók, amivel megváltoztatható, hogy a hivatkozás a film mely pontján lépjen érvénybe. Ha egy videóklipet áthelyeznek, a klippel együtt a hozzá csatolt jelzők is elmozdulnak.

### **Hivatkozás létrehozása:**

Kattintson jobb gombbal a *menü-* vagy *videósávra*, és válassza a *Lemezfejezet beállítása* vagy a *Menüre történő visszatérés beállítása* parancsot attól függően, hogy milyen típusú hivatkozást kíván létrehozni.

A *Visszatérés menüre* hivatkozásokat mindig az aktuális klip végén hozza létre a program, nem pedig azon a ponton, ahová kattint. A klipek közepéről ritkán kell visszatérni, de a hivatkozás jelzőjét szükség esetén más helyre húzhatja.

### **Hivatkozás áthelyezése:**

Kattintson a kívánt hivatkozás jelzőjére, és húzza a *menüsáv* mentén az új helyére.

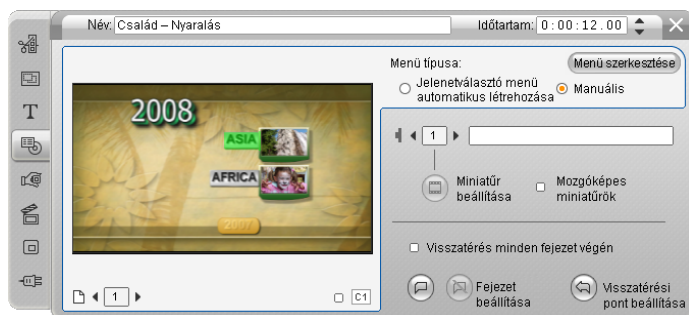
### **Hivatkozás törlése:**

- Kattintson jobb gombbal a hivatkozás jelzőjére, és válassza a felbukkanó helyi menüből a *Törlés* parancsot.
- Másik megoldásként jelölje ki a jelzőt (a kijelölt állapotot kiemelés jelzi), és nyomja le a Delete billentyűt.

## Szerkesztés a *Klip tulajdonságai* eszközzel

A *Klip tulajdonságai* eszköz lemezmenükhöz megnyitva lehetővé teszi a fejezethivatkozások létrehozását, szerkesztését és finomhangolását, illetve hozzáférést biztosít a Főcímszerkesztőhöz a menü vizuális tartalmának módosítása érdekében.

A *Klip tulajdonságai* eszköz más kliptípusokhoz megnyíló változataihoz hasonlóan ez a változat is lehetővé teszi egyéni név beállítását a menükhöz, amit a Név mezőben tehet meg. A klipek vágása is lehetséges az Időtartam mező értékének módosításával.



Az eszköz jobb felső részén található *Menü szerkesztése* gomb megnyitja a menüt a Főcímszerkesztőben. Itt módosíthatja a menü mindegyik vizuális jellemzőjét: a háttérképet és a gombokon látható képeket, a feliratok megjelenését és tartalmát, valamint más további beállításokat. A Főcímszerkesztő mindegyik funkciójáról részletesen olvashat *A Főcímszerkesztő* című, 12. fejezetben.

Az eszköz bal oldalán található az előnézeti terület, amelyen megtekinthető, hogyan fog megjelenni a menü, az interaktív funkciók pedig a fejezethivatkozások

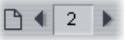
létrehozásakor használhatók. (Az ezekkel kapcsolatos tudnivalók a 221. oldalon, a „Fejezetszerkesztő vezérlőelemek” című részben olvashatók.)

A további vezérlőelemek négy csoportra oszthatók:

- A menü előnézetének megjelenítését vezérlő elemek
- A *Menütípus* csoport beállításai
- A hivatkozások tulajdonságainak vezérlői
- Fejezetszerkesztő vezérlőelemek


## A menü előnézetének megjelenítését vezérlő elemek

Ezek a vezérlőelemek az előnézeti terület alatt találhatóak.

**Oldal mező:** A többoldalas menük esetén  (amelyek több hivatkozást tartalmaznak, mint amennyi egyetlen oldalon elfér) a nyílombokkal választható ki, hogy melyik oldal legyen látható az előnézeti területen. A menüben bármelyik olyan oldalt kiválaszthatja, amelyhez hivatkozások vannak definiálva.

A menüoldalak a következő módszerekkel is kiválaszthatók:

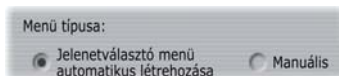
- Az előnézeti területen látható oldalhivatkozásokra kattintva átválthat az oldalak között.
- A menük bármelyik oldalán kiválaszthatja a kívánt gombot a *Gombkijelölő* vezérlőelem (lásd: 219. oldal) segítségével.

**Hivatkozásszámok megjelenítése** 

**jelölőnégyzet:** Jelölje be ezt a jelölőnégyzetet, ha azt szeretné, hogy a hivatkozásszámok megjelenjenek az előnézeti területen a menü mindegyik gombján. A hivatkozásszámok stílusa megegyezik a *menüsávon* látható fejezetszámokéval.

## A Menütípus csoport beállításai

Ez a beállításpár határozza meg, hogy a menüben Ön vagy a Studio fogja a fejezethivatkozásokat rendezni.



Ha a *Jelenetválasztó menü automatikus létrehozása* lehetőséget választja, a Studio gondoskodik arról, hogy a fejezethivatkozások ugyanabban a sorrendben szerepeljenek a menüben, mint magában a filmben, még abban az esetben is, ha módosítja a klipek sorrendjét a filmablakban. A *Manuális* beállítás használata esetén a menüben megjelenített fejezethivatkozások sorrendjét Ön állíthatja be. Ha rendezni szeretné a fejezethivatkozásokat, de szeretné a jövőben meghagyni a sorrend saját kezűleg való beállításának lehetőségét, előbb jelölje be a *Jelenetválasztó menü automatikus létrehozása*, majd ezt követően a *Manuális* választógombot.

**A funkció elérhetősége:** A menüfejezetek manuális elrendezését csak a Studio Plus program támogatja. A Studio alapverziójában a *Jelenetválasztó menü automatikus létrehozása* beállítás aktív, és nem változtatható meg.

## A hivatkozások tulajdonságainak vezérlői

Az ezen a területen található vezérlőelemekkel a menüben szereplő fejezethivatkozások megjelenítési tulajdonságai állíthatók be.

**Gomb mező:** A menük mindegyik hivatkozásgombja – függetlenül attól, hogy melyik oldalon van – egyedi sorszámmal rendelkezik. A mező mellett található nyílombokkal kijelölhető a használni kívánt menügomb. A kijelölt gomb ki lesz

emelve az előnézeti területen. A gombokat kijelölheti egyszerű kattintással is az előnézeti területen.

**Gombfelirat szövegmező:** A mezőben az aktuális gomb szövegét módosíthatja anélkül, hogy át kellene váltania a Főcímszerkesztőre. A gombfeliratokon megjelenő „#” karakternek speciális jelentése van: a Studio a gombok sorszámaival helyettesíti. Ezen funkció használatával biztosíthatja a gombok helyes számozását abban az esetben is, ha megváltozik a menü elrendezése. A gombfeliratok egyéb tulajdonságainak – pozíciójuknak, betűtípusuknak és stílusuknak – módosításához kattintson a *Menü szerkesztése* gombra. Ezzel megjeleníti a Főcímszerkesztőt.

Fejezet sorszáma

**Miniatűr beállítása gomb:** Alapértelmezés szerint a menügombon azon képkocka miniatűrje jelenik meg, amelyikre a gomb hivatkozik. A film bármelyik képkockáját kijelölheti ugyanakkor miniatűrnek. Ehhez állítsa az idővonal gyorskeresőjét pontosan a kívánt képkockára (a lejátszóban), és kattintson a *Miniatűr beállítása* gombra.



**Mozgóképes miniatűrök jelölőnégyzet:** Jelölje be ezt a beállítást, ha azt szeretné, hogy a menügombokon a célfejezetükből származó mozgóképes videó jelenjen meg statikus miniatűr képkocka helyett. Mivel ehhez a szolgáltatáshoz előre ki kell számítani a mozgó miniatűröket, az eredmény nem jelenik meg azonnal a lejátszó előnézeti területén. Ehelyett általában színes folyamatjelző sáv jelenik az időskálán a menüklip fölött. Ez a sáv jelzi, hogy a klip kiszámítása a háttérben, a munkamenet megszakítása nélkül folyik.

Mozgóképes miniatűrök

Nem kötelező háttérben futó kiszámítást használni. A szolgáltatást szükség esetén a *Videó- és*

*hangbeállítások* beállításpanelen (*Beállítás* ➤ *Videó- és hangbeállítások*) tilthatja le. A részleteket lásd: 313. oldal.

**A funkció elérhetősége:** A *Mozgóképes miniatűrök* szolgáltatás csak a Studio Plus programban érhető el.


## Fejezetszerkesztő vezérlőelemek


Az ezen a területen látható vezérlőelemekkel az egyes fejezetgombok jelölhetők ki vagy módosíthatók a menükben.

### A *Fejezet beállítása* gombok:

Ezekkel a gombokkal létrehozható vagy megszakítható a kapcsolat a menü kijelölt fejezetgombja és a célklip között.



**Hivatkozás létrehozása:** Vigye az idővonal gyorskeresőjét valamelyik menüre, videóra, témára vagy állóképes klipre, és kattintson a *Fejezet létrehozása*  gombra. Videók és állóképes klipek esetén a fejezetjelzőt pontosan a gyorskereső pozíciójában helyezi el a program.

**Hivatkozás törlése:** Kattintson a *Fejezet törlése*  gombra.

**Visszatérési pont beállítása gomb:** A gombra kattintva „visszatérés a menübe” hivatkozást hozhat létre az aktuális klip végén (általában ide szokták elhelyezni). Amikor a lejátszás a hivatkozáshoz ér, azonnal megjelenik a menü. Ha „visszatérés a menübe” hivatkozást szeretne létrehozni, a *Klip tulajdonságai* eszközben vigye az idővonal gyorskeresőjét a hivatkozással ellátni kívánt klipre, és kattintson a *Menüre történő visszatérés beállítása* gombra.



**A funkció elérhetősége:** A *Visszatérési pont beállítása* gomb csak a Studio Plus programban érhető el.

**A Visszatérés minden fejezet végén jelölőnégyzet:**  
Ezen beállítás használatával minden fejezet végén elhelyezhet egy-egy „visszatérés a menübe” hivatkozást. Ha a jelölőnégyzetre kattint (akár a bejelöléshez, akár a jelölés törléséhez), a program minden ilyen hivatkozást eltávolít a menüből. A visszatérés a menübe hivatkozások alapesetben szabadon húzhatók, de ha bejelöli ezt a jelölőnégyzetet, a program a klipjük végéhez rögzíti azokat.

## Hivatkozások létrehozása húzással

A *Klip tulajdonságai* eszköz lemezmenükhöz megnyíló változata támogatja a húzás használatát a menügombok hivatkozásainak létrehozásakor.

### Hivatkozások létrehozása húzás használatával:

- Kattintson a filmablakban arra a klipre, amelyre hivatkozni kíván, és húzza valamelyik gombra a *Klip tulajdonságai* eszköz előnézeti területén. Ezzel elhelyezi a gombon a klip első képkockájára mutató hivatkozást.
- Másik lehetőségként kattintson arra a gombra, amelyhez hivatkozást szeretne létrehozni, és húzza a kívánt klipre a filmablakban. Ebben az esetben arra a pontra fog mutatni a hivatkozás, ahova a klipben belül helyezi a gombot – általában ez nem az első képkocka.

---

## A Lemezmenü eszköz

---

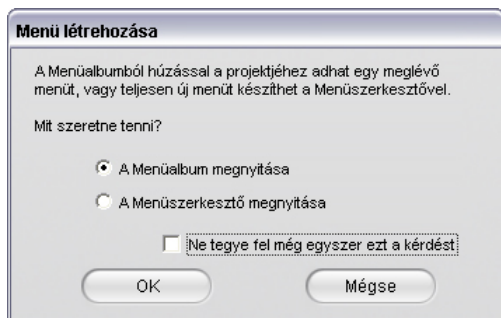
Ha akkor nyitja meg ezt az eszközt, amikor ki van jelölve egy menü, ugyanazt éri el, mint ha a *Klip tulajdonságai* eszközt nyitná meg; máskülönben egy *Menü létrehozása* gombot kínál fel, amelyre





kattintva a Főcímszerkesztőben megkezdheti az új lemezmenü létrehozását. (Lásd: „Szerkesztés a *Klip tulajdonságai* eszközzel”, 217. oldal, és *12. fejezet: A főcímszerkesztő.*)

Mivel a menük létrehozása viszonylag bonyolult művelet, a Studio emlékezteti, hogy az Albumban előzetesen létrehozott menük állnak rendelkezésre.



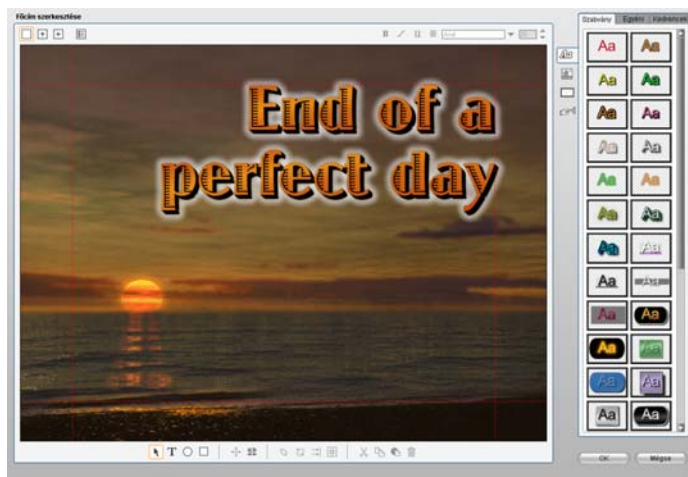
Ha úgy gondolja, hogy erről a lehetőségről nem szeretne többször értesítést kapni, jelölje be a *Ne tegye fel még egyszer ezt a kérdést* jelölőnégyzetet, mielőtt az *OK* gombra kattint.



# A Főcímszerkesztő

A Studio beépített Főcímszerkesztő eszköze széleskörű szolgáltatásokat nyújt a főcímek és más grafikák létrehozásához és szerkesztéséhez. Számos szöveg- és képeffektusa, illetve különféle eszközei nagy választási szabadságot tesznek lehetővé a film vizuális stílusának kialakításakor.

A Főcímszerkesztővel nem csak passzív főcímek hozhatók létre. Lemezprojektek esetén hozzáadhatja és szerkesztheti azokat a speciális gombokat, amelyek a VCD, S-VCD és DVD formátumú lemezek menüinek interaktív használatát lehetővé teszik.



*Főcím létrehozása a Studio Főcímszerkesztő eszközeivel. A kép és szöveget tartalmazó nagy terület a szerkesztőablak, a jobb oldal legnagyobb részét elfoglaló panel pedig a Főcímszerkesztő album. A további vezérlőelemek különböző csoportokban láthatók a szerkesztőablak körül.*

---

## A Főcímszerkesztő elindítása

---

A Főcímszerkesztő gazdag szolgáltatáskörét az is tükrözi, hogy mennyi különböző módon elérhető a Studio szerkesztő üzemmódjában, akár a Videó eszközkészlet eszközeivel (lásd 87. oldal), akár egy egérművelettel az idővonalasávok egyikéről (lásd: 78. oldal).

- **Teljes képernyős főcím vagy menü létrehozása:** Az idővonal fő *videósávjának* jobb gombbal megnyitható helyi menüjéből válassza *A Főcím- és menüszerkesztő megnyitása* parancsot.
- **Átfedő főcím vagy menü létrehozása:** Kattintson duplán az idővonal *főcímsávjára*.

- **Főcím létrehozása az eszközkészletről:** Nyissa meg a *Főcím létrehozása* eszközt, és kattintson az *Átfedő főcím* vagy a *Teljes képernyős főcím* lehetőségre.
- **Lemezmenü létrehozása az eszközkészletről:** Nyissa meg a *Lemezmenü létrehozása* eszközt, és kattintson a *Menü szerkesztése* parancsra.
- **Teljes képernyős főcím szerkesztése:** Kattintson duplán a főcímre a filmablak bármely nézetében, vagy kattintson jobb gombbal a főcímre, és válassza a *A Főcím- és menüszerkesztő megnyitása* parancsot.
- **Teljes képernyős menü szerkesztése:** Kattintson duplán a főcímre a filmablak bármely nézetében, vagy kattintson jobb gombbal a főcímre, és válassza a *A Főcím- és menüszerkesztő megnyitása* parancsot.
- **Átfedő főcím szerkesztése:** Kattintson duplán a klipre a *főcímsávon* vagy listanézetben, vagy pedig kattintson rá a jobb gombbal bármelyik nézetben, és válassza az *Ugrás a főcímszerkesztőbe* parancsot.
- **Főcím vagy menü szerkesztése az eszközkészletről:** Amikor a klip meg van nyitva a *Klip tulajdonságai* eszközben, kattintson a *Menü szerkesztése* vagy a *Főcím szerkesztése* gombra.




## A FŐCÍMSZERKESZTŐ VEZÉRLŐELEMEI

A Főcímszerkesztő legfontosabb vezérlőelemei csoportokban helyezkednek el a szerkesztőablak körül (lásd a 222. oldalon található képet).

---

## Főcímtípus-gombok

---

 Ezen csoport négy gombja a képernyő bal oldalán, a Főcímszerkesztő szerkesztőablaka fölött jelenik meg. Egyszerre csak egyikük lehet lenyomva. Válassza az első gombot, ha állóképes főcímet szeretne létrehozni. A második gombbal a főcímen *függőleges görgetés* alkalmazható, vagyis a főcím szövege és grafikája fölfelé végigfuttatható a képernyőn, ahogyan az a filmek végén szokásos. A harmadik gomb aktiválásával *vízszintes görgetést* alkalmazhat – a főcímet egyetlen szövegsorként jelenítheti meg, amely a képernyőn jobbról balra keresztülfut, ahogyan a közlemények a televíziós hírműsorokban.

**A funkció elérhetősége:** A függőleges és vízszintes görgetést csak a Studio Plus verzió támogatja.

A negyedik gomb *lemezmenük* létrehozására szolgál, amelyek gyakorlati szempontból felfoghatók „gombokkal rendelkező főcímekként”. A menük ténylegesen is majdnem minden tekintetben megegyeznek az egyéb főcímekkel. A különbség két jellemzőben rejlik:

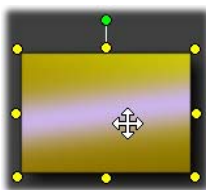
- A menük tartalmaznak legalább egy gombot, míg a főcímekben egyáltalán nem lehetnek gombok. Ha hozzáad egy gombot egy főcímhez, ezzel menüvé változtatja, a menük pedig főcímmé válnak az utolsó gombjuk eltávolítását követően. Hasonló okokból, ha a *Menü* gombra kattint egy főcím szerkesztése közben, a Studio automatikusan hozzáad egy gombot a főcímhez.

- A menük nem tartalmazhatnak függőlegesen vagy vízszintesen görgetett szöveget. A Főcímszerkesztő nem teszi lehetővé menügombok hozzáadását a függőlegesen vagy vízszintesen görgetett főcímekhez.

Mivel a lemezmenük kizárólag a filmablak idővonalának fő *videósávján* helyezkedhetnek el, a lemezmenük létrehozására szolgáló gomb nem jelenik meg a többi sáv valamely főcímének létrehozásakor vagy szerkesztésekor.

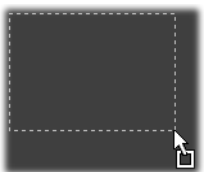
## Objektum eszközkészlet

☞ T ○ □ Ez a csoport négy főcímszerkesztő gombot tartalmaz, és bal oldalt, a szerkesztőablak alatt található.



Az első eszköz (a nyíl) az *aktuálisan kijelölt objektum* módosítására használatos. A kijelölt objektum körül *fogópontok* láthatók, amelyek segítségével átméretezhető és áthelyezhető az objektum, illetve módosíthatók méretarányai és geometriai sajátosságai.

A másik három eszköz segítségével a szerkesztőablakban hozhatók létre objektumok – szövegdobozok, ellipszisek és téglalapok.



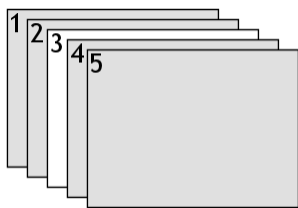
Mindegyikük hasonló módon használható. Kattintson a három eszköz valamelyikére, majd a szerkesztőablak azon pontjára, ahová az objektum egyik sarkát helyezni szeretné. Az egér húzásával határozza meg az új objektum helyét (a pontozott vonal jelzi az objektum szélét).

Amikor az objektum méretét és arányait megfelelőnek találja, engedje fel az egér gombját. A program a típustól függetlenül létrehozza az objektumot a megadott méretarányokkal. Az egyéb tulajdonságokat – szín, árnyalás, árnyékolás stb. – a Főcímszerkesztő albumban aktuálisan kijelölt *stílus* határozza meg. Később bármelyik tulajdonság szabadon megváltoztatható.



Az objektum létrehozását követően a használt objektumeszköz kikapcsolódik, és ismét a kijelölőnyíl lesz aktív. Az objektum maga ki lesz jelölve – amit a szokott módon a fogópontok jeleznek, így az egérrel módosítható.

### Az objektumok átrendezése három dimenzióban



Mivel az objektumok átfedésbe kerülhetnek, könnyen előfordulhat olyan helyzet, hogy egy objektumot részben vagy teljesen eltakar egy vagy több másik objektum,

noha annak teljes egészében látszania kellene. Ilyen esetben használja a Főcímszerkesztő *Rétegek* menüjében található sorrendváltó gombokat. Ezek a parancsok az aktuálisan kijelölt objektumra vannak hatással, amelyet az ábrán a 3-as téglalap jelöl.

- **Előtérbe hozás:** Az objektumot a program az összes többi objektum elé helyezi. Az ábrán a 3-as objektum immár az 1-es előtt helyezkedik el.
- **Hátraküldés:** Az objektumot a program az összes többi objektum mögé helyezi. A 3-as objektum immár az 5-ös mögött helyezkedik el.
- **Egy réteggel előre:** A 3-as objektum immár a 2-es, 4-es és 5-ös objektum előtt, de továbbra is az 1-es objektum mögött helyezkedik el.



- **Egy réteggel hátrébb:** A 3-as objektum immár a 1-es, 2-es és 4-es objektum mögött, de továbbra is az 5-ös objektum előtt helyezkedik el.

## A szövegobjektumok

A szövegobjektumok kijelölése egy fontos tekintetben eltér a téglalapok vagy ellipszisek kijelölésétől: az objektum *szövegmezője* „készenléti” állapotba kerül, amely során bármely billentyű lenyomása aktiválja a mezőt, amelyben megjelenik a bevitt szöveg.



A szövegmező aktiválását a villogó kurzor megjelenése, az objektum keretének megváltozása és a fogópontok eltűnése jelzi.



Ha egy szövegobjektum *nincs* kijelölve, a szövegmezőjét közvetlenül az objektum közepére kattintva aktiválhatja. Ha ismét meg szeretné jeleníteni a kijelölési keretet és a fogópontokat, az objektum szélére kell kattintania. Más típusú objektumok esetén a kijelölés az objektum bármely pontjára kattintva lehetséges.

A szövegmező inaktívra tételéhez kattintson a szerkesztőablak bármely pontjára az objektumon kívül.

Mivel a szöveg kulcsfontosságú szerepet játszik a legtöbb főcímben és menüben, a Szövegszerkesztő automatikusan a szerkesztőablak közepén hozza létre és aktiválja a szövegobjektumot, ha a billentyűzetten beír valamit, miközben még nincsenek létrehozva szövegobjektumok.

## Speciális szövegszerkesztési szolgáltatások

Ahogy más szövegszerkesztő programok, a Szövegszerkesztő is lehetővé teszi a kijelölt karakterek formázását. Ehhez egyszerűen jelölje ki az egérrel egymást követő karakterek egy tartományát, majd alkalmazza a kívánt formázást.

A karakterláncokhoz engedélyezett műveletek a szöveg formázása (betűtípus, stílus és megjelenés), a vágólapos műveletek (kivágás, másolás és beillesztés), a törlés, valamint számos speciális áthelyezési, térközbeállító és méretező parancs, amely csak a billentyűzetről érhető el. Az ezekkel kapcsolatos részletekért lásd: *G függelék: Billentyűparancsok*.

---

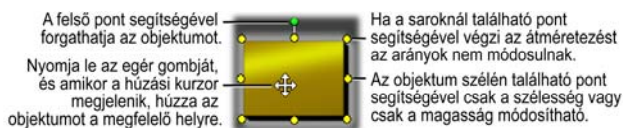
## Szerkesztőmód-választó gombok

---

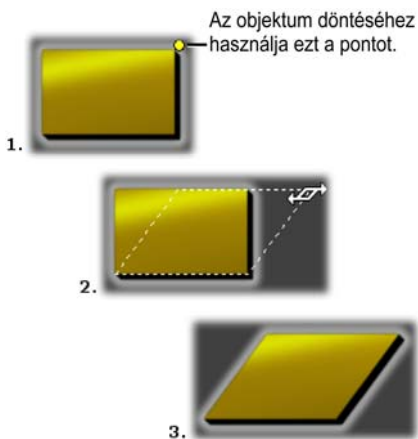


Ez a két gomb alkotja a Főcímszerkesztő szerkesztőablaka alatt elhelyezkedő második csoportot. A gombok segítségével adható meg, hogy a szerkesztési műveletek melyik csoportja jelenjen meg a kijelölt objektumhoz.

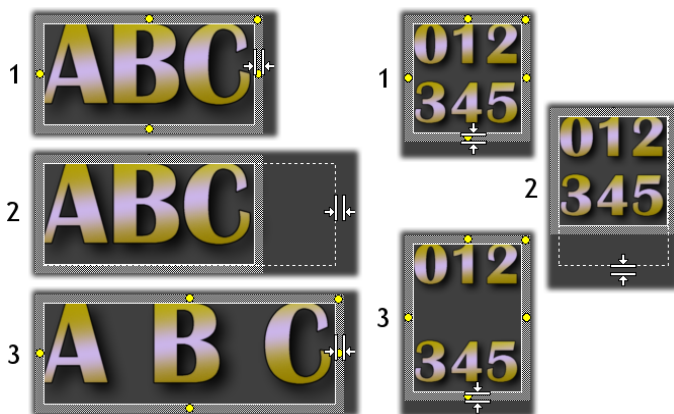
- Az újonnan létrehozott objektumoknál alapértelmezés szerint az első gomb aktív. Az első gomb *áthelyezési*, *méretezési* és *elforgatási* műveleteket tesz lehetővé a kijelölőkeret kilenc fogópontjával:



- A második gombra kattintva az *elferdítésel* kapcsolatos műveleteket teszi elérhetővé, amelyek csupán egyetlen fogópontot igényelnek.



Szövegobjektumok esetén a második gomb aktiválásakor két további művelet is rendelkezésre áll: az *alávágás* és a *sortávolság módosítása*. Ezek a műveletek a szövegmező keretének szélein látható fogópontokkal hajthatók végre:

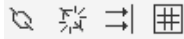


*Alávágás (balra) és sortávolság módosítása (jobbra)*

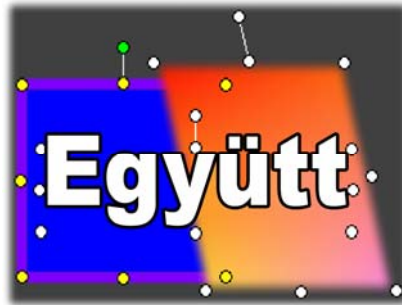
---

## Objektumelrendezési gombok

---



Az ebben a csoportban található két bal oldali gomb a Szövegszerkesztő objektumainak csoportba foglalására és a csoportok felbontására szolgál. Az első gomb több objektum kijelölésekor válik elérhetővé. Funkciója az, hogy az objektumokat *csoportba* foglalja – egy olyan összetett objektumba, amelyet egyetlen egységként kezel a program szerkesztéskor. Ha egy csoport ki van jelölve, egyszerre az összes fogópontja látható, és mindegyikükkel az egész csoportra vonatkozó műveletek végezhetők.



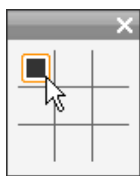
*Három objektumból álló csoport*

A második gomb, amely csoportobjektumok kijelölése esetén válik elérhetővé, szétválasztja a kijelölt csoportot az őt alkotó objektumokra.

Noha csoportokat is lehetséges csoportba foglalni, a csoportosítás mindig csak egyszintű, ezért egy ilyen „szupercsoport” felbontásakor ismét az egyedi objektumokat kapja eredményül.

A következő gombbal egy felbukkanó menü nyitható meg, amely 11 *csak* csoportra alkalmazható műveletet

tartalmaz. Az első hattal az objektumok négy élük, illetve két középvonaluk bármelyike szerint igazíthatók. A következő két parancs az objektumok azonos térközönként való elhelyezésére szolgál függőleges vagy vízszintes irányban, míg az utolsó három művelettel az objektumok azonos méretűre, illetve azonos szélességűre vagy magasságúra állíthatók. Ezen parancsok mindegyik nagyszerűen használható menük létrehozásakor, mivel a menügombokat általában szabályosan szokták elrendezni.



Az utolsó objektumelrendezési gombbal megnyitható felbukkanó menü az *objektum igazításával* kapcsolatos parancsokat tartalmaz. A rendelkezésre álló kilenc lehetőség az amőbajáték táblájára emlékeztető módon van elhelyezve. A kilenc terület egyikére kattintva az objektumot a képernyő megfelelő sarkába, illetve a képernyő közepére helyezheti át (az objektum helyét a pontozott piros vonal határolta „szövegmentes” terület határozza meg).

## Több objektum kijelölése

A csoportok létrehozásának első lépése az azokat alkotó objektumok kijelölése. Ez az alábbi két módszer egyikével hajtható végre:

- Az egér húzásával kijelölve egy olyan téglalap alakú területet, amely körülzárja a csoportba foglalni kívánt összes objektumot
- A csoportba foglalni kívánt első objektumra kattintva, majd a Ctrl billentyűt lenyomva tartva sorban a többire.

## Ideiglenes csoportok

Az egyszerre kijelölt objektumok ideiglenes csoportokként működnek, így együttesen áthelyezhetők, igazíthatók, forgathatók, színezhetőek stb. Az ideiglenes csoportosítás azonnal megszűnik, amint a szerkesztőablak valamely más területére kattint, a *Csoport* gombbal létrehozott csoportok azonban megmaradnak, ameddig külön fel nem bontja azokat.

---

## Vágólap- és törlőgombok

---



Ezekkel a gombokkal a megszokott *Kivágás, Másolás, Beillesztés* és *Törlés* művelet hajtható végre a Szövegszerkesztőben megjelenített csoportokra vagy egyedi objektumokra, illetve a kijelölt szövegre. Az első három a Windows vágólapját használja, a negyedik pedig egyszerűen törli a kijelölt anyagot (a vágólap tartalmát változatlanul hagyva).

---

## Szövegstílussal kapcsolatos vezérlőelemek

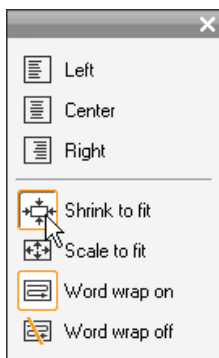
---




A Szövegszerkesztő szerkesztőablakának jobb felső részén található csoport vezérlőelemei nem ismeretlenek azok számára, akik már használtak szövegszerkesztő szoftvereket. A vezérlőelemek vagy a kijelölt szövegre vonatkoznak, vagy az újonnan beírt szövegre, és kikapcsolásig aktívak maradnak.

Bal oldalt három *betűstílusgomb* található, amelyek sorrendben a félkövér, a dőltbetűs és az aláhúzott stílust aktiválják.

Talán meglepő, de az *aláhúzott stílus* gombja – a három gomb közül egyedülként – *bármely* típusú objektumra alkalmazható, nem csak szövegre (próbálja ki!). Ez lehetővé teszi az aláhúzott kiemelési stílus alkalmazását a grafikus objektumokból – téglalapokból, ellipsziszekből és képekből – létrehozott gombokra.



A negyedik gombbal a *szövegformázási* lehetőségeket tartalmazó felbukkanó menü jeleníthető meg. A csoport egyéb vezérlőelemeitől eltérően, amelyek egyedi karakterek megjelenését határozzák meg, ezek a lehetőségek az adott *szövegdoboz* teljes szövegére vonatkoznak.

A három sorkizárási beállítás – *Balra*, *Középre* és *Jobbra* – a szöveg szövegdobozon belüli elhelyezésére van hatással (nem pedig magának a szövegdoboznak a szerkesztőablakon belüli elhelyezésére, amely az *objektumigazítási* menüből  változtatható).

A *Méretre kicsinyítés*, *Méretre igazítás arányosan*, *Sortörés bekapcsolva* és *Sortörés kikapcsolva* beállítás határozza meg, hogyan kezeli a program a szöveget a szövegdoboz átméretezésekor. A *Sortörés bekapcsolva* beállítás engedélyezése esetén (ez az alapértelmezett beállítás az új szövegdobozok létrehozásakor) a doboz átméretezésével a szöveget is átformálja a program – sortörést alkalmazva – az új szélességnek megfelelően (a szövegdoboz magasságát az eredményül kapott szöveg magassága határozza

meg). A *Sortörés kikapcsolva* beállítás hatására a program az összes „lágy” sortörést (az áttördeléskor hozzáadott sortöréseket) eltávolítja, majd a dobozt olyan szélességűre állítja, hogy elférjen benne a szöveg. A *Sortörés* üzemmód automatikusan újraaktiválódik, ha a szövegdobozba további karaktereket ír be.

A *Méretre igazítás arányosan* beállítás használata esetén a program a doboz mindkét dimenziójának megfelelő méretűre nyújtja a szöveget. A *Méretre kicsinyítés* lehetőség használata esetén a szöveg az eredeti méretű marad, kivéve, ha a dobozt kisebbre állítják, amely esetben a szöveget a program a *Méretre igazítás arányosan* beállításnak megfelelően átméretezi. Egyik méretre igazító parancs sem módosítja a szövegben alkalmazott elválasztást.

A szövegstílussal kapcsolatos vezérlőelemek csoportját a betűtípus-választásra szolgáló legördülő lista és a betűtípusméret-választó zárja.



## A FŐCÍMSZERKESZTŐ ALBUM

A Főcímszerkesztő album a Főcímszerkesztő képernyő jobb oldalán megjelenő, téglalap alakú panel. A benne található eszközök segítségével hasonló módon hozhatók létre menük és főcímek, mint a Studio főalbumában található eszközökkel.



A Szövegszerkesztő albumot a bal oldalt, a szerkesztőablak és az album között megjelenő négy gomb vezérli. A gombok mindegyike az Album egy-egy szakaszát nyitja meg:



a Stílustallózó, a Hátterek, a Képek vagy a Gombok szakaszt.

E gombok közül a negyedik (a Gombok szakaszt megnyitó) csak abban az esetben jelenik meg, ha a fő *videósávon* lévő menü vagy főcím létrehozása vagy szerkesztése folyik. Ez azért van így, mert a lemezmenük (amelyek a Főcímszerkesztő szempontjából csupán gombokkal ellátott főcímek) nem helyezkedhetnek el a filmablak egyéb idővonalsávjain.

---

## A Stílustallózó

---



A Szövegszerkesztő album ezen szakasza három alszakaszt tartalmaz, amely a fent található *Szokásos*, *Egyéni* és *Kedvencek* fülre kattintva nyitható meg.

A *Szokásos* lap olyan stílusokat tartalmaz, amelyek a főcímekben használt szöveg- és egyéb objektumokra alkalmazhatók. Mindegyik stílus meghatároz egy szint (illetve színátmenetet vagy átlátszóságot) azon objektum felületére, élére vagy árnyékolására, amelyre vonatkozik, valamint mindegyikhez egy külön homályosítási paramétert. Az utolsó paraméter az árnyékolás iránya, amely nyolcféle beállítást kínál.

Egy meglévő objektum stílusának módosításához egyszerűen kattintson a kívánt stílusra, miközben az objektum ki van jelölve. Az új objektumok létrehozásakor a legutóbb választott stílust használja a program.

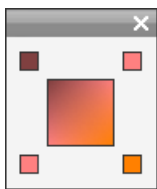


*Stílus választása a Stílusböngészőben: a Szokásos lap mindegyik gombja nyolc stílusban áll rendelkezésre, amelyek almenüben jelennek meg. Mindegyik stílushoz tartozik egy azonosítószám, amely elemleírásként jelenik meg, ha az egérrel a stílusra mutat. A fenti képen az egér a 27-3 azonosítójú stílusra mutat.*

Az Egyéni lapon testreszabhatja a készen kapott stílusokat, valamint létrehozhat újakat a feljebb megjelenített paraméterek segítségével. A három egyforma vezérlőelem-csoporttal a betűtest, a szélek és az árnyék módosítható. A következő ábrán a betűtest vezérlői láthatók:





A felső részen található három választógombbal egyszínű, színátmenetes vagy szín nélküli (átlátszó) stílus állítható be. Az első gomb mellett található színmintakészletre kattintva egy olyan, egyébként szokványos színválasztó Windows-párbeszédpanel jelenik meg, amelyen szerepel egy *Áttetszőség* (0–100%) csúszka is.



A második gomb mellett található mintakészletre kattintva a színátmenet-tervező eszköz jelenik meg, amellyel a négyszögletes terület egyes sarkaihoz tartozó kezdőszínek megadásával definiálhat átmeneteket. A színátmenetek ablakában a színmintakészletre kattintva állíthatja be az adott sarokhoz tartozó színt egy színválasztó párbeszédpanelen.


**Megjegyzés:** Az előre kidolgozott stílusok némelyike speciális belső szolgáltatásokat használ, ezért nem szerkeszthető.

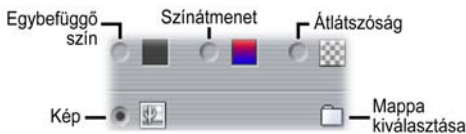
→   A *Kedvencek* lapon menthetők azok az egyéni stílusok, amelyeket később újból fel szeretne használni anélkül, hogy fejben kellene tartania vagy fel kellene jegyeznie a használt paramétereket. Kattintson a bal oldali gombra az aktuális stílus kedvencként való mentéséhez. A jobb oldali gombra kattintva törölheti a kijelölt „kedvenct”.

---

## A Hátterek szakasz

---

 A főcímek és menük négy típusú hátteret használhatnak: egyszínű hátteret, színátmenetet, átlátszó hátteret (nincs háttér) vagy egy képfájlt (például rajzot, fényképet vagy egy mentett képkockát).



A Főcímszerkesztő Hátterek szakaszában található *szín-* és *színátmenet-beállítások* a Stílustallózónál (239. oldal) bemutatottakkal azonos módon működnek, eltekintve

attól, hogy a választott színt vagy színátmenetet azonnal, szerkesztés közben alkalmazza a program.

Az átfedő sávon érdekes módokat találhat a színválasztó párbeszédpanelek *Áttetszőség* beállításának felhasználására ezen gombokhoz, különösen ha az átfedő sáv átmeneteket is tartalmaz. Általában azonban átlátszó háttérrel szoktak használni a főcímekhez, és az újonnan létrehozott főcímek és menük alapértelmezés szerint átlátszó háttérrel rendelkeznek.

Az utolsó háttérbeállítással *képet* állíthat be háttérként – a szabványos formátumok bármelyikét használó képfájl megfelelő. A Studio program Albumának számos szakaszához hasonlóan a hátterek forrásmappája is megváltoztatható a mappagombra kattintva. Az így választott képfájl lesz az új háttér, és a mappában található képek miniatűrökként megjelennek az Album panelen. A Főcímszerkesztő szükség esetén a képernyő méretének megfelelően megnyújtja a képfájlt, de az arányain nem változtat.

## **Mozgó háttér hozzáadása**

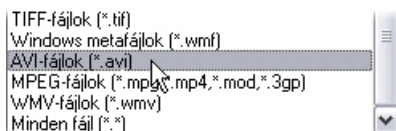
A Studio Plus verzióban a lemezmenük hátterei nem csak állóképek lehetnek, hanem videók is. Ilyen *mozgó háttér* létrehozásához, vagy a meglévő cseréjéhez egyszerűen kattintson a mappagombra, és keressen egy AVI, MPEG vagy WMV formátumú videófájlt.

A mozgóképes menüklipek hozzáadására és módosítására vonatkozó szabályok:

- A háttérként hozzáadott videó hossza nem befolyásolja a Film ablakban található menüklipek hosszát. Amennyiben a videó rövidebb, mint a klip, a program szükség esetén egyszerűen ismétli azt a kívánt idő kitöltéséhez, ha pedig hosszabb, akkor levágja. A menü hosszát a szokásos módon, az

idővonalon végzett vágással, vagy a Klip tulajdonságai eszközzel módosíthatja.

- Ha szélesvásznú videót vesz fel a menü háttereként olyan projektbe, amely normál formátumú, vagy pedig szélesvásznú projekthez normál formátumú videót ad hozzá, akkor a program szükség szerint szétnyújtja vagy összenyomja a képet, hogy egyezzen a projekt formátumával.




*A mozgóképfájlok a merevlemezen található mappák tallózásakor való megjelenítéséhez a „Fájltípus” listából válassza ki a kívánt videófajltípust (vagy a „Minden fájl” elemet).*

---

## A Képek szakasz

---

 Az imént bemutatott háttérképekhez hasonlóan a Főcímszerkesztő album Képek szakaszában található képek is tetszőleges szabványos formátumot használhatnak. Ezeket a képeket azonban nem igazítja méretre a program a szerkesztőablaknak megfelelően, hanem normál méretű képbjektumként jeleníti meg nyolc fogóponttal együtt, amelyek segítségével áthelyezheti és átméretezheti azokat (azonban nem forgathatja vagy ferdítheti el).

A képbjektumok a csoportosítás, igazítás és hasonló beállítások tekintetében a szövegobjektumokkal és a két másik típussal megegyező módon kezelhetők.

---

## A Gombok szakasz

---



Mivel a főcímekeket a gombok változtatják interaktív menükké, a Főcímszerkesztő album ezen szakasza csak akkor használható, ha az éppen szerkesztett menü vagy főcím a fő *videósávon* található, mivel csak erre a sávra helyezhetők menük.

Általánosságban szólva, a gombok a képernyő olyan területei, amelyekkel a felhasználó valamiféle interaktív műveletet végezhet. A gombok az aktiválásukkor végrehajtott művelet szerint vannak osztályozva, nem pedig megjelenésük szerint, amelyet általában mégis úgy *szoktak* megválasztani, hogy az utaljon a működésre, de ez nem feltétlenül szükséges. A gombok négy típusa:

- **Normál:** A gombra kattintva a lejátszás egy adott fejezetre (vagyis hagyományos videóra) vagy egy másik menüre ugrik. A gombokat és a céljukat összekötő hivatkozások a *Klip tulajdonságai* eszközzel hozhatók létre, nem a Főcímszerkesztővel.
- **Miniatűr:** A *normál* gombtípus ezen speciális formája egy miniatűr képkockát (vagy mozgó miniatűr videót) jelenít meg a film hivatkozott részéből.
- **Előző:** Ez a gomb a többoldalas menük (olyan menük, amelyek több *normál* és *miniatűr* típusú gombbal megjelenített hivatkozást tartalmaznak, mint amennyi az oldalon elfér) második és további oldalain jelenik meg. A gomb a menü előző oldalára mutató hivatkozást tartalmaz.
- **Következő:** Ez a gomb a többoldalas menük mindegyik oldalán látható az utolsó oldal kivételével, és a következő oldalra mutató hivatkozást tartalmaz.

A Studio programhoz mellékelt gombképek között mindegyik típusból számos gomb található. Mindegyik gomb egy Targa (**tga**) formátumú képfájl. A fájlokat képszerkesztő programmal (például az Adobe PhotoShop vagy Paint Shop Pro programjával) megnyitva kiderül, hogy a gombképek átlátszó része és a miniatűröket megjelenítő speciális terület a képekben tárolt alfa csatornában van definiálva.

A *mappagommbal* a szokásos módon kiválasztható az a könyvtár, amelyben a megjelenítendő képek tárolódnak.

Ha egy előre elkészített gombot szeretne használni, egyszerűen húzza az Albumból a szerkesztőablakba, ahol az gombobjektummá változik – ez a típus gyakorlatilag a képobjektum ikertestvére.

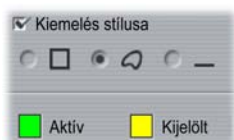


Az előre elkészített gombok által végrehajtott alapértelmezett műveletet a fájlnev határozza meg, de az aktuálisan kijelölt gombobjektumhoz új művelet rendelhető a Főcímszerkesztő

albumának Gombok szakaszában található legördülő listáról. A lista első eleme – „Nem gomb” – eltávolítja a műveletet az objektumból, így az egyszerű grafikus elemmé válik. Az egyéb műveletek megfelelnek a fent felsorolt gombtípusoknak.

**Tipp:** Ne feledje, hogy nem a gomb kinézete határozza meg a működését, hanem a menüből választott gombtípus.

## Gombok kiemelése



A DVD-k menüi (de nem a VCD és S-VCD formátumú lemezek menüi) vizuális visszajelzést biztosítanak azzal, hogy kiemelik az aktuális gombot, miközben a felhasználó a menüben lépeget. A gombokon a hozzárendelt művelet végrehajtását megelőzően speciális kiemelés jelzi az aktiválási folyamat megindítását. (Ez a kiemelési effektus megtekinthető a lejátszóban, ahol a menüvel interaktív műveletek végezhetők az egerrel vagy a lejátszó DVD-vezérlővel.)

A Főcímszerkesztő lehetővé teszi az egyes kiemelésstílusokhoz használt szín, valamint a kiemelés megjelenítését meghatározó stílusbeállítások megadását. Az erre szolgáló vezérlőelemek a *gombtípus* lista alatt találhatóak.

Az *Aktív* és *Kijelölt* színmintakészletre kattintva beállítható a menühöz leginkább illő szín. Megkönnyítheti a menük áttekintését, ha a lemez összes menüjén ugyanolyan színű kiemelést alkalmaz az adott típusokhoz.

A három kiemelésstílus-beállítás balról jobbra haladva:

- **Téglalap:** A kiemelés a gombot körülvevő téglalapként jelenik meg.
- **Alakzat követése:** A kiemelés a gomb látható területét követi, bármilyen legyen is az alakja.
- **Aláhúzott:** A gomb aláhúzva jelenik meg.

Ezek a kiemelési beállítások bármilyen típusú objektumból létrehozott gombra alkalmazhatók, nem csak az Albumból származó gombképekre. Törölje a jelet a *Kiemelés stílusa* jelölőnégyzetből, ha le szeretné tiltani a gombok kiemelését a Főcímszerkesztő használata közben.



# Hangeffektusok és zene

A videó felfogható elsősorban vizuális médiumnak is, de a filmekben gyakran nem kisebb szerep jut a hangnak, mint a megjelenő képeknek.

A mozifilmek és televíziós produkciók bemutatói számos típusú hangot használnak, kezdve az élő események hangjaival és párbeszédekkel. A filmjeibe Ön a videóval együtt viszi be ezeket a nyers hangokat Rögzítés üzemmódban. E hangok a filmablak Idővonal nézetében az *eredeti hangsávon* jelennek meg, a *videósáv* alatt. A Studio Plus programban eredeti hangok a *átfedő hangsávon* is szerepelhetnek.

A kereskedelmi célú produkciókhoz hangeffektusok is szükségesek – becsapódó ajtók, ütköző autók, ugató kutyák stb., valamint aláfestő zene, amely lehet kimondottan a produkcióhoz készített zene, más kiadványokról származó felvétel, illetve mindkettő. Gyakran szükséges alámondás és egyéb speciálisan testreszabott hang.

A filmjeiben a következő bővítményként hozzáadható hangokat használhatja fel:

- Egy jó kiindulást biztosító, **wav** formátumú effektuskészlet a Studio programmal együtt telepítődik, és számos egyéb forrásból beszerezhető továbbiak.

- A *Háttérzene* eszköz automatikusan létrehoz tetszőleges időtartamú zeneszámot a számos megadható stílus egyikében.
- Az Albumban található **mp3** formátumú fájlokat az idővonalra húzhatja, illetve importálhat CD-hanglemez vagy MP3 formátumú számokat a CD-lemezzel a *CD-hanglemez* eszköz segítségével.
- Az *Alámondás* eszköz segítségével alámondás vagy kommentár adható hozzá a szerkesztett videó megtekintése közben.

Hangokat – típustól függetlenül – klipként adhat hozzá filmjeihez a filmablakban. A hangok a videóklippekhez és az állóképekhez hasonlóan áthelyezhetők, vághatók és szerkeszthetők.

Ha egy hangklip már része a filmnek, átkeverést és egyéb hangerő-változtatásokat hajthat végre azon. Elhalkulást és átkeverést legegyszerűbben átmenetek hangkliphez való hozzáadásával valósíthat meg (lásd: 266. oldal).

Beállíthatja a klip pozícióját a sztereó vagy Surround keveréshez, és akár még a klipben belül is tetszés szerint módosíthatja a pozíciót. Alkalmazhatja a Studio hangeffektusait is, így többek között a zajcsökkentést és a visszhangot.

**A funkció elérhetősége:** Surround hang csak a Studio Plus verzióban használható.

## A Surround hang

A „Surround” keverés – a hagyományos kétcsatornás technikán túllépve – a nézőt minden irányban körülölelő hangteret biztosít a DVD-filmekhez. A Studio lehetővé teszi keveréskor az egyes hangsávok hallható pozíciójának független beállítását, illetve

a hangsáv „pásztázását” (pozíciójának megváltoztatását, akár fokozatosan, akár hirtelen) bármely irányban az egész film bármely jelenete során.

A Surround hang szerkesztés közben való meghallgatásához olyan hangkártya szükséges, amely támogatja az 5.1 csatornás kimenetet.

Surround alapú hang két formában helyezhető el a DVD-lemezen:

- A Dolby Digital 5.1 formátumban a hat különböző Surround csatorna mindegyike külön tárolódik a lemezen, és közvetlenül a megfelelő hangszóra irányítódik, ha teljes 5.1-es Surround rendszeren folyik a lejátszás.
- A Dolby Digital 2.0 formátumban a Surround hang két csatornába van kódolva. Ha a DVD-t Pro Logic vagy Pro Logic 2 dekóderrel rendelkező rendszeren és 5.1-es vagy jobb hangrendszerrel játssza le, az eredeti Surround információkat újra létre kell hozni. Más rendszereken a kódolt hangsáv hagyományos sztereó hangként hallható.

**Megjegyzés:** Még ha nem is hallható a Surround technikával kevert hang szerkesztés közben, a DVD-n hallható lesz, de a Surround technikát is használó előzetes meghallgatás pontosabb keverést tesz lehetővé.

## Hangsávfájl létrehozása

A Studio programmal a filmek hangsávját **wav** (PCM), **mp3** vagy **mp2** formátumban mentheti. A mentéshez nyissa meg a *Fájl* lapot Film készítése módban, és válassza fájltypusként a *Hang* lehetőséget. Számos beállításkészlet közül választhat, melyek között megtalálhatja a szokásos fájltypusok jellemző

beállításait is. Az Egyéni lehetőség választásával igény szerint megadhatja a kimeneti fájl típusát és beállításait.



*Hangsávfájl beállításkészletei*

---

## Az idővonal hangsávjai

---

A filmablak idővonala több hangsávot is tartalmaz:

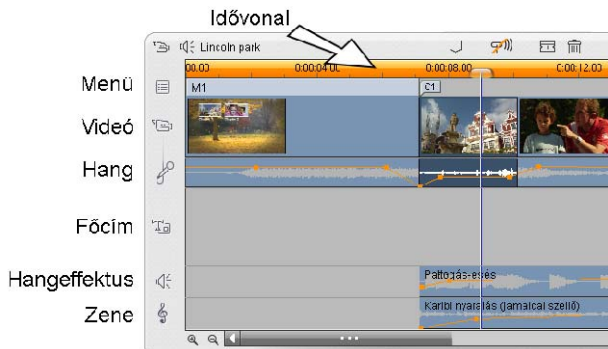
**Eredeti hangsáv:** A videóklipekkel együtt rögzített hangot tartalmazza. Néha „egyidejű” hangként is nevezik arra utalva, hogy a *videósávval* egyszerre vették fel.

**Átfedő hangsáv:** Az *átfedő sávra* helyezett videóklipek eredeti hangja.

**Hangeffektus- és alámondássáv:** Ezen a sávon általában hangeffektusok és alámondás található. Hangeffektusokat az Album Hangeffektusok szakaszából vehet fel a projektbe (lásd: A Hangeffektusok szakasz, 70. oldal). Az alámondásokat az *Alámondás* eszközzel hozhatja létre (lásd: 255. oldal).

**Háttérzenesáv:** Ezen a sávon **mp3** vagy **wav** formátumú hangfájlokat, a Studio programmal létrehozott ScoreFitter-háttérzenét, illetve CD-hanglemezeken tárolt zenét (vagy más tartalmat) adhat hozzá. A hangfájlok importálása az album Zene szakaszán keresztül lehetséges

(lásd: 71. oldal). ScoreFitter-klipeket a *Háttérzene* eszközzel, CD-hanglemez formátumú klipeket pedig a *CD-hanglemez* eszközzel készíthet (lásd: A *Háttérzene* eszköz, 253. oldal; A *CD-hanglemez* eszköz, 252. oldal).



*Az idővonal hangsávjai: eredeti hang, hangeffektus és alámondás, háttérzene. Ha a videó átfedő sávot tartalmaz, egy negyedik hangsáv is megjelenik, amely az ahhoz tartozó hangot tárolja.*

## A hangsávok váltása

Noha a hangsávoknak (ahogy fent említettük) megvan a saját speciális szerepük, elsősorban a hangválasztást szabályozzák, amikor új klipek jelennek meg. Az eredeti hang mindig az *eredeti hangsávra* kerül az új klipek hozzáadásakor, az új alámondásokat mindig a *hangeffektus- és alámondássávra* helyezi a program, míg az új CD-hanglemez és ScoreFitter-alapú klipek a *háttérzenesávon* adhatók hozzá.


A létrehozott klipek azonban később áthelyezhetők másik hangsávra is, ha ez kényelmesebb: valójában minden sávon elhelyezhető bármilyen típusú hangklip. Ezzel lehetősége nyílik arra, hogy egyszerre két hangeffektust használjon, az egyiket például a *háttérzenesávon* helyezve.

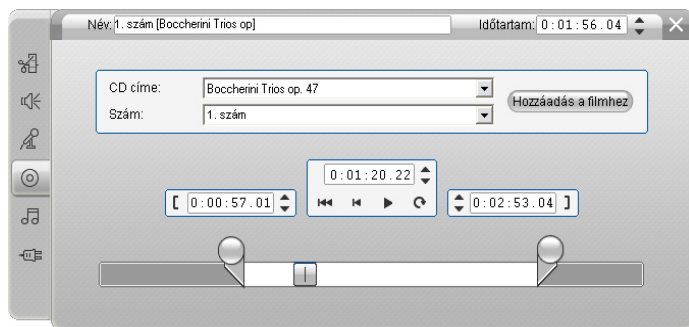
Az egyetlen speciális helyzetű sáv az *eredeti hangsáv*, amely a *videósáv* vagy az *átfedő sáv* tartalmához kapcsolódik. Az erre a sávra helyezett hangklippek szerkesztése alapértelmezés szerint a *videósáv* tartalmával párhuzamosan, azonos idővonal használatával történik. Ha az eredeti hangot különálló klipként szeretné kezelni a vágáshoz, vagy egy másik hangsávra kívánja húzni a videó változatlanul hagyása mellett, esetleg egyéb hangklipet húzna az eredeti hangsávra, először (a filmablak jobb oldalán látható lakatikonra kattintva) zárolja a *videósávot*. A részleteket lásd: Speciális szerkesztés az idővonalakon, 111. oldal.

---

## A CD-hanglemez eszköz

---

Ezzel az eszközzel hangklipet hozhat létre egy CD-n tárolt számból. A számokat  meghallgathatja az eszközben, és hozzáadhat a filmhez teljes számokat vagy részleteket.



Ha olyan CD van a meghajtóban, amelyet korábban még nem használt Studio-projektben, a program név beírását kéri a folytatás előtt. Az eszköz vezérlőelemei csak azt követően válnak elérhetővé, hogy a Studio

legalább egy bejegyzést megjelenített a *CD címe* legördülő listában.

Válassza ki a rögzíteni kívánt hangot tartalmazó CD-lemezt a *CD címe* legördülő listából, valamint a CD egyik számát a *Szám* listából. Mivel a *CD címe* mező szerkeszthető szövegmező is, ha kívánja, módosíthatja, hogy a Studio milyen néven tartsa nyilván az adott lemezt. A névváltoztatás a mostani és a jövőbeli munkamenetekre is vonatkozik.

A CD és a szám kiválasztását követően vághatja a klipet és egyéni nevet rendelhet hozzá az eszköz további vezérlőelemeivel. Ezek a vezérlőelemek használatosak a legtöbb hangeffektus esetén mind a klipek létrehozásakor, mind a szerkesztésükkor. A vezérlőelemeket a 259. oldalon található, „Vágás a *Klip tulajdonságai* eszközzel” című fejezet ismerteti.

Végül kattintson a *Hozzáadás a filmhez* gombra. A Studio rögzíti a hangklipet a CD-meghajtóról, és felveszi a *háttérzenesávra* az aktuális időpontnál kezdve (amelyet a lejátszó gyorskeresője és a előnézeti területe mutat).

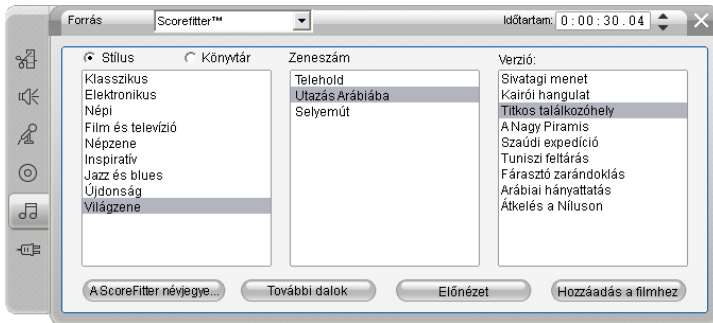
---

## A Háttérzene eszköz

---

A Studio ScoreFitter eszköze automatikusan létrehozza a kívánt *stílusú* háttérzenét. Az adott stíluson belül kiválasztható a számos *zeneszám* egyike, azon belül pedig többféle *verzió*. A verziók száma a megadott háttérzene időtartamától függ.





Ha klipek egy megadott csoportjához szeretne zenét létrehozni, jelölje ki ezeket, mielőtt megnyitja a *Háttérzene* eszközt. (Az egész film kijelöléséhez használja a *Szerkesztés* ➤ *Az összes kijelölése* parancsot vagy a **Ctrl+A** billentyűkombinációt.) A kijelölt klipek teljes hossza határozza meg a zene kezdeti időtartamát, de ezt az értéket később bármikor módosíthatja az idővonalon végzett vágással vagy az eszköz *Időtartam* számlálójának közvetlen szerkesztésével.

A *Háttérzene* eszközben válasszon a listából stílust, zeneszámot és verziót. Minden stílushoz más zeneszámok tartoznak, és ezek mindegyikéhez más verziók. A hangot az *Előnézet* gombra kattintva hallgathatja meg az eszköz bezárása nélkül.

Írja be a klip nevét a *Név* mezőbe, és szükség esetén módosítsa az időtartamot az *Időtartam* számlálóval. A létrehozott zeneklip pontosan ugyanolyan hosszú lesz, mint a megadott időtartam.

Miután választott, kattintson a *Hozzáadás a filmhez* gombra. A Studio létrehozza az új klipet a *háttérzenesávon* az aktuális időpontnál kezdve (amelyet a lejátszó gyorskeresője és előnézeti területe mutat).



## Dalgyűjtemény bővítése

A ScoreFitter-alapú dalok „könyvtáraknak” nevezett gyűjteményekbe vannak rendezve. A Studio részét képező Szokásos könyvtárban több, mint negyven dal található a népzeneától az elektronikus zenéig terjedő stílusban. A *További dalok* gombra kattintva a Studio programból is vásárolhat újabb könyvtárakat azok közzétételét követően. A *Könyvtár* választógombot bejelölve stílus helyett könyvtárak szerint kategorizálhatja a dalokat.

## A SmartSound® eszköz használata

Ha SmartSound formátumban telepített dalokat a számítógépre, akkor azok is használhatók a *Háttérzene* eszközzel. A ScoreFitter- és a SmartSound-alapú dalgyűjtemények közötti váltáshoz válasszon beállítást az eszközzablak tetején látható *Forrás* legördülő listában.

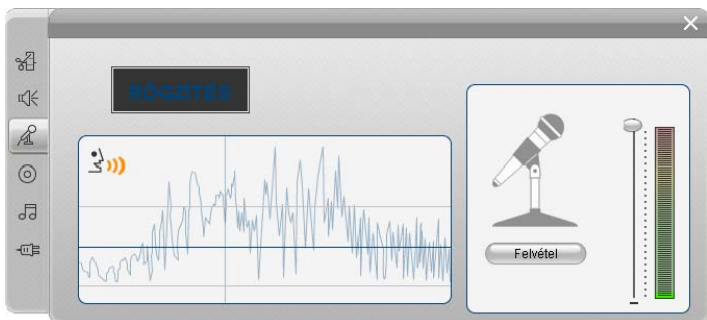
---

## Az Alámondás eszköz

---

Az alámondások rögzítése a Studio programban nem jelent több nehézséget, mint egy telefonhívás. Nyissa meg az *Alámondás* eszközt, kattintson a *Felvétel* gombra, és beszéljen a mikrofonba. A film nézése közben is kommentálhatja a filmet, hogy a szavai az éppen a képernyőn látható eseményeket mutathassák be. Az eszköz módot nyújt a környezet hangjainak vagy házi készítésű hangeffektusoknak a rögzítésére a mikrofonon keresztül.





Ahhoz, hogy az *Alámondás* eszköz segítségével hangot rögzíthessen, mikrofont kell csatlakoztatnia a számítógép hangkártyáján található bemeneti csatlakozóba. Ezenkívül legalább egy klipnek kell lennie a filmablakban.

Tekintse át a film jeleneteit annak eldöntéséhez, hogy hol szeretné kezdeni és befejezni az alámondást. Amikor felkészült, nyissa meg az *Alámondás* eszközt. Figyelje meg, hogy a felvételt jelző lámpa – a fenti ábrán a bal felső sarokban látható sötét téglalap – nem világít.

Válassza ki az alámondás kezdőpontját a filmablak idővonalán. Ezt megteheti egy klip kijelölésével, a film lejátszásával és a kívánt ponton való megállítással, illetve az idővonal gyorskeresőjének mozgatásával.

Helyezze el a mikrofont megfelelően, és mondjon bele egy próbamondatot a hangrögzítési szint ellenőrzése érdekében (lásd alább, az „Alámondás hangereje” című részben). Ha megfelelő a hangerő, kattintson a *Felvétel* gombra (amely ekkor *Leállítás* gombra változik). Várjon egy keveset, amíg a felvételt jelző lámpa **KÉSZENLÉT** jelzésre vált át a visszaszámlálást követően.



Amikor a lámpa a **FELVÉTEL** jelzést jeleníti meg és elindul a film a lejátszóban, mondja el a kívánt szöveget a filmhez.

### RÖGZÍTÉS

Végül kattintson a *Leállítás* gombra. Ekkor a lámpa kialszik, és az alámondás klipjét automatikusan a *hangeffektus- és alámondássávra* helyezi a program. Ha ellenőrizni szeretné az eredményt, jelölje ki a klipet és kattintson a *Lejátszás* gombra.

## Alámondás hangereje

Az alámondásklippek hangrögzítési szintje csak az alámondás létrehozásakor állítható be, később nem módosítható. A lejátszás hangerejét azonban bármikor módosíthatja. A hangrögzítési szint a *Hangrögzítési szint* csúszkával és az *Alámondás* eszközön látható hangerőmérővel állítható be.

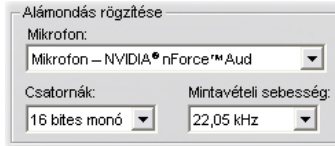


Ezzel a mérővel ellenőrizheti, hogy a hangrögzítési szint nem túl magas vagy alacsony-e. A jelző színe zöldről (0–70% moduláció) – sárgán keresztül – pirosra változik. Általában arra kell törekedni, hogy a legnagyobb hangerő a sárga tartományba essen (71–90%), még a piroson (91–100%) kívül.

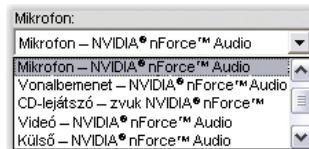
## Alámondás rögzítési beállításai

A Studio telepítési párbeszédpanelein számos beállítás hatással van a felvételi beállításokra és minőségre. Ez a rész rövid összefoglalást tartalmaz. A részleteket lásd: Videó- és hangbeállítások, 317. oldal.

A beállítások a fő menüsorból elérhető *Beállítás* ➤ *Videó- és hangbeállítások* parancsra kattintva jeleníthetők meg.



A párbeszédpanel *Mikrofon* legördülő listájában azok a módok láthatók, ahogyan a mikrofon az adott hangkártyához csatlakoztatható. A lista elemeinek a következőkhöz hasonlóaknak kell lenniük egy NVIDIA® típusú hangkártya használata esetén:



Válasszon egy lehetőséget a listáról, majd a választott módon (például *Mikrofon* vagy *Vonalbemenet*) csatlakoztassa a mikrofont.

A beállításpanel *Csatornák* és *Mintavétel sebessége* beállítása az alámondások és más felvett hangok minőségét szabályozza. Állítsa őket a várhatóan szükséges legmagasabb szintre, de tartsa szem előtt, hogy a minőség javulása csak több lemezterület felhasználása révén lehetséges.



## HANGKLIPEK VÁGÁSA


Más klipekhez hasonlóan a hangklipek is közvetlenül a filmablak idővonalán, illetve a *Klip tulajdonságai* eszköz segítségével vághatók. Az első módszer ismertetését a 102. oldalon található, „Vágás az idővonalon fogópontok segítségével” című rész tartalmazza.

A legtöbb hangklip egy képkockányi időtartamútól egészen a teljes klip eredeti hosszúságának megfelelő időtartamúra vágható. A ScoreFitter-klippek az idővonalon akár három másodperces méretűre is vághatók (felső határ nélkül).

---

## Vágás a *Klip tulajdonságai* eszközzel

---

Az *Eszközkészlet* ➤ *Klip tulajdonságainak módosítása* menüparancs megnyitja a *Klip tulajdonságai* eszközt a kijelölt kliphez. Az eszközt a hangklipre való dupla kattintással is megnyithatja. 

Indulásként az eszköz olyan vezérlőelemeket jelenít meg, amelyekkel az összes klip két közös tulajdonságát tekintheti meg vagy szerkesztheti:

- A klip időtartamának beállításához módosítsa az *Időtartam* számláló értékét.
- A *Név* szövegmezőben egyéni nevet adhat a klipnek a Studio által hozzárendelt alapértelmezett név helyett. A klipnév a filmablak listanézetében használatos, valamint megtekinthető felbukkanó címkén is, ha Jelenetvázlat nézetben a klipre mutat az egérrel.

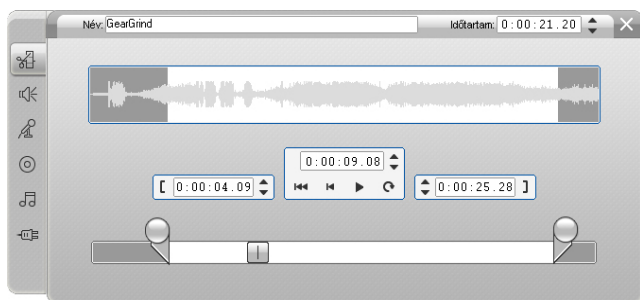
Az eszközben elérhető egyéb vezérlőelemek az aktuális hangklip típusától függően változóak.

### Eredeti hang, hangeffektusok és alámondás

A *Klip tulajdonságai* eszköz ugyanolyan vágási vezérlőelemeket biztosít a hangeffektus- és alámondásklippekhez is, mint a videóklippekhez, de a hang hullámképét mutatja a képi előnézeti területek helyett.

Az ezen vezérlőelemekkel végzett vágásról a „Vágás a *Klip tulajdonságai* eszközzel” című fejezetben olvashat a 106. oldalon.

Ne feledje, hogy az *eredeti hangsávra* és az *átfedő hangsávra* helyezett klipek csak akkor szerkeszthetők függetlenül, ha a megfelelő videósáv zárolva van. Lásd: Speciális szerkesztés az idővonalon, 111. oldal.



## CD-hanglemez

A CD-hanganyagot tartalmazó klipeknél a Klip tulajdonságai eszköz által használt vágási vezérlők megegyeznek a fentiekkel, de kiegészülnek a CD címe és a szám kiválasztására szolgáló legördülő listákkal. Ezek segítségével bármikor váltható a klip forrása. A CD címe mező szövege szerkeszthető, így beírhatja a CD valódi címét is.

## ScoreFitter

A ScoreFitter-klipek szinte bármely időtartamra vághatók, eltekintve attól, hogy nagyon rövid klipeknél előfordulhat, hogy bizonyos időtartamok a Stílus és a Zeneszám beállítás nem minden kombinációja esetén érhetőek el. Ez az eszköz lényegében megegyezik a ScoreFitter-klipek létrehozására szolgáló eszközzel (lásd a 253. oldalon olvasható, „A *Háttérzene* eszköz” című leírást), azzal a kivétellel, hogy a *Hozzáadás a filmhez* gomb helyén a *Változtatások elfogadása* gomb található.



## HANGERŐ ÉS KEVERÉS

Az egyes klipek hangszint- és sztereóhelyzet-beállítását módosíthatja közvetlenül – az idővonal segítségével, vagy a *Hangerő és balansz* eszközzel. Mindkét módszernek vannak előnyei. Az idővonalon történő beállítás esetén jól érzékelheti a hangerő, illetve a balansz időbeni viselkedését, míg a *Hangerő és balansz* eszköz megkönnyíti a *keverést*, azaz az egyes hangsávok hangerejének és sztereóegyensúlyának külön-külön való módosítását.

Lemezkészítésnél a *Hangerő és balansz* eszköz lehetővé teszi Surround hangeffektussáv létrehozását sztereó hang helyett. Az eszköz segítségével dinamikusan pozicionálhat bármely hangsávot előlről hátulra, valamint balról jobbra.

**A funkció elérhetősége:** Surround hang csak a Studio Plus verzióban használható.

---

### A hangklipek felépítése

---

Az idővonalon látható hangklip-ikon több részből tevődik össze. Az egyes klipek határait függőleges sávok jelzik, a tényleges hanganyagot pedig egy hullámforma-diagram jelöli:



*Három szomszédos klip hullámforma-diagramja (részlet)*

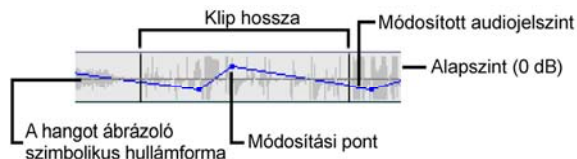
A hullámforma-diagram megjelenéséből következtethetünk a hang jellegére: a *halk* hangok hullámformája keskeny, a középvonaltól való kitérése kicsi, míg az *erős* hangok hullámformájának csúcsai és hullámminimumai nagyobbak, majdnem a klip széleiig érnek. A *folytonos* hangokat – például a motorzajt – számos, sűrű impulzus alkotja, a *szaggatott* hangok viszont csenddel (itt a hullámforma vízszintes vonal) elválasztott rövid impulzusokból állnak.

## Igazítási vonalak

A narancssárga *hangerővonal* a sávon és klipen végzett hangerő-módosítások grafikus megjelenítése. Ha nem módosította a hangerőt, a vonal körülbelül a klip magasságának háromnegyedénél, egyenesen fut végig a klipen. Ez a „nulla erősítésű” (0 dB) szint, ahol a klip eredeti hangereje sem növelésre, sem csökkentésre nem került.

Ha a teljes szám hangerejét növeli vagy csökkenti, a hangerővonal vízszintes marad, de nulla erősítésű alapvonal felett vagy alatt helyezkedik el.

Amennyiben a klipen belül végez hangerő-módosításokat, a vonal lejtős szakaszokból áll, amelyek találkozásainál *hangerő-módosítási fogópontok* találhatóak.



A hullámforma-diagrammal vagy a balansz és az elüsztatás igazítási vonalaival (lásd lejjebb) ellentétben a hangerő-módosítási vonal *logaritmikus* léptékű. Mivel az érzékelt hangerő az audiojel erősségével logaritmikusan arányos, az igazítási vonal ily módon



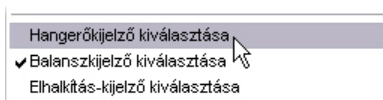
pontosabban képezi le azt, amit Ön valójában hall. Egy emelkedő vonalszakasz például folyamatos, egyenletes hangerő-növekedést jelent (a kezdőpontbeli szinttől a végpontbeli szintig).

A zöld színű sztereóegyensúly-vonal és a piros *elülső-hátulsó balansz- („elúsztatási”)* vonal a hangerővonalhoz hasonlóan működik, eltekintve attól, hogy a semleges helyzet a klip függőleges középpontja, illetve hogy az igazítás léptéke lineáris.

A sztereóegyensúly-vonal megemelése a hangmezőt a hallgató személytől balra tolja, lesüllyesztése pedig jobbra. Hasonlóképp az elúsztatási vonal megemelésének hatására a hangérzet távolabb, süllyesztésével pedig közelebb kerül.

**Megjegyzés:** A klip elúsztatási vonala csak akkor látható, ha a *Hangerő és balansz* eszköz *Surround* módban van. A vonal igazításának hatása csak olyan rendszereknél ellenőrizhető előzetesen, ahol a Surround formátumú hanganyagok lejátszása lehetséges.

Azt, hogy a három igazítási vonal közül melyik legyen éppen látható, a hangklip jobb gombbal megjeleníthető helyi menüjében állítható be.



**A funkció elérhetősége:** Surround hang csak a Studio Plus verzióban használható.

---

## A hang igazítása az idővonalon

---

A hangszinteket beállíthatja közvetlenül a klipeken belül, illetve az idővonalon is. A hangerővonalat, illetve a balanszvonalakat az egérmutató segítségével állíthatja (lásd: „A hangklipek felépítése”, 261. oldal).

Ha hozzáad egy új hangklipet az idővonalhoz, akkor:

- Az újonnan készített klip hangerő-módosítási vonala összekapcsolódik az előző és a következő klipek vonalaival, ha vannak ilyenek.
- Ha a sáv többi klipjének hangerejét nem módosította, az új klip hangerővonalja vízszintes, magassága pedig a teljes sáv a *Hangerő és balansz* eszközben megadott hangerőnek felel meg.
- Amennyiben nem módosította sem a többi klip, sem a teljes sáv hangerejét, az új klipben a hangerővonal a magasság háromnegyedénél van.

A klip hangerejét az idővonalon úgy módosíthatja, hogy (bal gombbal kattintva) kijelöli a klipet, majd az egérmutatót a vonalhoz viszi, amikor is megjelenik a *hangerő-beállító kurzor*.



Kattintson a bal egérgombbal, és húzza felfelé vagy lefelé a kurzort a klipben belül. A hangerővonal az egérmutatót követve meghajlik.



Az egérgomb felengedése után a Studio *módosítási fogópontot* hoz létre a hangerővonalon.



Ha az egérmutató egy igazítási pont felett van a kiválasztott klipben, a hangerő-beállító kurzor kiemelve jelenik meg. A kurzor segítségével kattintással és húzással változtathatja a pont helyét mind függőlegesen, mind vízszintesen.



A pontra jobb gombbal kattintva elérheti a helyi menü *Hangerő-beállítás törlése* parancsát. A parancs eltávolítja az adott módosítási pontot. A *Hangerőbeli változások eltávolítása* parancssal eltávolíthatja az összes fogópontot a klipből.

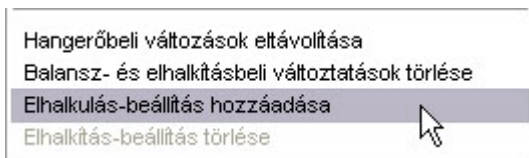
## **A balasz és az elúsztatás beállítása**

A bal-jobb és az elülső-hátulsó balaszvonalak ugyanolyan szerkesztési lehetőségeket kínálnak, mint az előzőekben ismertetett hangerővonal, csak az a különbség, hogy a semleges helyzet a klip magasságának felénél található (és nem háromnegyedénél, mint a hangerő esetében).

Bal-jobb (sztereó) balasz esetén a vonal a középső helyzettől felfelé történő igazításakor a hang balra tolódik. Az elülső-hátulsó balasz („elúsztatás”) esetében a vonal felfelé mozdításakor a hang virtuális forrása távolabb kerül a hallgatótól, míg lefelé mozdításakor közelebb (a hátsó hangszórók felé tolódik el).

## A módosítások törlése


A hangmódosítási pontok egyesével vagy a teljes hangklipből egyszerre is eltávolíthatók. A megfelelő parancsot a klipre a jobb gombbal kattintva előhívható menüből választhatja ki:




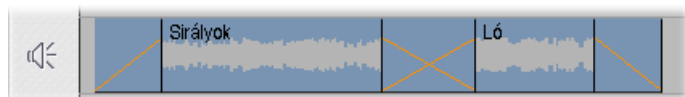
---

## Átmenetek a hangsávokon

---

A hangklipek elejéhez vagy végéhez egyszerűen  – a videoklipeknél megszokott elsötétítéshez hasonlóan – adhat hozzá fokozatos elhalkítást. További tudnivalókért lásd: *9. fejezet: Átmenetek*.

Két, egymást követő hangklip között  legegyszerűbben úgy képezhet átmenetet, hogy az idővonal közékük eső részéhez Áttűnés effektust ad hozzá. (Tulajdonképpen az elhalkítást kivéve az összes átmeneti típus ugyanezt a hatást eredményezi, de az Áttűnés megjelenítése emlékeztet legjobban az átkeverésre.)



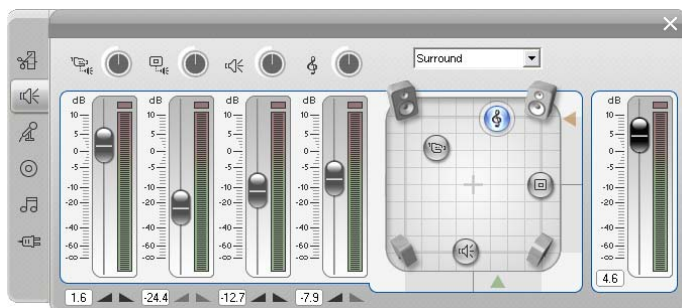
*Átmenetek a hangsávon: Hangosítás a klip elején, halkítás a klip végén, és Áttűnés átmenet az egymást követő klipek átkeveréséhez.*

## A Hangerő és balansz eszköz

A *Hangerő és balansz* eszköz az idővonalon végzett hangmódosításoknál szélesebb körű módosítási lehetőségeket kínál, melyek egyetlen helyen, kényelmesen elérhetők. Az eszköz emellett lehetővé teszi a sztereó és a Surround balansz beállítását is. Az eszköz kezelése hasonló a hagyományos keverőpultokéhoz.



**A funkció elérhetősége:** A Surround formátumú hangok lejátszását csak a Studio Plus támogatja.



A *Hangerő és balansz eszköz* külön szintbeállítást tesz lehetővé minden egyes hangsávhoz: *eredeti hang* (a képen balra), *átfedő hang*, *hangeffektus és alámondás*, valamint *háttérzene* (jobbra). Az *átfedő hang* szabályzó csak akkor jelennek meg, ha átfedésben lévő videó- és hangsávokat nyitott meg a Film ablakban.

A *balanszszabályzó*, amely az eszköz jobb oldali részén található, alkalmas bármely klip – vagy kliprészlet – hangjának pozicionálására akár *sztereó* (egydimenziós), akár *Surround* (kétdimenziós) üzemmódban. Az üzemmódot a szabályzó feletti legördülő listából választhatja ki.



Minden hangsáv saját szintszabályzó-készlettel rendelkezik. Az *eredeti hangsávhoz* tartozó készlet baloldalt látható.

Az egyedi szabályzók és kijelzők között található a *sávelnémítő* gomb ❶. Amikor ez a gomb lenyomott helyzetben van, a sáv hangklipjei nem lesznek felhasználva a filmben. A sávelnémítő gomb ikonjának van egy másik rendeltetése is: ez mutatja, hogy a szabályzók mely sávra vonatkoznak. A három (illetve megjelenített átfedősáv esetén négy) szabályzó-készlet csak ennek alapján különböztethető meg.

A *sávszint* forgatógomb ❷ a teljes sáv hangerejének növelésére, illetve csökkentésére szolgál. Ezáltal a forgatógomb hatással van a sáv összes klipjének hangerő-módosítási vonalaira, a görbe alakjára viszont nincs. A hangerő növeléséhez kattintson a forgatógombra, majd húzással fordítsa el az óramutató járásával megegyező irányban (a maximális hangerő két óránál található). A hang halkításához az óramutató járásával ellentétes irányban kell elforgatnia a gombot (a minimum hat óránál van).



*Szintszabályzó forgatógomb teljesen kikapcsolva, alapértelmezett állásban és teljes hangerőn (balról jobbra)*

A csúszka – vagyis a *felerősítő* ❸ – az aktuális sáv *viszonylagos hangerőjét* ❹ állítja decibelenkénti (dB) pontossággal. A 0 dB jelzés annak a hangerőszintnek felel meg, amelyen a klipet rögzítették. Az aktuális szintet számszerűen jelzi a program, egy külön területen ❺.

A hangerő-szabályozó csúszka helyzete a film aktuális pozíciójában érvényes lejátszási hangerőszintet mutatja, az eredeti szinthez viszonyítva. A szintet a csúszka felfelé vagy lefelé húzásával módosíthatja. Ha a sáv aktuális időindexénél nem található klip, a csúszka „szürkítve” jelenik meg (azaz le van tiltva). Ha a sáv el van némítva, a csúszka szürke, és a legalsó helyzetben van. A hangerő-szabályozó állításának hatására a hangsávhoz egy (az előbbieken ismertetett) hangerő-beállítási pontot ad hozzá a program.

A sáv lejátszáskori hangerejét megjelenítő görbe – más néven *burkológörbe* – a teljes sáv hangszintjéből és a sáv egyes pontjaiban érvényes viszonylagos szintből áll össze. Ez a kombinált szint, melyet a hangklipeknél a hangerő-módosítási vonalak ábrázolnak grafikusan, a *szintmérőn* ⑥ látható. A szintmérő világítva mutatja az aktuális időindexnél érvényes szintet. A hang „levágásának” – azaz annak a kellemetlen hangnak, amely akkor keletkezik, ha a digitális jel tartományán kívül eső hangerőszintet próbál beállítani – elkerülése érdekében biztosítania kell, hogy a mérő szintje soha ne érje el teljesen a maximumot. A levágás előfordulását a *levágásjelzőn* ⑦ figyelheti; ez a jelző levágás esetén rövid ideig világít.

Az *hangosítógombokkal* ③ a hang felhangosítható a film aktuális pontjától vagy lehalkítható a film aktuális pontjáig. Ellenőrzésképpen figyelje meg a klip hangerejének változását ábrázoló vonalat, amikor a gombokra kattint. A halkítás vagy hangosítás időtartama nullától ötvenkilenc másodpercig terjedhet, és a *Projektbeállítások* beállításpanelen (*Beállítás* ➤ *Projektbeállítások*) található *Hang fel/lehúzása* területen állítható be. A hang fel- és lehúzása nem használható a klipek végéhez túl közel.

## A balanszszabályzó

A szabályzónak három üzemmódja van, melyek közül a szabályzó feletti legördülő lista segítségével választhat: *sztereó*, *Surround* és *beszéd*. Az üzemmódot bármikor megváltoztathatja, amikor csak kívánja – akár egy hangklipen belül is.



**A funkció elérhetősége:** Surround hang csak a Studio Plus verzióban használható.

Bármelyik üzemmód is legyen aktív, az egyes sávok pozícióját a film egyes pontjaiban a hangszóró (vagy „korong”) ikon jelzi. Az ikon megegyezik a megfelelő sávhoz tartozó elnémitásjelzőn láthatóval.

*Szttereó* módban a sáv pozícióját a korongnak a két fő hangszóró között történő balra vagy jobbra húzásával állíthatja:



Az eredeti hang sztereó keverés közepére helyezése úgy, hogy a hangeffektusok sávja (bal) és az átfedő sáv (jobb) ellentétes oldalon helyezkedik el. Ebben a példában a zenesáv ikonja (a középponttól jobbra) „szellemképes”, azt jelezve, hogy a sávot elnémitották, vagy hogy nincs klip a sávon ebben az időpontban.



*Surround* módban az egyes sávokat nem csak jobbra-balra („balansz”) hanem előre-hátulra („elúsztatás”) is pozicionálhatja. Az egyes sávok a négy sarokhangszóró által definiált téglalap alakú hallgatási területen belül egymástól függetlenül helyezhetők el.

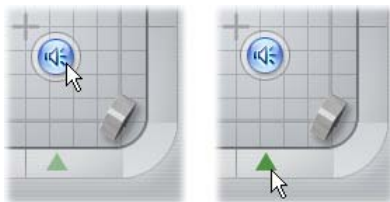
A *beszéd* üzemmód hasonló elven alapul, de tartalmaz egy, a hallgatási terület előtt elhelyezkedő középső hangszórót is. A klip hangjának egy részének a középső hangszóróra küldése stabilizálja a hang érzékelt helyét a *Surround* formájú hanganyagoknál, ugyanakkor a hangforrás elhelyezése két dimenzióban szabadon variálható, akár csak a szokásos *Surround* mód esetében.



*Surround és beszéd üzemmód: a bal oldali képen, Surround módban a zenesáv a hallgatási mező hátulso részén van elhelyezve, az ugyanazon időindexnél található eredeti hangsáv beszéd üzemmódban a jobb oldali képen látható. A beszéd üzemmód az eredeti hangra fókuszál azáltal, hogy a középső hangszórót is megszólaltatja.*

A hangsáv ikonjának helyzetét a balanszszabályzóban kétféle módon állíthatja: az adott sáv ikonjára kattintva és azt a kívánt pozícióba húzva, vagy pedig a szabályzó alsó és jobb szélén lévő háromszög alakú

*helymeghatározó gombok* húzásával. A balanszszabályzó alján található helymeghatározó gomb az aktuálisan kijelölt klip hangkimenetének balra, illetve jobbra való áthelyezésére, a jobb oldali gomb pedig az előtérbeli-háttérbeli pozíció állítására szolgál.



*Húzza el közvetlenül a sáv ikonját (bal oldali kép), vagy a helymeghatározó gombot (jobb oldali kép)*

## **A hangerő- és balanszgörbék megjelenítése**

A projekt minden hangklipse megjelenít egy, a hangerőt, a bal-jobb balanszt vagy az elülső-hátulsó balanszt mutató görbét. A hangklip jobb gombbal előhívható helyi menüjének parancsaival kiválaszthatja, hogy a három vonaltípus közül melyik legyen látható (lásd: „A hangklipek felépítése, 261. oldal).

A görbék közvetlenül az idővonalon módosíthatók hangerő-módosítási pontok segítségével. További részletek: „A hang igazítása az idővonalon”, 264. oldal.

# Hangeffektusok

A projekt bármely hangklipjét módosíthatja a Studio – a Hang eszközkészlet hatodik eszközével, a Hangeffektusok eszközzel elérhető, hangeffektusokkal kapcsolatos beépülő moduljai segítségével. Az eszköz működése megegyezik a *Videóeffektusok* eszközzel. Teljes körű leírást a következő témakörben talál: „Videóeffektusok használata” (139. oldal).



A videóeffektusokhoz hasonlóan a hanggal kapcsolatos beépülő modulok tára is bővíthető. A Studio programban bármely, az elterjedt VST szabványt használó hangeffektust éppúgy felhasználhat, mint a program által tartalmazott effektusokat.

### Hangeffektusok ikonjai




Idővonal módban a hang- és videoklipen alkalmazott speciális effektusokat kis ikonok jelölik a klip alsó részén. Ezek megfelelnek a *Hangeffektusok* és *Videóeffektusok* eszközből elérhető *Új effektus hozzáadása* böngészőben látható kategóriáknak, melyek ismertetése a 150. oldalon, a „Videóeffektusok tára” című témakörben olvasható.

A paraméterek szerkesztésére szolgáló megfelelő eszköz megnyitásához kattintson duplán a kívánt ikonra.

A képen látható példában mindkét hangklipre a *Zajcsökkentés* effektust alkalmaztuk. A videóklip alatt látható csillag ikon azt mutatja, hogy a Szórakozás kategória legalább egy effektusa került alkalmazásra az adott klipnél.

## Az effektusok ismertetése

A hatékony Zajcsökkentés szűrőt a Studio összes verziója tartalmazza. Leírását a következőkben olvashatja.

A Studio Plus tartalmaz egy extra hangeffektuscsoportot is, melyek rövid ismertetését a 276. oldaltól kezdődően olvashatja. A Plus verzióban található effektusokhoz tartozó paraméterek teljes dokumentálását a környezetfüggő online súgó tartalmazza. A súgó megtekintéséhez az adott effektus paraméterpaneljének bal felső sarkában látható *súgó* gombra  kattintson, vagy pedig nyomja le az **F1** billentyűt, amikor a panel meg van nyitva.

A Studio Plus tartalmazza egy speciális kategóriát, a *Sebesség* effektust, amelynek jelenleg páratlan szolgáltatása, hogy egyidejűleg használható a videóval és a hanggal is. A vonatkozó tudnivalókat a 154. oldalon találja.

---

## Zajcsökkentés

---

Ez a speciális szűrő a hangklipekben hallható nem kívánatos hangok megszüntetésére szolgál. A szűrő dinamikusan reagál a klipen belül változó

zajviszonyokra. Az adaptív algoritmus számára az Ön által választott mentett beállításkészlet szolgál kiindulási pontként.

Az eredmény minősége gyakran tovább javítható a *Zajcsökkentés* és a *Finomhangolás* paramétereinek beállítása révén. Az új beállítások hatásának hallhatóvá válása előtt körülbelül egy másodperces késleltetés lép fel, ezért a módosításokat ajánlott kis lépésekben végezni, majd megállítani a lejátszást, és ellenőrizni az eredményt.



**Zajcsökkentés:** Kézikamera kültéri használata esetén igen magas lehet a „forrászaj” szintje, ha a felvételen szereplő személyek nagyobb távolságban vannak a mikrofontól, ráadásul az a kamera saját zaját is zavaróan felerősítheti. Forgatáskor a kamera vonalszintű bemenetéhez ruhára erősíthető mikrofont csatlakoztatva azonban elfogadható mértékre csökkenthető a forrászaj. Az adott jel zajviszonyainak megfelelően módosítsa a szabályzó állását.

**Finomhangolás:** A tisztítás mértékét szabályozza. Erre a beállításra csak akkor van szükség, ha a *zajcsökkentés* szintje alacsony, ugyanis magasabb szint esetén a zaj amúgy is megszűnik.

**Automatikus igazodás:** A jelölőnégyzet bejelölése esetén a szűrő automatikusan a klip zajának típusához és mértékéhez igazodik. Amennyiben az *Automatikus igazodás* beállítás aktív, a program nem használja a *Finomhangolás* beállítást.

**Szél eltávolítása:** A jelölőnégyzet egy, a szélzajt és a hasonló nem kívánt háttérzajokat csökkentő szűrőt kapcsol be.

**Megjegyzés:** A *Zajcsökkentés* szűrő sokféle hanganyagnál lehet segítségére, de nem univerzális csodaszer. Az eredményt az eredeti anyag mellett befolyásolja a problémák típusa és súlyossága is.



## HANGEFFEKTUSOK A PLUS VERZIÓBAN

A Studio Plus program hangeffektuscsomagját csak a Studio Plus verzió tartalmazza. A Studio más verzióinak felhasználói úgy szerezhetik be ezeket az effektusokat, ha frissítenek a Studio Plus szoftverre.

Ez a rész röviden bemutatja a csoport effektusait. A teljes leírás eléréséhez – a paraméterek ismertetését is beleértve – a Studio Plus programban az effektus paraméterablakát megnyitva indítsa el a környezetfüggő sugót.

---

### Csatorna eszköz

---

A Studio Plus ezen effektusának alapfunkciója a sztereó hang átirányítása. Segítségével a bal és jobb bemeneti csatorna valamelyikét vagy mindkettőt összekötheti a bármelyik – vagy mindkét – kimeneti csatornával. Ezenfelül a Csatorna eszköz speciális célú mentett beállításkészleteket is kínál, például a *Fázisváltás* és a *Beszéd eltávolítása* – azaz „karaoke” – effektust.

---

## Kórus

---

A Studio Plus kórus-effektusa a hangadtfolyamban található „visszhangok” ismétlődő újakezdésével teltebb, zengőbb hangzást hoz létre. A visszhangok ismétlési gyakorisága, az ismétlések közötti hangelhalkulás és más tulajdonságok szabályozása révén speciális effektusok bő választéka állítható elő.

---

## Sziszegésmentesítő

---

A Studio Plus eme szűrője a hanganyag megsértése nélkül eltávolítja a felesleges sziszegést a felvett beszédből. Az effektust paraméterek segítségével finomíthatja az adott kijavítandó felvételhez.

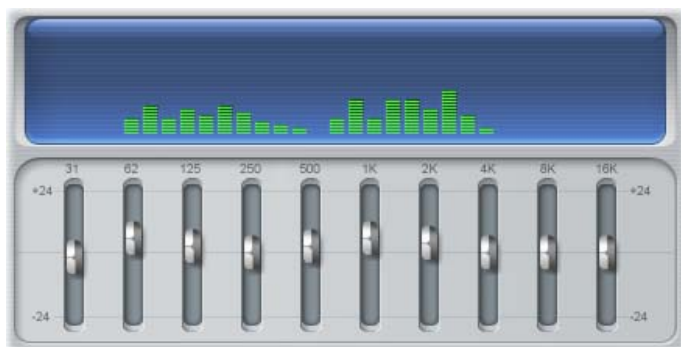
---

## Hangszínszabályzó

---

A grafikus hangszínszabályzók – így a Studio Plus szoftverben található is – hasonlók az audioeszközök a magas és a mély „tónusok” szabályozására szolgáló kezelőszerveihez, de sokkal finomabb beállítást tesznek lehetővé. A Studio hangszínszabályzója a hallható frekvenciájú hangspektrumot tíz sávra osztja, melyek mindegyikének közepe más-más hangfrekvencia.

**Megjegyzés:** Zenei szaknyelvre lefordítva a sávok egy-egy oktávot fednek le, a középfrekvencia hangszíne pedig a B hangjegyéhez áll közel.



A csúszkák segítségével 48 decibeles tartományban (-24 és +24 dB között) növelheti vagy csökkentheti az egyes sávok frekvenciáinak a teljes hanghoz való hozzájárulását. A sáv igazítása a középfrekvencián érvényesül a legerősebb mértékben, és fokozatosan nullára csökken mindkét irányban.

A csúszka feletti kijelző a hang teljes hangspektrumbeli intenzitását mutatja a projekt lejátszása során.

---

## Grunge-effektus

---

A Studio Plus Grunge-effektusa zajt és statikus zörejt ad a felvételekhez. Hatására a klipek úgy hangzanak, mintha egy, a rossz vétel miatt recsegő rádióadást vagy egy karcos hanglemezt hallgatna.





---

## Kiegyenlítő

---

A Studio Plus ezen effektusa egy, videófilm-készítés céljára történő hangfelvételeknél általánosan előforduló problémát kompenzál: az eredeti felvett hang különböző részeinek hangerejében tapasztalható kiegyensúlyozatlanságot. Előfordulhat például, hogy videofelvétel készítésekor hozzáadott kommentár olyan magas jelszinttel kerül rögzítésre, hogy elnyomja a helyszínen hallható egyéb hangokat.

A *Kiegyenlítő* működésének trükkje egy megfelelő, az eredeti klip hangos és a halk hangjai közötti célhangerő megtalálása. A célhangerő alatt a Kiegyenlítő hangosság-növelőként működik, és egy állandó viszonyszám szerint növeli az eredeti jelszintet, míg felette dinamikakompresszorként funkcionál, csökkentve az eredeti szintet. A paraméterek körültekintő beállításával a hanganyag kiegyensúlyozottsága jelentősen javítható.

---

## Visszhang

---

A Studio Plus *Visszhang* effektusa a forráshang megadott méretű és hangvisszaverő képességű szobában való lejátszásának hatását szimulálja. Az eredeti hang a hallgató fülébe érkezése és az első visszhangok között nagyobb helyiségben hosszabb idő telik el, mint egy kisebbben. A visszhangok elhalásának gyorsasága egyaránt függ a szoba nagyságától és a falak visszaverő képességétől.

A *Visszhang* effektus mentett beállításkészletei a modellezett helyiség – amely egy gépkocsi utasterétől egészen egy hatalmas föld alatti barlangig sok minden lehet – típusa után vannak elnevezve.

---

## Sztereó visszhang

---

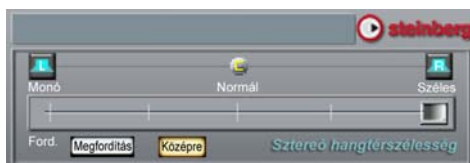
A Studio Plus Sztereó visszhang effektusa lehetővé teszi külön késleltetés megadását a bal és a jobb csatornához, valamint a visszacsatolás és a balansz szabályozását is, és ezáltal különféle érdekes hangok állíthatók elő.

---

## Sztereó szóródás

---

A Studio Plus ezen effektusa lehetővé teszi a sztereó hallgatási mező virtuális szélességének növelését és csökkentését a hangklippek esetén. Általában a nyílt teret vagy nagy kiterjedésű helyiséget szimuláló hanganyagok létrehozására használatos.

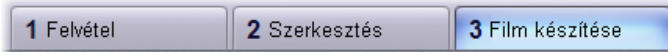




# Filmkészítés

A digitális videó egyik nagyszerű tulajdonsága, hogy nagy – és egyre növekvő – számú eszköz képes használni. A Studio szoftverrel a filmekből a célközönség által használt videomegjelenítő eszközök (például kézi DivX-lejátszó, mobiltelefon vagy HDTV-támogatású házimozsi-rendszer) típusától függően különböző verziókat készíthet.

A projekt szerkesztésének befejeztével váltson Film készítése módra a képernyő tetején látható *Film készítése* gombra kattintva.





Ekkor megnyílik a kimenet kiválasztására szolgáló párbeszédpanel, ahol néhány kattintással megadhatja a film kimeneti formátumának szükséges beállításait a Studio szoftver számára.


A film elkészültével először az ablakban baloldalt látható négy fül közül választva adja meg az adathordozó típusát. A választható lehetőségek: *Lemez*, *Fájl*, *Szalag* és *Web*.

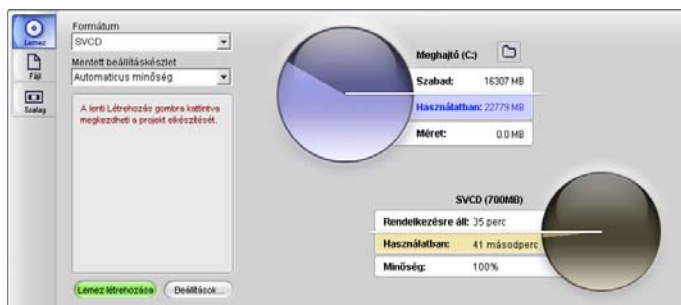
A *Lemez* kimenettel a filmeket írható lemezre rögzítheti a számítógép CD-, DVD-, HD DVD- vagy Blu-ray-író meghajtójával. Emellett

a Studio programmal akár „lemezképet” is hozhat létre a merevlemezre, melyet később bármikor kiírhat. További tudnivalók a 286. oldalon olvashatók.

 A *Fájl* kimeneti beállítás esetén a program a merevlemezről, a webről, hordozható videolejátszón, vagy akár mobiltelefonon megnézhető fájlokat hoz létre. Lásd a 290. oldalt.

 A *Szalag* kimeneti beállítás választása esetén a program a kézikamerában vagy videomagnóban lévő szalagra rögzíti a filmet. Ezen a fülön megadhatja azt is, hogy a film kimenete a monitor képernyőjén jelenjen meg. Lásd a 298. oldalt.

 A *Web* kimenet egy YouTube vagy Yahoo! Video webhelyre feltöltendő fájlt hoz létre. Ezek a népszerű webhelyeken munkáit több millió felhasználóval megoszthatja. Lásd: 301. oldal.



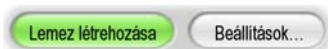
*A kimeneti beállítások kiválasztása: A bal oldalon látható fülek segítségével lemezre, fájlba, szalagra vagy webre mentheti az anyagot. A további vezérlők a választott médiatípus szükséges kimeneti beállításainak megadására szolgálnak. Jobboldalt a lemezhasználat grafikus megjelenítése látható.*

## Kimenet beállítása

A kimenet mindegyik adathordozónál egyszerűen konfigurálható a kimenetválasztó ablak legördülő listái segítségével.



Amennyiben kézi beállítások megadására van szükség, a *Beállítások* gombra kattintva megnyithatja a választott adathordozó-típushoz tartozó beállítási párbeszédpanelt. A beállítások ellenőrzése után kattintson a *Létrehozás* gombra a kiírás megkezdéséhez.



## Film előkészítése a kiíráshoz

A film kiírásra való előkészítése során rendszerint bizonyos előfeldolgozás szükséges. A Studio programnak általában „ki kell számítania” a filmhez adott átmeneteket, feliratokat, lemezmenüket és videóeffektusokat (létre kell hoznia a képkockákat a megfelelő kimeneti formátumban). A Studio programmal az ezen eljárás során létrehozott fájlok a kiegészítő fájlok mappájában tárolódnak, melynek helyét a kimenetböngésző ablak *mappagombjára* kattintva állíthatja be.



## KÍRÁS LEMEZRE

Ha a számítógép tartalmaz megfelelő lemezíró hardvert, a Studio szoftver alkalmas a filmek közvetlenül VCD (VideoCD), S-VCD (Super VideoCD), DVD, HD DVD és Blu-ray formátumú lemezre írására.

Akár rendelkezik lemezíróval, akár nem, a Studio „lemezképek” létrehozását is lehetővé teszi – azaz egy könyvtárat hoz létre a merevlemezen, amelynek fájljai a lemezre kerülő információval megegyező adatokat tartalmaznak. A lemezkép ezt követően lemezre írható.

### CD-formátumok

Ha a számítógép rendelkezik CD- vagy DVD-íróval, a Studio képes VCD vagy S-VCD formátumú lemezeket készíteni CD-R vagy CD-RW szabványú adathordozóra.

#### A VCD-k lejátszhatók:

- A VCD vagy S-VCD formátumot támogató lejátszókon
- Bizonyos DVD-lejátszókon (a legtöbb DVD-lejátszó kezeli a VCD formátumot és a CD-RW adathordozókat, de számos típus nem olvassa megbízhatóan a CD-R lemezeket)
- CD- vagy DVD-meghajtóval és az MPEG-1 formátum lejátszására alkalmas szoftverrel (például Windows Media Player) rendelkező számítógépeken

#### Az S-VCD-k lejátszhatók:

- Az S-VCD formátumot támogató lejátszókon
- Bizonyos DVD-lejátszókon (a legtöbb DVD-lejátszó kezeli a CD-RW adathordozókat, de számos típus



nem olvassa megbízhatóan a CD-R lemezeket; az S-VCD formátumot általában az ázsiai piacra szánt lejátszók támogatják, az európai és észak-amerikai piacra készültek többnyire nem)

- CD- vagy DVD-meghajtóval és az MPEG-2 formátum lejátszására alkalmas szoftverrel rendelkező számítógépeken

### **DVD, HD DVD és Blu-ray**

Ha a rendszerben található DVD-író, a Studio háromféle DVD-t tud létrehozni: normál (DVD-lejátszókhöz), HD DVD (HD DVD-lejátszókhöz) és AVCHD formátumú lemezt (Blu-ray-lejátszókhöz).

Ha számítógépe tartalmaz HD DVD- vagy Blu-ray-írót, az eszköz által támogatott összes lemezformátumban mentheti filmjeit.

#### **A normál DVD-k lejátszhatók:**

- Bármely olyan DVD-lejátszóval, amely kezeli az író által készített írható DVD-formátumot (a legtöbb lejátszó kezeli az általánosan elterjedt formátumokat)
- DVD-meghajtóval és megfelelő lejátszószoftverrel rendelkező számítógépeken
- Bármely HD DVD-lejátszón

#### **A HD DVD formátumú DVD-k és HD DVD-k lejátszhatók:**

- Bármely HD DVD-lejátszóval és a meghajtóval szerelt Microsoft Xbox 360 konzollal
- HD DVD-meghajtóval és megfelelő lejátszószoftverrel rendelkező számítógépeken

## A Blu-ray lemezek, illetve az AVCHD formátumú DVD-k lejátszhatók:

- A Panasonic DMP-BD10 és a Playstation 3 készüléken, valamint más Blu-ray-lejátszókon (egyres lejátszóknem támogatják az AVCHD formátumot)
- Blu-ray-meghajtóval és megfelelő lejátszószoftverrel rendelkező számítógépeken

## A film kiírása

### A Studio az alábbi három lépésben hozza létre a lemezt vagy lemezképet:

1. Először a teljes filmet ki kell számítani a lemeze kerülı MPEG-kódolású adatok létrehozása érdekében.
2. Ezt követően a lemezt *össze kell állítani*. Ebben a fázisban a Studio létrehozza a ténylegesen a lemeze kerülı fájlkat és könyvtárstruktúrát.
3. Az utolsó lépés a lemeze *írása*. (Ha valódi lemeze helyett csupán lemezképet ír, ez a lépés kimarad.)


### A film kiírása lemezeze vagy lemezképebe:

1. Kattintson a *Lemez* fülre az alábbi képernyő megjelenítéséhez:



A két kör alakú diagram az összegzett lemezehasználatot mutatja. A felső diagramon az

látható, hogy mennyi tárterület szükséges a merevlemezen a film készítése során, a másik diagramon pedig az, hogy várhatóan mennyi helyet foglal majd el a film az írható lemezen (időben kifejezve).

A fenti *mappa* gombra  kattintva megadhatja azt a helyet – valamelyik merevlemezen – ahol a Studio a segédfájlokat tárolja. Lemezkép készítése esetén a lemezkép is ebbe a mappába kerül. Ha a számítógép több lemezíróval is rendelkezik, az erre szolgáló gombbal kiválasztható a használandó íróeszköz.

2. Adja meg, hogy melyik lemeztípust használja, és válassza ki a legmegfelelőbbnek ítélt Videó minősége/lemezkihasználás beállításkészletet.



A kimenet beállításainak finomhangolásához válassza az Egyéni beállításkészletet, majd kattintson *Beállítások* gombra a *Lemez készítése* párbeszédpanel megjelenítéséhez (Lásd: „A *Lemez készítése* ablak beállításai”, 323. oldal).

3. Kattintson a zöld színű *Lemez létrehozása* gombra. A Studio ekkor végrehajtja a fentiekben ismertetett lépéseket (kiszámítás, összeállítás és szükség esetén lemezírás) a *Lemez készítése* párbeszédpanelen megadott lemez, illetve lemezkép elkészítéséhez.
4. Az írás befejezésekor a Studio kilöki a lemezt a meghajtóból.

## Az egyes lemezformátumok minősége és kapacitása

A különböző lemezformátumok közötti legfontosabb, a képminőségre és a kapacitásra vonatkozó különbségek:

- **VCD:** Lemezenként körülbelül 60 percnyi MPEG-1 formátumú videó tárolható, melynek minősége hozzávetőlegesen fele a DVD-filmekének.
- **S-VCD:** Lemezenként körülbelül 20 percnyi MPEG-2 formátumú videó tárolható, melynek minősége hozzávetőlegesen kétharmada a DVD-filmekének.
- **DVD:** Lemezenként körülbelül 60 percnyi teljes minőségű MPEG-2 videó tárolható (ha a lemezíró támogatja a kétrétegű írást, akkor 120 percnyi)
- **DVD (AVCHD):** Lemezenként és rétegenként körülbelül 40 percnyi teljes minőségű AVCHD formátumú videóanyag tárolható.
- **DVD (HD DVD):** Lemezenként és rétegenként körülbelül 24 percnyi teljes minőségű DVD HD formátumú videóanyag tárolható.
- **DVD HD:** Lemezenként és rétegenként körülbelül 160 percnyi teljes minőségű DVD HD formátumú videóanyag tárolható.



## FÁJLBA ÍRÁS

A Studio az alábbi formátumú filmfájlokat tudja létrehozni:

- 3GP
- Csak hang
- AVI



- DivX
- Flash Video
- iPod-kompatibilis
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-4
- Real Media
- Sony PSP-kompatibilis
- Windows Media

Válassza azt a formátumot, amely megfelel a célközönség igényeinek és a megjelenítő hardver képességeinek.

A kimeneti fájl mérete egyaránt függ a fájlformátumtól és a megadott tömörítési paraméterektől. Bár a tömörítési beállítások módosításával egyszerűen csökkenthető a fájl méret, a nagyfokú tömörítés a minőség rovására megy.

A legtöbb formátum részletes beállításait az Egyéni mentett beállításkészletet választva, majd a *Beállítások* gombra kattintva adhatja meg. A többi mentett beállításkészlet a gyakran előforduló igényekhez készült beállításokat tölt be. A Studio beállításaival kapcsolatos tudnivalókat az „A” *függelék: Beállítási lehetőségek* című részben olvashatja.

A kívánt kimeneti beállítások megadását követően kattintson a *Fájl létrehozása* gombra. A megjelenő tállózóablakban adja meg a létrehozandó videófájl nevét és helyét.

A kényelmes használat érdekében a kimeneti böngésző is tartalmaz olyan   gombokat, amelyekkel bármelyik médiafájl elindítható

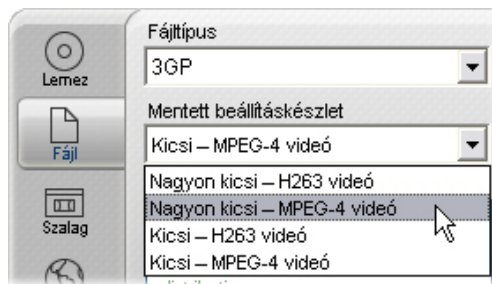
a Windows Media Player vagy a Real Player programban, így a kimeneti fájl közvetlenül a szerkesztés után megtekinthető egy külső lejátszóban.



*A kimenetválasztó panel Fájllapja*

### 3GP

A Studio programmal ebben a széles körben elterjedt formátumban is írhat ki filmeket, MPEG-4 vagy H.263 videotömörítéssel és AMR hangtömörítéssel. Ez a formátum kifejezetten a kisebb feldolgozási és tárolókapacitással rendelkező mobiltelefonokhoz lett tervezve.

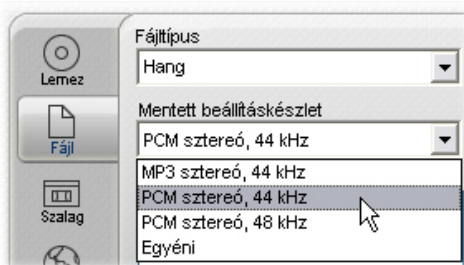


A fájl típus beállításai között mindkét videotömörítéssel kétféle képkockaméretet találhat. A „Kicsi” méret 176x144, a ”Nagyon kicsi” méret pedig 128x96 képpontos.

## Csak hang

Bizonyos tartalomtípusok esetén a hangsáv önállóan is felhasználható. A szórakoztató műsorok, valamint az interjúk és más beszélgetések videofelvételeiből például célszerű lehet csak a hangot megtartani.

A Studio lehetővé teszi a hangsávok mentését, melyhez **wav** (PCM), **mp3** vagy **mp2** formátumot választhat.

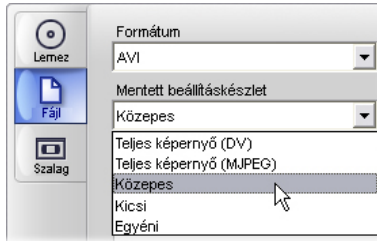


Kattintson a megfelelő beállításkészletre; vagy kattintson az *Egyéni* gombra, majd kattintson a *Beállítások* gombra a *Fájl készítése* párbeszédpanel megjelenítéséhez (lásd: 328. oldal).

## AVI

Noha az AVI fájl típus széles körben elterjedt a digitális videók világában, az AVI-fájlban tárolt videó- és hangadatok tényleges kódolását és dekódolását külön szoftver – *kodek* – végzi.

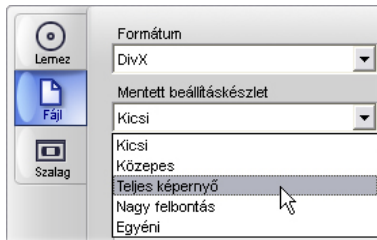
A Studio egy DV- és egy MJPEG-kodeket tartalmaz. Amennyiben valamely más formátumban szeretné AVI-fájlba írni a filmet, bármely, a számítógépen telepített DirectShow-kompatibilis kodeket használhat, csak ügyeljen arra, hogy az adott kodek azon a számítógépen is telepítve legyen, amelyen le fogja játszani a filmet.



Kattintson az igényeinek leginkább megfelelő mentett beállításkészletre – vagy az *Egyéni* lehetőségre, majd a *Beállítások* gombra a *Fájl készítése* beállítási párbeszédpanel megnyitásához (Lásd: 328. oldal).

## DivX

Ezt az MPEG-4 videotömörítési eljárason alapuló fájlformátumot széles körben használják az interneten terjesztett videófájloknál, és emellett számos DivX-kompatibilis hardvereszköz is támogatja, DVD-lejátszóktól kezdve hordozható és kézi eszközökig.



Kattintson az igényeinek leginkább megfelelő mentett minőségi beállításkészletre – vagy az *Egyéni* lehetőségre, majd a *Beállítások* gombra a *Fájl készítése* beállítási párbeszédpanel megnyitásához (lásd a 328. oldalt).

## Flash Video

A Studio támogatja kimeneti formátumként a Flash Video (**flv**) formátum 7-es verzióját. Csaknem az összes jelenlegi webböngésző képes megjeleníteni ezt a formátumot, mely széles körben elterjedt a portálokon és hírwebhelyeken.

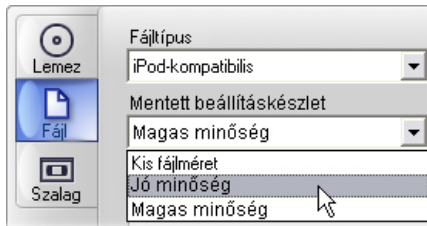




Kattintson a megfelelő minőségbeállításra; vagy kattintson az *Egyéni* gombra, majd kattintson a *Beállítások* gombra a *Fájl készítése* párbeszédpanel megjelenítéséhez (lásd: 328. oldal).

## iPod-kompatibilis

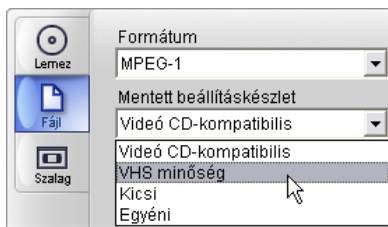
A DivX –hez hasonlóan ez a fájlformátum is az MPEG-4 videótömörítési eljárásán alapul. A hatékony tömörítés és a kis, 320×240 képpontos képkockaméret a más, nagyobb terjedelmű formátumokhoz képest igen kis méretű kimeneti fájlokat eredményez. A létrejövő fájlok a népszerű Video iPod készülékkel kompatibilisek, de előfordulhat, hogy más típusú eszközökkel is lejátszhatók.



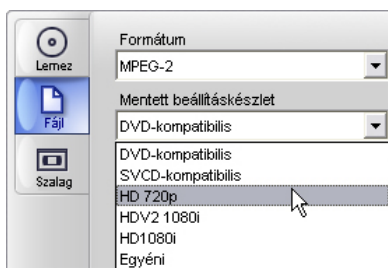
A három beépített minőségi beállítás különböző adatsebességeket ad meg, melyek mindegyike más-más egyensúlyt határoz meg a minőség és a fájl méret között.

## MPEG

Az **MPEG-1** az eredeti MPEG fájlformátumot takarja. Az MPEG-1 videótömörítés a VideoCD-ken használatos, más területeken újabb szabványok váltották fel.



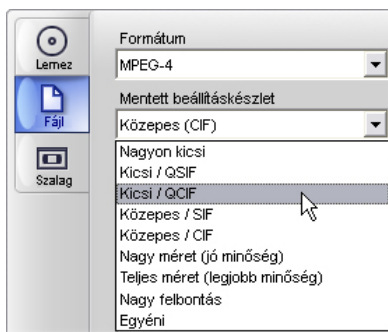
Az MPEG-1 formátum utódja az **MPEG-2**. Míg az MPEG-1 formátumot minden, Windows 95 vagy újabb operációs rendszert futtató számítógép támogatja, az MPEG-2 és MPEG-4 fájlok csak azon számítógépeken játszhatók le, melyeken megfelelő dekóderszoftver van telepítve. Az MPEG-2 mentett beállításkészletei közül kettő támogatja a HD (nagy felbontású) lejátszóeszközöket.



Az MPEG család további tagja az **MPEG-4**, mely az MPEG-2-höz hasonló képminőséget tesz lehetővé – még nagyobb fokú tömörítés mellett, így különösen alkalmas megoldás az interneten továbbított anyagoknál. Az MPEG-4-re vonatkozó mentett beállításkészletek közül kettő (a QCIF és a QSIF) a mobiltelefonokon használható „nygyedes

képkockaméretű” videófájlok létrehozására szolgál, míg a másik két beállítás (a CIF és a SIF) a kézi lejátszókon megjeleníthető „teljes képkockaméretű” anyagok készítésére.

**Egyéni mentett beállításkészletek** Az összes MPEG-változat esetében a film részletes beállításainak konfigurálásához az *Egyéni* lehetőséget kell választania, majd a *Beállítások* gombra kattintania a *Fájl készítése* beállítási párbeszédpanel megnyitásához (lásd a 328. oldalt).



## Real Media

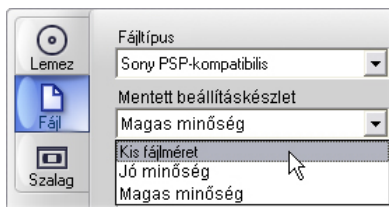
A Real Media filmfájlok az interneten keresztül lejátszásra készültek. A Real Media filmeket bárki lejátszhatja, aki rendelkezik a [www.real.com](http://www.real.com) webhelyről ingyenesen letölthető RealNetworks® RealPlayer® szoftverrel.

Az 333. oldalon további tudnivalókat talál a kimeneti fájl a *Fájl készítése – Real Media* beállítási párbeszédpanelen való konfigurálásáról.

## Sony PSP-kompatibilis

Ez a fájlformátum szintén az MPEG-4 videótömörítési eljárás alapján alapul. Az iPod-kompatibilis fájlpushoz hasonlóan a hatékony tömörítés és a kis, 320×240

képpontos képkockaméret a más, nagyobb terjedelmű formátumokhoz képest igen kis méretű kimeneti fájlokat eredményez. A létrejövő fájlok a népszerű Sony PlayStation Portable készüléssel kompatibilisek, de előfordulhat, hogy más típusú eszközökkel is lejátszhatók.



## Windows Media

A Windows Media fájlformátumot szintén az interneten keresztül továbbított adatfolyamok lejátszására tervezték. A fájlok bármely olyan számítógépen lejátszhatók, amelyen telepítve van a Microsofttól ingyenesen beszerezhető Windows Media Player program.

Az 336. oldalon további tudnivalókat talál a kimeneti fájl a *Fájl készítése – Windows Media* beállítási párbeszédpanelen való konfigurálásáról.



## SZALAGRA ÍRÁS

Amennyiben a kimenetet külső videoeszközre – televízióra, kézikamerára vagy videomagnóra – szeretné küldeni, a kimenetválasztó ablakban kattintson a *Szalag* fülre, illetve ha a monitoron kívánja megjeleníteni a videót, válassza a „VGA” lehetőséget.

---

## A kamera vagy a videomagnó konfigurálása...

---

A film elkészítésének megkezdése előtt ellenőrizze, hogy a rögzítőeszköz megfelelően csatlakoztatva van-e.

### **Kimenet IEEE-1394 kábelen keresztül**

Ha a rögzítőeszköz rendelkezik DV bemenettel, egyszerűen csatlakoztassa a digitális videót szolgáltató hardverhez egy IEEE-1394 (más néven „i-LINK”) szabványú kábelen keresztül. A kézikamerán a DV IN/OUT jelzésű csatlakozóba kell illeszteni a kábelt.

**Megjegyzés:** Azon készülékeken – például számos PAL szabványt használó eszközknél, amelyek nem támogatják a kézikamerával történő felvételt (külső jelforrásból), a DV csatlakozó jelzése egyszerűen csak DV OUT.

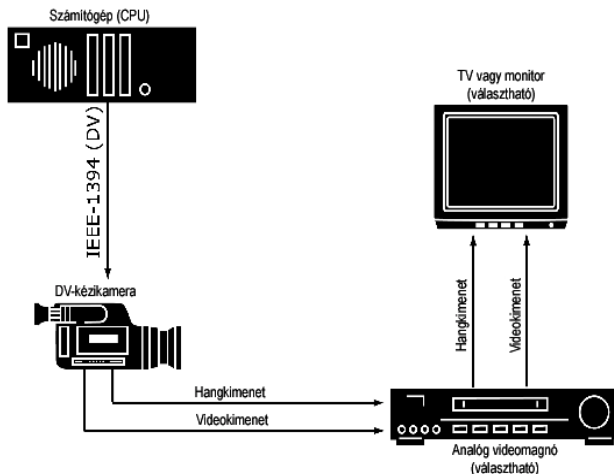
### **Kimenet analóg audio- és videokábelen keresztül**

Amennyiben analóg (TV vagy videó) kimenettel rendelkező Studio termékkel – például Studio DVplus vagy DC10plus – rendelkezik, a videomagnó videobemeneteihez csatlakoztassa a rögzítőkártya videokimeneteit, hangbemeneteihez pedig a hangkártya hangkimeneteit (vagy a rögzítőkártyáét, ha az rendelkezik ilyenekkel).

### **Televízió vagy videomonitor csatlakoztatása**

Számos kézikamera rendelkezik saját képernyővel, ami feleslegessé teszi videomonitor csatlakoztatását.

Ellenkező esetben – ha rögzítés közben látni kívánja a filmet –, csatlakoztatnia kell egy TV-készüléket vagy videomonitor a videomagnó videokimeneteihez. A DV kézikamerákon nem mindig található videokimenet.



## A film kiírása videokazettára

Győződjön meg róla, hogy a kézikamera, illetve videomagnó be van kapcsolva és konfigurálva van, valamint hogy be van helyezve a készülékbe egy olyan kazetta, amelyen megjelölte, hogy honnan szeretné kezdeni a felvételt. Ekkor két lehetőség áll fenn:

1. Amennyiben DV kazettára veszi fel a filmet, a Studio lehetővé teszi a DV készülék automatikus vezérlését. Kattintson a Beállítások gombra, majd a Kimenet beállításai területen jelölje be a megfelelő jelölőnégyzetet.

A legtöbb DV készüléknél rövid késleltetés tapasztalható a felvételi parancs vétele és a felvétel tényleges kezdete között. Mivel ez az idő készülékenként eltér, előfordulhat, hogy kísérleteznie kell, hogy megtalálja a *Rögzítés késleltetése* beállítás az adott eszközhöz megfelelő értékét.

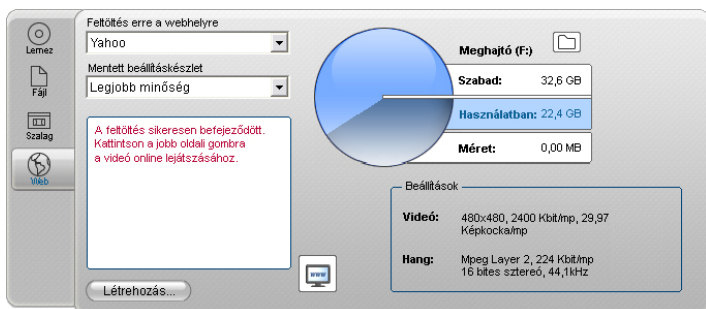
2. Ha analóg videokazettára rögzít, vagy nem jelölte be a *Rögzítés automatikus indítása és leállítása* jelölőnégyzetet a *Szalag készítése* beállításpanelen, indítsa el a rögzítést a videomagnón.

Ezután kattintson a *lejátszás* gombra a lejátszóban.



## KÖZZÉTÉTEL A WEBEN

A Studio programmal feltöltheti videóit közvetlenül a Yahoo! Video vagy YouTube webhelyre, mellyel több milliányi internetfelhasználó számára elérhetővé teheti azokat.



A Yahoo lehetőség két beállításkészletet kínál: *Legjobb minőség* és *Gyors feltöltés*. A két beállításkészlethez eltérő képkockaméret–adatsebesség kombináció tartozik:

- A *Legjobb minőség* lehetőség 480x480 képpontos képkockaméretet jelent, adatsebessége pedig 2 400 kilobit másodpercenként.
- A *Gyors feltöltés* beállítás 352x240 képpontos képkockaméretet és másodpercenkénti 1 150 kilobit adatsebességet jelent.

A YouTube lehetőség egyetlen beállításkészletet kínál: *Legjobb minőség*. A képkockaméret 320x240 képpont, az adatsebesség pedig 256 Kbit/másodperc.

További formátumbeállítások egyik cél esetén sem szükségesek.

A használandó beállításkészlet és a feltöltési webhely megadása után kattintson a *Létrehozás* gombra. Ekkor megnyílik a Feltöltés a webre párbeszédpanel, amelyen megadhatja a klip szerkesztési adatait.

Feltöltés a webre

Főcím  
Helena Handcart

Leírás  
Thornkey puts it all in perspective - then pulls it out again!

Címkék  
Made by Pinnacle Studio, dadaism, penguin studies, ringtone tricks

Kategória Feltöltésenként maximum 3 kijelölés lehetséges.

<input checked="" type="checkbox"/> Állatok	<input type="checkbox"/> Zene
<input type="checkbox"/> Animációk	<input checked="" type="checkbox"/> Hírek
<input type="checkbox"/> Autók	<input type="checkbox"/> Sport
<input type="checkbox"/> Játékok	<input checked="" type="checkbox"/> Utazás
<input type="checkbox"/> Humor	<input type="checkbox"/> Videonaplók
<input type="checkbox"/> Filmek	

Bejelentkezés más felhasználónéven

Folytatás Mégse

Szükség szerint adja meg a címet, a leírást és a vesszővel elválasztott keresési kulcsszavakat, majd válassza ki azt a legfeljebb három kategóriát, amelybe be szeretné sorolni a filmet.

Ha előzőleg már bejelentkezett a Yahoo! webhelyén lévő fiókjába a Studio programból, ám ez alkalommal másik felhasználói azonosítót szeretne használni,



jelölje be a *Bejelentkezés más felhasználónéven* jelölőnégyzetet.

Ha nincs bejelentkezve, megjelenik a Welcome to Yahoo! Desktop Login (Üdvözli a Yahoo! – asztali bejelentkezés) ablak. Ha rendelkezik fiókkal a Yahoo! rendszerében, írja be felhasználónevét és jelszavát. Ha még nincs fiókja, akkor a *Sign up* (Regisztráció) hivatkozásra kattintva először létre kell hoznia egyet.



A Studio automatikusan létrehozza, majd feltölti a filmet. Ha meg szeretne győződni a feltöltés sikerességéről, és ehhez meg szeretné nyitni a Yahoo! Video webhelyet a böngészőben, kattintson a *Watch video online* (Videó megtekintése az interneten) gombra.





# Beállítási lehetőségek

A Studio működési módja számos tekintetben megváltoztatható a rendelkezésre álló beállításokkal. Az alapértelmezett értékek a legtöbb művelet és hardverkonfiguráció esetén jól használhatóak. A beállítások azonban bármikor megváltoztathatók saját munkamódszerének vagy egyedi hardverkonfigurációjának megfelelően.

### A Studio beállítási lehetőségei

A Studio beállítási lehetőségei két, több lappal rendelkező párbeszédpanelen vannak elhelyezve.

A fő beállításokat tartalmazó párbeszédpanel négy lappal rendelkezik, amelyek a rögzítési és szerkesztési móddal kapcsolatos beállításokat tartalmazzák. A párbeszédpanel kívánt lapja a *Beállítás* menü első csoportjának megfelelő parancsával nyitható meg.



A Film készítése párbeszédpanel három lappal rendelkezik, amelyek mindegyike a három adathordozó-típus valamelyikének felel meg. Ez a párbeszédpanel a *Beállítás* menü első csoportjában található parancsok bármelyikére kattintva nyitható meg.



A beállítások módosított értéke a mostani és a jövőbeli munkamenetekre is érvényes. A beállítások alapértékének automatikus visszaállítására nincs lehetőség.

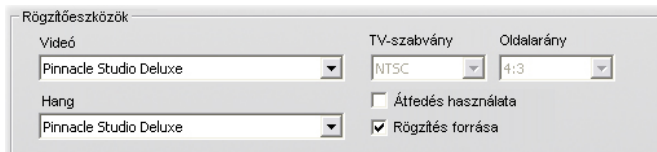
## A rögzítés forrására vonatkozó beállítások

Fontos tudni, hogy az ezen a lapon végrehajtott változtatások az összes jövőbeli rögzítésre vonatkoznak. Ha csak egyetlen rögzítési munkamenetet szeretne beállítani, a következő előtt állítsa vissza a régi értékeket.

A beállítások három csoportra vannak osztva: a Rögzítőeszközök, a Jelenetfelismerés a videórögzítés alatt és az Adatsebesség csoportra.

### Rögzítőeszközök

A Studio érzékeli, hogy milyen hang- és videórögzítést lehetővé tevő hardverek vannak telepítve a rendszerbe. Ha bármelyik kategóriában egynél több rögzítőeszköz található, kiválaszthatja, hogy melyiket kívánja használni az aktuális rögzítési munkamenetben.



**Videó:** Ebben a listában az IEEE-1394 szabványú porton keresztül csatlakoztatott digitális készülékek, illetve különféle analóg videoforrások is (Studio

DC10plus, TV-tuner kártya, USB-kamera stb.) szerepelhetnek. A kiválasztott videóforrás határozza meg a rögzítési forrásra vonatkozó egyes más beállítások elérhetőségét, illetve a *Rögzítési formátum* panellapon megjelenő beállítások körét.

**Hang:** A választható hangeszközök köre a használni kívánt videóeszköztől függ. A legtöbb analóg eszköz esetén például választható a hangkártya bármelyik bemenete – az eszköz konfigurációja határozza meg, hogy melyiket kell használni.

**TV-szabvány:** Válassza ki azt a szabványt, amelyet a televízió vagy a videómonitor használ (NTSC vagy PAL). Az NTSC szabvány Észak-Amerikában és Japánban használatos. A legtöbb más helyen a PAL szabvány elterjedt. Egyes rögzítőeszközökhöz egy további szabvány is rendelkezésre áll: a SECAM, amely Oroszországban, Franciaországban és egyes más országokban használatos. Ha a Studio terméket Észak-Amerikában vásárolta meg, a beállítás véglegesen az NTSC értékre van állítva.

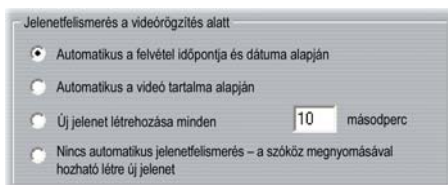
**Videomagnó-bemenet:** Ez a beállítás – mely bizonyos analóg rögzítőeszközöknél érhető el – a videó instabilitási problémájának megoldására szolgál, mely régi lejátszóeszközök használatakor vagy elhasználadott szalagok lejátszásakor léphet fel. A beállítás engedélyezésekor a rögzítés során a program nagyobb tűréshatárt alkalmaz a bejövő audio- és videojel szinkronizálási problémáival kapcsolatban.

**Rögzített anyag előnézete:** Ez a beállítás azt határozza meg, hogy a bejövő videó megjelenjen-e a lejátszóban rögzítés közben. Az előnézet létrehozása jelentős processzoridőt igényel, emiatt bizonyos rendszereken kimaradhat egyes képkockák rögzítése. Csak akkor kapcsolja ki a beállítást, ha kihagyott képkockákat tapasztal.

**Képarány:** Ebben a legördülő listában kiválasztható, hogy a jövőben rögzítendő analóg videóforrások normál (4:3) vagy szélesvásznú (16:9) formátumot használnak.

## Jelenetfelismerés a videórögzítés alatt

A jelenetfelismerési beállítások hatását a 31. oldalon található, „Automatikus jelenetfelismerés” című rész mutatja be. A ténylegesen elérhető beállítási lehetőségek a használt rögzítőeszköztől függenek: nem mindegyik eszköz támogatja az összes üzemmódot.



Az első lehetőség – „Automatikus a felvétel időpontja és dátuma alapján” – csak digitális videóforrásról (DV) való rögzítéskor érhető el.

A digitális kézikamerák nem csak a képeket és a hangot rögzítik, hanem a dátumot, az időt és a kamera által használt megvilágítási idővel kapcsolatos számos beállítást is (erről a kézikamera felhasználói kézikönyve tartalmaz további részleteket). Ezen információk *adatkód* néven ismertek, és az IEEE-1394 szabványú kapcsolaton keresztül továbbítódnak a videó- és hangadatokkal együtt.

Az alapértelmezett beállítás szerint a Studio az adatkódok alapján állapítja meg, hogy mikor kezdődik új jelenet. A program az egyes jelenetek első képkockáját rögzíti az Albumban való megjelenítés céljából.

Az adatkód nem használható, ha a szalag:

- egy vagy több üres (felvételt nem tároló) szakaszt tartalmaz,
- sérülés vagy elektronikus zaj következtében nem olvasható,
- az időpont és a dátum beállítása nélkül készült felvételeket tartalmaz,
- másik szalag másolata, illetve
- 8 milliméteres vagy Hi8-as kézikamerával készített felvételt tartalmaz, és Digital8 rendszerű kézikamerán játssza le.

Az utolsó beállítás hatására – „Nincs automatikus jelenetfelismerés” – a program új jelenetet hoz létre a [Szóköz] billentyű minden egyes lenyomására.

---

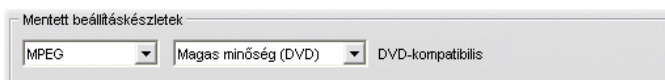
## A rögzítési formátum beállításai

---

A rendelkezésre álló beállítási lehetőségek a használatban lévő rögzítőeszköz típusától függenek (amely a *Rögzítés forrása* lapon állítható be). Az alább bemutatott beállítások mindegyike soha nem jelenik meg egyszerre.

### Mentett beállításkészletek

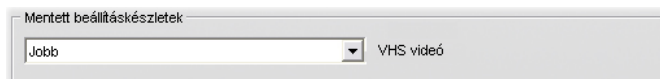
A *Rögzítési formátum* lap egyéb területein látható beállítások a *Mentett beállításkészletek* területen választott beállítástól függenek. A rendelkezésre álló beállításkészleteket ugyanakkor a rögzítőeszköz határozza meg.



DV-forrás használata esetén az első két legördülő listáról választhatók ki a fő rögzítési beállítások. (A másik listában az esetleges albeállítások találhatóak.) A rendelkezésre álló lehetőségek a következők:

- **DV:** Teljes minőségű DV-rögzítés, amely körülbelül 200 MB lemezterületet igényel a videó minden másodpercéhez. A beállításhoz nem tartoznak albeállítások. DV-rögzítést javasolt használni MPEG formátum helyett, ha szükség lehet a projekt videoszalagra való felvételére.
- **MPEG:** Az MPEG formátumban való rögzítéshez kevesebb hely, ugyanakkor több idő szükséges a DV formátumnál – mind rögzítéskor, mind a film szalagra való felvételekor. Albeállításként érhetők el a minőségre vonatkozó beállításkészletek (Magas, Közepes és Alacsony), illetve az Egyéni lehetőség, amely lehetővé teszi a videóbeállítások manuális megadását. Javasolt a legalacsonyabb szintű beállítást választani azok közül, amelyek megfelelnek a film lejátszására használni kívánt összes eszköz követelményeinek. Használja az Alacsony beállítást, ha csak VCD formátumban szeretné kiírni a filmet, a Közepes beállítást, ha az S-VCD formátum által nyújtott előnyöket is ki szeretné használni, illetve a Magas beállítást, ha DVD formátumban szeretné elkészíteni a filmet.

A más típusú rögzítőeszközök minőségbeállításai egyetlen listán jelennek meg – rendszerint Jó, Jobb, Legjobb és Egyéni néven.





A Studio analóg AV/DV-rögzítési módszeréhez előre megszabott rögzítési beállítások használatosak, amelyekhez nem tartoznak további beállítások.

## Videó beállításai

Az ezen a területen elérhető beállítások köre a rögzítőeszköztől és a *Mentett beállításkészletek* területen hozzá kiválasztott beállításoktól függ. Csak a használható beállítások jelennek meg. A beállítások egyéni készlet használata esetén szerkeszthetők.

**Beállítások:** Ezzel a gombbal érhető el a választott kodek (tömörítő vagy kicsomagoló szoftver) által kínált összes beállítási lehetőség.

**Tömörítés:** Ebből a legördülő listából választható ki a használni kívánt kodek.

**Szélesség, Magasság:** Ezek a mezők határozzák meg a rögzített videó méretarányait.

**Képkockasebesség:** A másodpercenként rögzíteni kívánt képkockák száma. A két numerikus beállítás a teljes és a fele sebességű videónak felel meg. Az alacsonyabb érték (14,985 NTSC, 12,50 PAL és SECAM rendszer esetén) választása esetén helyet takaríthat meg a kép egyenletességének rovására.

**Minőség, Adatsebesség:** Bizonyos kodekek esetén a minőségbeállítások tömörítési arányként (*Minőség*), míg más kodekek esetén a szükséges átviteli sebesség KB/mp-ben kifejezett értékeként (*Adatsebesség*) jelennek meg.

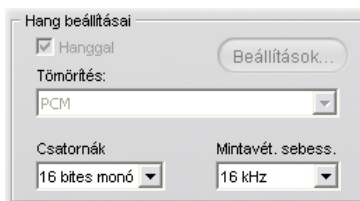
**MPEG-típus:** Két fajtájú MPEG-kódolás közül választhat: az MPEG1 és az MPEG2 kódolás közül. Az első módszert szinte kivétel nélkül támogatják a Windows rendszert használó számítógépek, míg a második használatával jobb minőség nyerhető adott tömörítési arány mellett.

**Felbontás:** Ez a legördülő lista a választott rögzítési beállításokhoz használható felbontásokat tartalmazza. Ha a szélességet (az első szám) és a magasságot egyidejűleg a kétszeresére növeli, ez a feldolgozandó adatmennyiség négyszeres növekedését eredményezi.

**Gyors kódolás:** Ez a lehetőség felgyorsítja a kódolási folyamatot a minőség kis mértékű csökkenése árán MPEG-fájlba való rögzítés esetén. Érdemes a beállítás hatását előre felmérni egy rövidebb próbarögzítés végrehajtásával.

## Hang beállításai

Ezen hangrögzítési beállítások csak egyéni készlet használata esetén szerkeszthetők.



**Hanggal:** Törölje a jelet a jelölőnégyzetből, ha nem szeretné felhasználni a rögzített hangot a kész filmben.

**Beállítások:** Ezzel a gombbal érhető el a választott kodek (tömörítő vagy kicsomagoló szoftver) által kínált összes beállítási lehetőség.

**Tömörítés:** Ebben a legördülő listában látható a bejövő hangadatok tömörítésére használt kodek neve.

**Csatornák, Mintavételi sebesség:** Ezek a beállítások a hangminőséget határozzák meg. A „CD-minőségnek” a 16 bites, 44,1 kHz-es mintavételi sebességű sztereó hang felel meg.

## MPEG rögzítése

Ez a terület csak akkor látható, ha valamelyik MPEG beállításkészletet választotta rögzítési formátumnak.

A legördülő listából választható három beállítás azt határozza meg, hogy az MPEG-kódolást a rögzítés közben, vagy pedig külön lépésben, a rögzítés befejeztével hajtja végre a program.

- *Az alapértelmezett kódolási mód használata* beállításra a Studio maga választ a másik két lehetőség közül a számítógép sebességét figyelembe véve.
- A *Valós idejű kódolás* beállítás azt jelenti, hogy a rögzítés és a kódolás egy lépésben történik. Ez az eljárás csak megfelelően gyors számítógépek esetén nyújt kielégítő eredményt.
- A *Kódolás a rögzítés után* lehetőség választása esetén a kódolás csak magának a rögzítésnek a befejezését követően kezdődik meg. Ez az eljárás több időt vesz igénybe, de lassabb processzorral rendelkező számítógépek esetén sokkal megbízhatóbb.

---

## Projektbeállítások

---

Ezek a beállítások öt területre vannak osztva, amelyeket az alábbi alfejezetek mutatnak be. A szerkesztésre vonatkozó hardverbeállítások a *Videó- és hangbeállítások* panelen találhatóak (lásd: 317. oldal).

## Szerkesztői környezet

**Projektek automatikus mentése/betöltése:** Ha ez a lehetőség engedélyezve van, a Studio folyamatosan frissíteni fogja a tárolt projektet munka közben anélkül, hogy a változásokat külön menteni kellene. Ha saját maga szeretné elvégezni a mentést és a betöltést, hagyja üresen a jelölőnégyzetet.

**Nagyobb miniatűrök a jelenetvázlatban:** A négyzet bejelölésével részletgazdagabb miniatűr képkockák jeleníthetők meg a filmablak Jelenetvázlat nézetében.

**Exkluzív tartalom megjelenítése, Exkluzív funkciók megjelenítése:** Az exkluzív tartalom és funkciók révén egyszerűen és kényelmesen kibővíthető a Studio program, ha több erőforrásra vagy szolgáltatásra volna szükség filmjei még látványosabbá tételéhez. Az *exkluzív tartalom* megnevezés a bővítményként telepíthető effektusokra, átmenetekre, főcímekre, menükre és hangeffektusokra vonatkozik. Az *exkluzív funkciók* közé pásztázási és nagyítási, Chroma Key eljárással kapcsolatos és egyéb fejlett szolgáltatások tartoznak.

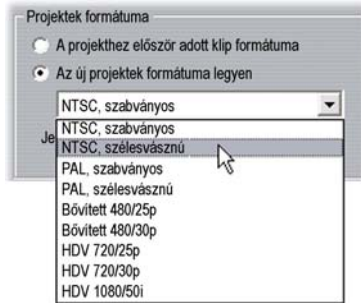
Jelölje be a jelölőnégyzeteket, ha azt szeretné, hogy az Albumban és a Studio más vonatkozó helyein megjelenjenek az exkluzív elemek.

Amikor valamely exkluzív elemre kattint, rendszerint a Studio programból való kilépés nélkül lehetőség nyílik a beszerzésére és a telepítésére, amennyiben élő internetkapcsolattal rendelkezik. További tudnivalókat a 13. oldalon talál.

## Projektek formátuma

A Studio filmprojektek alapértelmezés szerint azt a videóformátumot használják, amelyet az elsőként hozzáadott klipjük. Ha más formátum használatát

kívánja előírni az új projektekhez, jelölje be *Az új projektek formátuma legyen* választógombot, majd válassza ki a legördülő listáról a kívánt formátumot.



### Alapértelmezett időtartamok

Ezek az időtartamok másodpercekben és képkockákban kifejezve adhatók meg. A másodpercszámláló 30 képkockánként lép előre egy másodpercet NTSC, illetve 25 képkockánként PAL szabvány esetén.

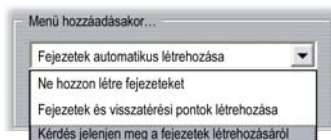


A három beállítás az átmenetek, állóképek és elhalkítások filmhez való hozzáadásakor érvényes kezdeti időtartamot határozza meg. Szerkesztés közben egyéni időtartam állítható be vágással. A telepítést követő alapértelmezett értékek a fenti ábrán láthatók.

### Lemezmenü hozzáadásakor

Ha egy lemezmenüt helyez az idővonalra, a Studio rákérdez, hogy létre kíván-e hozni *fejezethivatkozásokat* a menüben minden egyes kliphez, amely a menüt követi (legalább a következő menüig). Az ebben a legördülő listában található beállítások segítségével megakadályozható a megerősítést kérő párbeszédpanel megjelenítése oly módon, hogy előre

megadja, hogy minden esetben automatikusan létre kívánja hozni ezeket a hivatkozásokat, soha nem kívánja automatikusan létrehozni azokat, illetve hogy a Studio az új menük fejezethivatkozásainak létrehozásakor a menüre mutató *visszatérési hivatkozásokat* is helyezzen el az egyes fejezetek végén. Az utolsó lehetőség – „Kérdés jelenjen meg a fejezetek létrehozásáról” – választásával ismét engedélyezi a megerősítést kérő párbeszédpanel megjelenítését, visszaállítva ezzel a gyári alapértéket.



**Legkisebb fejezethossz:** Ha a Studio úgy van beállítva, hogy automatikusan létrehozza a fejezethivatkozásokat a menük hozzáadásakor, szükség esetén több klip összekapcsolásával éri el a minimális időtartamot.

## Kiegészítő fájlok mappája

A Studio számos esetben létrehoz kiegészítő fájlokat a projekt szerkesztésekor és kimenetre küldésekor. A kiegészítő fájlok mindegyike az itt megadott mappában tárolódik a lemezen. A *mappagombra* kattintva megváltoztathatja a kiegészítő fájlok tárolási helyét – erre általában azért van szükség, hogy lemezterületet takaríthasson meg egy adott meghajtón.



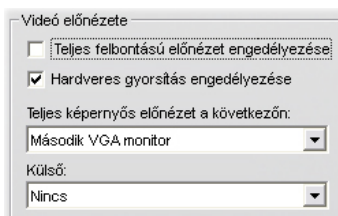
**Törlés:** Erre a gombra kattintva megnyithatja a Kiegészítő fájlok törlése párbeszédpanelét, amelyen helyet szabadíthat fel a merevlemezen a projekt kiszámítása közben létrehozott fájlok törlése útján.

## Videó- és hangbeállítások

A panel öt területén különféle hardver- és előnézeti beállítások találhatók.

### Videó előnézete

Mivel az interaktív videószerkesztés során az előnézet kulcsfontosságú szerepet játszik, a Studio program számos, az előnézet működésére vonatkozó beállítást kínál.



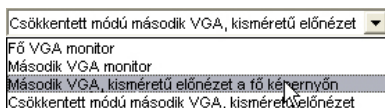
Az alapértelmezés szerinti, a számítógép monitorán negyedképes felbontásban való megjelenítés a legtöbb esetben megfelelő. Amennyiben nagyobb felbontású előnézetre van szüksége, illetve különösen ha külső eszközre szeretné küldeni az előnézetet (a *Külső* legördülő listában kijelölve az adott eszközt), be kell jelölnie a *Teljes felbontású előnézet* jelölőnégyzetet. Ezen beállítás használata bizonyos számítógépeknél észrevehető teljesítménycsökkenést okozhat.

A *Hardvergyorsítás engedélyezése* beállítás engedélyezése esetén a program lehetőség szerint kihasználja a videokártya speciális képességeit. Jelölje be ezt a jelölőnégyzetet, kivéve ha problémákat tapasztal az előnézet megjelenítése során.

A *Teljes képernyős előnézet megjelenítése* legördülő listában megadhatja, hogy miként jeleníti meg a Studio

az előnézetet, ha a lejátszó *teljes képernyő* gombjára kattint. A listában rendelkezésre álló lehetőségek a megjelenítésre használt hardvertől függőek.

Egymonitoros rendszeren nyilvánvalóan ugyanazt a képernyőt kell használni a teljes képernyős előnézethez, amelyiken a Studio felhasználói felülete is megjelenik (kivéve külső eszköz használatakor). Ez a *Fő VGA monitor* beállítás. Ebben a speciális esetben a teljes képernyős lejátszás akkor indul el az aktuális pozíciótól kezdve, ha a *teljes képernyő* gombra kattint, és vagy a film végén, vagy az Esc billentyű lenyomásakor áll le.



Kétmonitoros rendszeren általában a második képernyőt használják a teljes képernyős előnézethez, a Studio program felhasználói felülete pedig továbbra is takarás nélkül látható a fő képernyőn. A második monitor képernyőjét teljes egészében a *teljes képernyő* gomb vezérli, függetlenül attól, hogy a film lejátszása éppen folyamatban van-e vagy pedig szünetel.

A legátláthatóbb használatot ilyen esetben a *Második VGA monitor* beállítás nyújtja. Ebben az üzemmódban az előnézetet a program átméretezi a monitoron megjeleníthető legnagyobb felbontásnak megfelelően (a videó képarányát azonban nem változtatja meg). A lejátszónak a fő képernyőn látható előnézeti ablaka ilyenkor a processzorteljesítménnyel való takarékoskodás érdekében üresen marad. Két képernyő használatakor ezt a módot ajánljuk a legtöbb felhasználónak.



A másik két lehetőség egy speciális módot takar, mely teljes képernyős kimenetet jelenít meg az egyik monitoron, míg a másikon meghagyja a Studio ablakát. Ezek a módok csak a két kimenetes, alábbi típusú videokártyák esetén választhatók:

- ATI Radeon 9600 (vagy jobb) 5.8-as (vagy újabb) verziójú Catalyst™ illesztőprogrammal.

A további előnézeti üzemmódok használatához a Képernyő tulajdonságai (vagy a Catalyst control center) párbeszédpanelen *inaktív* állapotba kell kapcsolnia a második monitort a Studio szoftver indítását megelőzően.

- nVidia GeForce Fx5xxx vagy jobb, illetve a Quadro sorozatba tartozó egyenértékű videokártya. A legalacsonyabb verziószámú használható illesztőprogramok: 81.85 (GeForce) és 81.64 (Quadro).

A Studio szoftver indítása előtt Windows asztalkiterjesztésként (*nem* Átnyúlás vagy Klón üzemmódban) *aktiválnia* kell a második monitort.

A Studio indításkor ellenőrzi, hogy a fenti feltételek teljesültek-e. Amennyiben igen, a program elérhetővé teszi a következő további beállításokat:

*Második VGA, kisméretű előnézet a fő képernyőn:* Ezen beállítás annyiban lép túl a többi teljes képernyős üzemmódon, hogy a projekt videobeállításában megadott képkockaformátumnak és frissítési gyakoriságnak megfelelően konfigurálja át a monitort. Így például ha a projekt formátuma 720×480 képpont az NTSC szabvány szerinti 60 Hz-es frissítési frekvenciával, akkor a program ebbe az üzemmódba kapcsolja a monitort a lehető legpontosabb előnézet érdekében. A fő képernyőn egyidejűleg a lejátszó kisméretű előnézete is megjelenik.

**Megjegyzés:** Előfordulhat, hogy ugyan megfelelő videokártyával rendelkezik, de az adott monitor nem támogatja a kívánt formátumot. Ha a Studio ezt a helyzetet észleli, a program megpróbál visszatérni az utolsó előnézeti módra (lásd a következő bekezdést). Ha hardveres instabilitást észlel, erősen ajánlott visszaváltania a fentebb tárgyalt alapl módok egyikére.

*Csökkentett módú második VGA, kisméretű előnézet:*  
Ennél az üzemmódnál a Studio a projekt videóformátumához a monitor által támogatott legközelebb álló formátumot választja ki. Amennyiben például a 720×480-as formátum nem használható, a Studio 800×600 képpontos felbontására állítja a monitort, és a képernyő közepére igazítja a képkockát. Hasonlóképpen ha a monitor nem támogatja az 50 Hz-es (PAL) kimenetet az adott képernyőméretnél, akkor 60 Hz frissítési frekvenciával jeleníti meg a képet.

## Alámondás rögzítése

**Mikrofon:** A mikrofon csatlakoztatásához szükséges beállításokat tartalmazó legördülő lista.

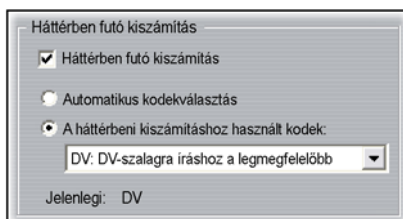
**Csatornák, Mintavételi sebesség:** Ezek a beállítások a hangminőséget határozzák meg. Az alámondások esetén 22,05 kHz-es mintavételi sebességű, 16 bites monó hang használata szokásos.



## Háttérben futó kiszámítás

A *kiszámítás* az a folyamat, amelynek során a HFX-átmeneteket, effektusokat és egyéb számítási szempontból megterhelő szolgáltatásokat használó videóanyagot előre létrehozza a program. Az ilyen videók teljes kiszámításukig nem jelennek meg egyenletesen és teljes részletgazdagságukban az előnézeti ablakban.

A Studio képes a számításokat a háttérben elvégezni, amíg Ön folytathatja a munkát: ezt a szolgáltatást *háttérben futó kiszámításnak* nevezik.



**Háttérben futó kiszámítás:** Törölje a jelet a négyzetből, ha egyáltalán nem kíván háttérben futó kiszámítást használni. Ez lassabb számítógépen lehet szükséges, amelyeken az intenzív számítások az egyéb műveletek akadozását okozhatják.

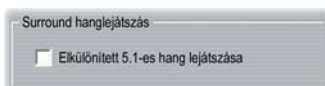
**Automatikus kodekválasztás:** Ezen választógomb bejelölése esetén a Studio választja meg a kiszámítandó videó kódolásához alkalmazott kodeket.

**A háttérbeni kiszámításhoz használt kodek:** Ha biztos benne, hogy a projektet DV-szalagra fogja menteni, a DV formátumot is választhatja a háttérben futó kiszámítás formátumának: ezzel lerövidítheti a végleges film kiszámításához szükséges időt. Hasonló okokból általában az MPEG kodeket szokták választani lemezre szánt filmek kiszámításához.

Újabb szempontot jelent, ha külső eszközön szeretné előzetesen megtekinteni a videót (ez csak a Studio Plus verzióban lehetséges). Ebben az esetben előfordulhat, hogy az eszköz tulajdonságainak megfelelően kell megválasztani a projektformátumot és a háttérben futó kiszámításhoz használt kodeket. Ha például DV-kézikamerához csatlakoztatott analóg monitoron tekinti meg az előnézetet, a háttérben futó kiszámítást DV formátumban érdemes végrehajtani.

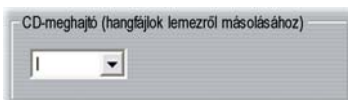
## Surround hanglejátszás

Jelölje be a *Elkülönített 5.1-es hang lejátszása* jelölőnégyzetet, ha a Studio projekt előnézetéhez használt hangrendszer támogatja az elkülönített 5.1-es hang használatát. Hagyja üresen a négyzetet, ha az előnézetet sztereóban, illetve Pro Logic szabvánnyal kompatibilis rendszerben Surround hangzással kívánja lejátszani.



## CD-meghajtó (hangfájlok lemezzől másolásához)

Ha a projektben CD-lemezen tárolt zenét használt fel, a Studio digitálisan átviszi („bemásolja”) a hangadatokat a lemezzől a számítógépre. A legördülő listából kiválasztható, hogy melyik CD-eszközt használja a program a bemásoláshoz, amennyiben több is rendelkezésre áll.



---

## Lemezkészítés beállításai

---

Ezek a beállítások a VCD, S-VCD, DVD, HD DVD vagy Blu-ray lemezek, illetve a merevlemezeken tárolt lemezképek létrehozására vonatkoznak.

VCD vagy S-VCD készítéséhez CD- vagy DVD-író szükséges; DVD készítéséhez DVD- vagy HD DVD-író szükséges; HD DVD készítéséhez HD DVD-író szükséges; Blu-ray lemez készítéséhez pedig Blu-ray-író szükséges.

DVD-lejátszókhöz normál formátumban, Blu-ray-lejátszókhöz AVCHD formátumban, HD DVD-lejátszókhöz pedig HD DVD formátumban írhat DVD-eket. Részletes információt a „Kiírás lemezre” című részben talál (286. oldal).

### Formátum

**Lemez típusa:** Válassza a VCD, S-VCD, DVD vagy Blu-ray lehetőséget a megfelelő lemez (vagy lemezkép) létrehozásához. Válassza a HD DVD lehetőséget, ha HD DVD-lejátszón lejátszható DVD-t vagy HD DVD-t kíván létrehozni. Ha olyan DVD-t szeretne készíteni, amely a legtöbb Blu-ray-eszközzel lejátszható, válassza az AVCHD lehetőséget.

**Videó minősége/lemezterület kihasználása:** Ezek a beállítások (*Automatikus*, *Legjobb minőség*, *A legtöbb videó férjen a lemezre* és *Egyéni*) csak a VCD lemezformátumhoz nem használhatók, mert annak formátuma rögzített. Az első három lehetőséghez beállításkészletként rögzített adatsebesség tartozik, az *Egyéni* beállítás azonban lehetővé teszi az adatsebesség módosítását. Mindkét esetben megjelenik egy becsült

érték arra vonatkozóan, hogy az aktuális beállítások mellett mennyi videóanyagot tud tárolni a lemez.

**Kbit/mp:** Ha az előző beállításához az *Egyéni* lehetőséget adta meg, a szerkesztőmezővel kombinált legördülő listában megadható a lemez adatsebessége, és így a videó minősége és maximális időtartama is. A magasabb értékek jobb minőséget és nagyobb méretet eredményeznek.

**Hangtömörítés:** A formátumtól függően a film hangsávjának mentéséhez a következő módszerek közül néhány vagy akár az összes is választható:

- A **PCM** kódolású sztereó hangot minden DVD-lejátszó támogatja, de több helyet foglal el a DVD-n, mint az MPEG formátum.
- Az MPA (MPEG-1 Layer 2) formátumot használó **MPEG** hangkódolás minden PAL szabványú DVD-lejátszón használható. NTSC szabványú lejátszókon is széles körben elterjedt a gyakorlatban, de elméletileg csupán opcionálisan támogatott.
- A **2 csatornás Dolby®** Digital kódolás a sztereó vagy Surround hanganyag összevont formában való tárolására szolgál. A Surround hangzás visszaadásához a Dolby Pro Logic szabvánnyal kompatibilis hangrendszer szükséges. Más rendszereken hagyományos sztereó hang hallható.
- **5.1 csatornás Dolby® Digital** kódolás esetén a hangcsatornák külön tárolódnak. A Surround hangzás visszaadásához Surround erősítő és hangszórórendszer szükséges.

**Progresszív kódolás:** A hagyományos televíziókészülékek képe két egymást követő „mezőként” jelenik meg, amelyek közül mindkettő a videó több száz vízszintes sorának egy-egy felét

tartalmazza: a páratlan sorszámú sorokat az egyik, míg a páros sorszámúakat a másik. A szem az egymásra vetített mezőket egyetlen képként érzékeli.

Ez a módszer – az úgynevezett „váltott soros letapogatás” – kielégítő eredményt nyújt a televíziós képernyők és az emberi látórendszer sajátosságai miatt.

A nagy felbontású televíziók és a számítógépes monitorok azonban általában „progresszív” (sorkövető) letapogatást alkalmaznak, amelynek során a kép felrajzolása fentről lefele történik nagyobb képernyőfrissítési gyakoriság mellett. Ez többnyire kevésbé remegő képmegjelenítést tesz lehetővé. Ha projektje többségében sorkövető letapogatású videókból és/vagy állóképekből áll, a jelölőnégyzet bejelölésével valószínűleg jobb kimeneti minőség érhető el. Többnyire azonban ajánlott meghagyni az alapbeállítást.

**Mindig kódolja újból az egész filmet:** Ezen beállítás hatására a program teljesen újraszámítja a kimenetre küldendő videót. Használata csak akkor javasolt, ha a kimeneti filmmel probléma adódott, és szűkíteni kívánja a lehetséges hibaforrások körét.

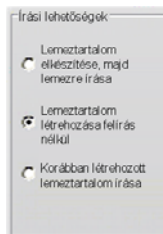
Formátum	
Lemez típusa DVD	Videó minősége/lemezterület kihasználása Egyéni
Hangtömörítés: MPA (MPEG-1 Layer 2)	Kb. 53 percnyi videó a lemezen
Kbit/mp: 0	<input type="checkbox"/> Progresszív kódolás
	<input type="checkbox"/> Mindig kódolja újból az egész filmet

## Írási lehetőségek

**Lemeztartalom elkészítése, majd lemezre írása:** Ez a lemezkészítés alapértelmezett módja. Első lépésként a program létrehozza, és ideiglenesen a merevlemezre menti a lemezre írandó adatokat. A létrehozott adatok lemezre írására csak ezután kerül sor.

## Lemeztartalom létrehozása felírás

**nélkül:** Ezt a beállítást választva nem használja a program az optikai íróeszközt. Ehelyett a lemezre írandó tartalmat a merevlemez egy mappájába menti „lemezképként”. Bizonyos lemeztípusok esetén választani lehet a különböző lemezképfarmátumok közül. A kívánt formátum az *Adathordozó és eszköz beállításai* terület *Lemezkép típusa* listájában választható ki (lásd: 326. oldal).



## Korábban létrehozott lemeztartalom írása:

Használata esetén nem közvetlenül az aktuális projektet írja lemezre a program, hanem egy korábban létrehozott lemezképet küld az íróra. Ezáltal lehetőség nyílik arra, hogy a lemezek létrehozását két részre bontsa, amelyek akár külön munkamenetben is elvégezhetők. Ez különösen hasznos, ha például több másolatot kíván készíteni ugyanarról a projektről, vagy ha másik számítógépen szeretné megírni a lemezt, mint amelyiken létrehozta a tartalmát.

## Adathordozó és eszköz beállításai

**Céladathordozó:** A legördülő listából választhatja ki az íráshoz használni kívánt lemez típusát és méretét.

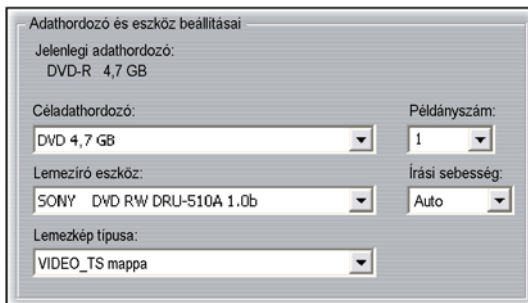
**Lemezíró eszköz:** Amennyiben több lemezíróval is rendelkezik, itt választhatja ki, hogy a Studio melyiket használja.

**Példányszám:** Itt írhatja be vagy választhatja ki a létrehozni kívánt lemezek példányszámát.

**Írási sebesség:** A legördülő listában kiválaszthatja a használni kívánt írási sebességet, vagy alkalmazhatja az alapértelmezett Automatikus lehetőséget is.



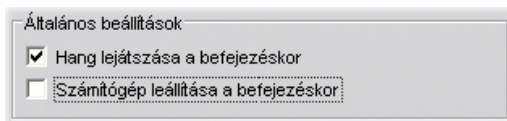
**Lemezkép típusa:** Ha lemez írása helyett csak egy lemezképet hoz létre, ebben a legördülő listában választhat a rendelkezésre álló lehetőségek közül (ha vannak). A megadott típusnak akkor van jelentősége, ha más szoftverekkel is hozzá kíván férni a lemezképhez.



**A kész lemez kilökése:** Jelölje be ezt a jelölőnégyzetet, ha azt szeretné, hogy a Studio automatikusan kiadja a lemezt az írási folyamat befejeződését követően.

## Általános beállítások

Ezek a beállítások a Lemez készítése és a Fájl készítése beállításlapon egyaránt elérhetők. Külön-külön vagy kombinálva lehetővé teszik, hogy bizonyos speciális műveleteket adjon meg, melyeket a program a lemez vagy fájl létrehozása után hajt végre.



**Hang lejátszása a befejezéskor:** A Studio a film kiírása után nyomban lejátszik egy hangeffektust a számítógép hangszóróin keresztül, mely a felhasználó értesítésére szolgál. Ez a funkció akkor lehet hasznos, ha a közelben tartózkodik, várva a jelentős CPU-terheléssel járó filmkészítés befejeződését.

A hangjelzés használatakor győződjön meg arról, hogy bekapcsolta a hangszórót, és hogy a hangerő megfelelő szintre van állítva.

**Számítógép leállítása a befejezéskor:** A film kiírása után a Studio a számítógép leállítására utasítja a Windows rendszert. Ezzel a lehetőséggel távollét esetén is biztosíthatja, hogy számítógépe kikapcsolódjon a művelet befejezését követően.

---

## Fájl készítésének beállításai

---

A Fájl típus és a Mentett beállításkészlet lista, amely minden fájl típus esetén megjelenik a *Fájl készítése* beállításpanel tetején, megfelel a kimeneti tállózó Formátum és Mentett beállításkészlet listájának (lásd: *15. fejezet: A film elkészítése*). A legtöbb fájl típus ugyanazt a kezelőpultot használja. A Real Media és a Windows Media fájl típushoz egy-egy speciális kezelőpult tartozik, amelyet külön-külön mutat be az 333.oldalon található „Real Media fájlok készítésének beállításai” című fejezet, illetve az 336. oldalon található „Windows Media fájlok készítésének beállításai” című fejezet.

Az itt ismertetett általános panel használatos az összes többi támogatott fájl típushoz: 3GP, AVI, DivX, Flash Video, MPEG-1, MPEG-2 és MPEG-4 (iPod- és Sony PSP-specifikus változatok is) és csak hangot tartalmazó fájl típusok.

Az Egyéni beállításkészlet választása esetén megváltoztathatók a fájl- és tömörítési beállítások. A legtöbb fájl típus valamilyen mértékben lehetővé teszi a testreszabást.

Egyéni beállításokkal minimalizálható a kimeneti fájl mérete és biztosítható megfelelő minősége, illetve a fájl felkészíthető valamely speciális célra (például interneten való terjesztésre), amely bizonyos követelményeket támaszt a fájl egyes jellemzőire (például képméret) vonatkozólag.

Formátum

Fájltípus: AVI

Mentett beállításkészlet: Egyéni

**Videó beállításai**

Videó rögzítése

Az összes kodek látható

Tomorítás: MJPEG

Felbontás: Egyéni Szélesség: 720 Magasság: 480

Képkockasebesség: Szokásos 30.00

Minőség  Adatsebesség  Százalék

80

**Hang beállításai**

Hang rögzítése

Az összes kodek látható

Tomorítás: PCM

Csatornák: Sztereo Mintavét. sebesség: 48 kHz

Adatsebesség (Kbit/mp): 1536

Az aktuális projekt beállításainak átvétele

A projekt beállításai

*A Real Media és Windows Media fájl típuson kívül mindegyik a közös Fájl készítése panellapot használja. A beállításoknak nem mindegyike áll rendelkezésre minden fájlpushoz.*

**Megjegyzés:** Az MPEG-2 és MPEG-4 szabványú filmek lejátszásához speciális dekódoló szoftver szükséges. Ha nincs a megfelelő dekóder telepítve a számítógépre, az adott típusú fájlok nem játszhatók le.

## Videó beállításai

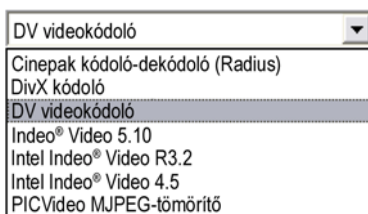
**Videóval:** Ez a beállítás alapértelmezés szerint engedélyezett. Ha törli a jelet a négyzetből, a kimeneti fájl csak hangot fog tartalmazni.

**Az összes kodek látható:** Ez a jelölőnégyzet *nincs* bejelölve alapértelmezés szerint, ezért csak azok a kodekek jelennek meg, amelyeket a Pinnacle Systems a Studio programban való használatra jóváhagyott. A jelölőnégyzet bejelölésére a számítógépre telepített összes kodek megjelenik függetlenül attól, hogy hitelességük megállapítható-e.

A Pinnacle Systems által nem jóváhagyott kodekek használata nem várt eredményekkel járhat. A Pinnacle Systems nem nyújt technikai támogatást a tanúsítvánnyal nem rendelkező kodekekkel kapcsolatos problémák esetén.

**Beállítások:** A Beállítások gombra kattintva az adott kodekhez tartozó beállításpanel nyitható meg, ha van ilyen.

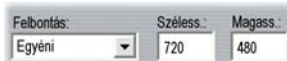
**Tömörítés:** Itt választhatja ki azt a tömörítőt (kodeket), amely a leginkább megfelelő a film várható felhasználási módjának. Az AVI-fájlok létrehozásakor a célközönség számítógépén használható szolgáltatásoknak és kodekeknek megfelelően kell megválasztani a tömörítési beállításokat.



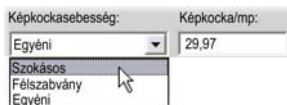
**Felbontás:** Ebben a legördülő listában szabványos magasságú és szélességű beállításkészletek találhatók. Az Egyéni lehetőség választása esetén a képarányok közvetlenül megadhatók.

**Szélesség, Magasság:** A képkockák mérete képpontokban adható meg. Az alapértelmezett beállítás

az a felbontás, amelyben a Studio a rögzítési műveleteket végzi. A magasság és a szélesség csökkentésével nagyban csökkenthető a fájl méret.



**Képkockasebesség:** A szabványos képkockasebesség NTSC szabvány esetén 29,97 képkocka másodpercenként, PAL szabvány esetén pedig 25 képkocka másodpercenként. Egyes alkalmazási területek – például webes videók – esetén érdemes lehet alacsonyabbra állítani a képkockasebességet.



**Minőség, Adatsebesség:** A használatban lévő kodektől függően vagy a százalékos minőségérték, vagy az adatsebesség módosítható a csúszkával. Minél magasabb százalékos arányt vagy sebességet választ, annál nagyobb lesz az eredményül kapott fájl mérete.



## Hang beállításai

Ha a lehető legkisebb fájl méretet szeretné elérni, a hangot számos digitális felhasználási terület esetén elegendő 11 kHz mintavételi gyakoriságú, 8 bites monó minőségre állítani. Általános gyakorlatként használjon 8 bites, 11 kHz-es hangot a legnagyobb részben beszédet tartalmazó hanganyagokhoz, illetve 16 bites sztereó hangot (22 vagy 44 kHz mintavételi sebességgel) az elsősorban zenét tartalmazó anyagokhoz. Összehasonlításként jó tudni, hogy a CD-ROM-okon található zene 16 bites sztereó, 44 kHz-es mintavételi sebességgel. Egy másik hangtömörítéskor használható

általános gyakorlat, hogy a 11 kHz mintavételi sebesség nagyjából az AM-rádiók minőségének, a 22 kHz az FM-rádiók minőségének, míg a 44 kHz a CD-hanglemezek minőségének felel meg.

**Hanggal:** Ez a beállítás alapértelmezés szerint engedélyezett. Ha törli a jelet a négyzetből, a kimeneti fájl nem fog hangot tartalmazni.

**Beállítások:** A Beállítások gombra kattintva az adott kodekhez tartozó beállításpanel nyitható meg, ha van ilyen.

**Tömörítés:** Az itt megjelenő kodekek fájl típusonként változóak.

**Csatornák:** A lista választható elemei (fájltípustól függően): Monó, Sztereó és Többcsatornás. A további csatornák használata a fájl méret növekedésével jár.

**Mintavételi sebesség:** A digitális hang készítésekor a digitalizálást végző program rendszeres időközönként azonnali mintát vesz a folyamatos analóg hullámképből. Minél több minta áll rendelkezésre, annál jobb lesz a hangminőség. A CD-hanglemezek például 44 kHz mintavételi sebességű, 16 bites sztereó hangot tartalmaznak. Egyes hangok – például különösképpen a beszéd – digitalizálásához akár 11 kHz-es mintavételi sebesség is elegendő.

**Adatsebesség:** Az ebben a legördülő listában választott beállítás határozza meg a hang adatsebességét, illetve ezáltal tömörítési arányát is. A nagyobb adatsebesség jobb minőséget biztosít a fájlok tárolásához szükséges terület megnövelésének árán.



## Adatbeállítások

A Sony PSP-kompatibilis fájl típus egy Adatok nevű területtel is rendelkezik, amelyben megadható a mentett film címe.

## Általános beállítások

Ezek megegyeznek a Lemez készítése lapon ismertettekkel (327. oldal).

---

## Real Media fájlok készítésének beállításai

---

A *Real Media fájlok készítése* párbeszédpanelen a Real Media fájlok beállításai adhatók meg. Ezek azon fájlok létrehozására vannak hatással, amelyek a RealNetworks® népszerű RealPlayer® lejátszójával játszhatók le. A lejátszó ingyenesen letölthető a [www.real.com](http://www.real.com) webhelyről.

The image shows a screenshot of the 'Formátum' (Format) dialog box for creating Real Media files. The dialog is divided into several sections:

- Formátum:** 'Fájl típus:' (File type) is set to 'Real Media'. 'Mentett beállítások:' (Saved settings) is set to 'Egyéni' (Custom).
- Adatok:** This section contains several input fields:
  - 'Cím:' (Title) is 'Bizza rá Thorkney-ral!'
  - 'Szerző:' (Author) is 'Thorkney Grillmarket'
  - 'Szerzői jog tulajdonosa:' (Copyright owner) is '© 2005 TG Productions'
  - 'Kulcsszavak:' (Keywords) is 'komédia, trombita, horgásztűrők'
  - 'Videó minősége:' (Video quality) is 'Normál képességű videó'
  - 'Hang minősége:' (Audio quality) is 'Beszéd háttérzenével'
- Webkiszolgáló:** Radio buttons for 'RealServer' and 'HTTP'. 'HTTP' is selected.
- Network options:** A vertical list of radio buttons for different network configurations:
  - Telefonos modem
  - Egycsatormás ISDN
  - Kétcsatormás ISDN
  - Vállalati helyi hálózat
  - 256K DSL/kábel (selected)
  - 384K DSL/kábel
  - 512K DSL/kábel

**Cím, Szerző, Szerzői jog tulajdonosa:** Ezek a mezők a Real Media filmek azonosítására szolgálnak, és mivel a filmekbe vannak kódolva, a mindennapi felhasználó számára nem jelennek meg.

**Kulcsszavak:** Ebben a mezőben megadhatók – legfeljebb 256 karakter felhasználásával – a filmekbe kódolandó kulcsszavak. Az internetes keresőmotorok általában ez alapján azonosítják a filmeket.

**Videó minősége:** Ezekkel a beállításokkal megszabhatja a képminőség és a képsebesség kívánatos egyensúlyát.

- **Nincs videó:** Ezen beállítás választása esetén a kimeneti fájl csak hangot fog tartalmazni.
- **Normál képsebességű videó:** Vegyes tartalmú klipekhez ajánlott, mivel egyensúlyt teremt a képsebesség és a képtisztaság egymással ellentétes célja között.
- **Leggyengétebb képsebességű videó:** Használata korlátozottan eseménygazdag klipekhez – például hírműsorokhoz és interjúkhoz – ajánlott, mivel az átfogó képsebesség javulását eredményezi.
- **Legélesebb képminőségű videó:** Eseménygazdag klipekhez ajánlott, mivel az átfogó képtisztaságot javítja.
- **Diavetítés:** A videó állóképek sorozataként jelenik meg, ezáltal maximális átfogó képtisztaságot biztosítva.

**Hang minősége:** Ebben a legördülő menüben a hangsáv jellemzői választhatók ki. A Studio ezek alapján az információk alapján határozza meg, hogy melyik hangtömörítési eljárást használja a Real Media fájlokhoz. Az egymást követő beállítások egyre jobb hangminőséget, ugyanakkor egyre nagyobb méretű kimeneti fájlt eredményeznek.

- **Nincs hang:** Ezen beállítás választása esetén a kimeneti fájl csak videót fog tartalmazni.



- **Csak beszéd:** Ez a beállítás megfelelő minőséget biztosít a zene nélküli, csak beszédet tartalmazó klipekhez.
- **Beszéd háttérzenével:** Ez a beállítás olyan helyzetekben a legalkalmasabb, amikor háttérzene hallható ugyan, de a beszédhang a meghatározó.
- **Zene:** Ez a beállítás olyan esetben használható, amikor a hangsávon elsősorban monó zene található, azonban ez a leginkább kiemelni kívánt elem.
- **Sztereó zene:** Ez a beállítás sztereó zenéhez használatos.

**Webkiszolgáló:** A *RealServer* beállítás választása esetén olyan fájlt hozhat létre, amely egy RealNetworks RealServer kiszolgálóról adatfolyamként szórható. A RealServer technológia támogatja egy speciális szolgáltatás használatát, amely érzékeli a néző vagy hallgató modemének kapcsolati sebességét, és ennek megfelelően megváltoztatja az átviteli sebességet. A beállítás legfeljebb hét adatsebesség megadását teszi lehetővé a *Célközönség* csoportban. Mivel a fájl méret – és így a feltöltési idő – minden hozzáadott adatsebességgel megnő, csak olyan célközönséget adjon meg, amelyekre valóban számít.

A *RealServer* beállítás kihasználásához a webhelyének tárhelyet biztosító internetszolgáltató megfelelő kiszolgálóján telepítve kell lennie a RealServer szoftvernek. Ha nem biztos efelől, kérjen megerősítést internetszolgáltatójától, vagy használja a szabványos *HTTP* beállítást, amely a *célközönségek* egyikére történő optimalizálást tesz lehetővé.

<p><b>Megjegyzés:</b> A GeoCities szolgáltató RealServer kiszolgálókat üzemeltet a „homesteader” programban részt vevő ügyfelei számára.</p>
--

**Célközönség:** Itt választható ki a célközönség kapcsolati sebessége. A lassabb kapcsolatok esetén gyengébb minőségű videó áll rendelkezésre. Ha szeretné, hogy a nézők töltés közben nézhessék a filmet, olyan sebességet válasszon a célközönségnek, amelyet még képes a modemjük kezelni.

A célközönség kiválasztásával valójában a RealMedia adatfolyam maximális sávszélességét is megadja. A másodpercenként továbbított bitek számában (Kb/s) mért sávszélesség határozza meg, hogy mennyi adat továbbítható az adott internetes vagy hálózati kapcsolaton keresztül egy adott időtartamon belül. A hagyományos modemek (amelyek hagyományos telefonvonalat használnak) az általuk biztosított sávszélesség szerint osztályozhatók. A legelterjedtebb két típus a 28,8 és az 56 Kb/s sebességű.

Ezen célközönségen kívül készíthetők klipek 100 Kb/s, 200 Kb/s vagy akár magasabb sávszélességű kapcsolattal rendelkező célközönség számára is. A magasabb sávszélességértékek a vállalati helyi hálózatot (LAN), kábelmodemet vagy DSL-modemet használó célközönségnek megfelelőek.

---

## Windows Media fájlok készítésének beállításai

---

A *Windows Media fájl készítése* párbeszédpanelen a Windows Media Player fájlok létrehozásának beállításai adhatók meg.

**Cím, Szerző, Szerzői jog tulajdonosa:** Ezek a mezők a Windows Media filmek azonosítására szolgálnak, és

mivel a filmbe vannak kódolva, a mindennapi felhasználó számára nem jelennek meg.

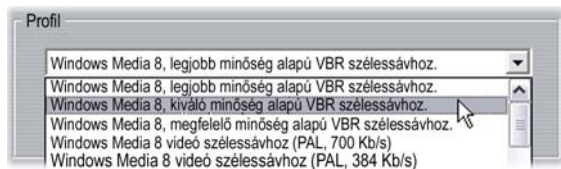
**Leírás:** Ebben a mezőben adhatók meg a filmbe kódolandó kulcsszavak legfeljebb 256 karakter felhasználásával. Az internetes keresőmotorok általában ez alapján azonosítják a filmeket.

**Minősítés:** Ebben a mezőben minősítheti a filmet, amivel segítségére lehet más nézőknek.

The image shows a screenshot of the Windows Media Center settings dialog box for a video file. The dialog is titled "Formátum" (Format) and is divided into several sections:

- Formátum (Format):** Contains two dropdown menus: "Fájltípus:" (File type) set to "Windows Media" and "Mentett beállításokészlet:" (Saved settings profile) set to "Egyéni" (Custom).
- Adatok (Data):** Contains several text input fields:
  - Cím:** "Thorkney madarai"
  - Szerző:** "Thorkney Grillmarket"
  - Szerzői jog tulajdonosa:** "© 2005 TG Productions"
  - Leírás:** "A Thorkney udvarában lévő madárlakhely földöntúli szépsége."
  - Minősítés:** "G"
- Jelzők a Media Player Ugrás sávjához (Markers for Media Player Jump bar):** Contains three radio button options:
  - Nincsenek jelzők (No markers)
  - Jelző minden kliphez (Marker for every clip)
  - Jelző csak az elnevezett klipkehez (Marker only for the named clip)
- Profil (Profile):** Contains a dropdown menu set to "Windows Media 8, legjobb minőség alapú VBR szélessávhoz." (Windows Media 8, best quality based VBR wideband). Below this, technical specifications are listed:
  - Videó: 320x240, 30 képkocka/mp (Video: 320x240, 30 frames/sec)
  - Hang: PCM, 16 bites sztereó, 44,1 kHz (Audio: PCM, 16-bit stereo, 44.1 kHz)

**Profil:** Itt választhatja meg a film lejátszási minőségét a célplatform – azon számítógépek köre, amelyeken várhatóan lejátszák a filmet – képességeinek megfelelően. A választott lehetőséghez tartozó pontos hang- és videóparaméterek a lista alatti területen láthatók. Az *Egyéni* lehetőség használata esetén a beállítások finomhangolása a rendelkezésre álló kombinációk valamelyikének kiválasztásával lehetséges.



**Jelzők a Media Player Ugrás sávjához:** Lehetősége van Windows Media-alapú „fájljelzőket” hozzáadni a filmfájlokhoz. Ezekkel a jelzőkkel a néző közvetlenül a kívánt klip elejére ugorhat a klip nevének listából történő kiválasztásával.

- **Nincsenek jelzők:** A filmfájl jelzők nélkül jön létre.
- **Jelző minden kliphez:** A program automatikusan létrehozza a jelzőket a film összes klipjéhez. Ha a klipnek még nem adott egyéni nevet, a Studio a projektnév alapján egy alapértelmezett nevet hoz létre hozzá.
- **Jelző csak az elnevezett klipekhez:** A Studio csak a már egyéni névvel ellátott klipekhez hoz létre jelzőket.

---

## Szalag készítésének beállításai

---

A Studio automatikusan észleli a telepített hardvereszközt és megfelelően beállítja a szalag készítésének módszerét.

Formátum

Kimenet típusa: DV Camcorder

Eszköz: Sony DV-eszköz (DV NTSC)

Hang: Sony DV-eszköz (DV NTSC)

---

Kimenet beállításai

Rögzítés automatikus indítása és leállítása  
 (E beállítás bejelölésével automatikus Felvétel és Leállítás parancsokat küldhet DV-kamerájának)

Rögzítés késleltetése: 1 másodperc 27 képkockaszám

Amennyiben DV-eszközzel *nyomtat* (hoz létre szalagot), beállíthatja, hogy a Studio automatikusan elindítsa és leállítsa az eszközt, ha erről nem szeretne saját maga gondoskodni.

### A nyomtatás automatikus vezérlése:

1. Kattintson a Film készítése gombra a fő menüsávon.  
A képernyő felső felén ekkor a Film készítése ablak jelenik meg.
2. Kattintson a *Szalag* fülre.
3. Kattintson a *Beállítások* gombra. Megnyílik a *Szalag készítése* beállításpanel.
4. Jelölje be a *Rögzítés automatikus indítása és leállítása* jelölőnégyzetet az automatikus funkció engedélyezéséhez. Ez a beállítás szükségtelenné teszi a rögzítés manuális elindítását, amelyet a 6. lépésben kellene elvégeznie.

A legtöbb DV-eszköz esetén némi késés tapasztalható a rögzítésre vonatkozó parancs megérkezése és a rögzítés tényleges megkezdése között. A Studio program erre a késésre a „rögzítés késleltetés” elnevezéssel utal. A késleltetés

időtartama eszközönként változó, ezért előfordulhat, hogy a legjobb beállítás megtalálása egy kevés kísérletezést igényel.

5. Kattintson az *OK* gombra.
6. Kattintson a *Létrehozás* gombra.

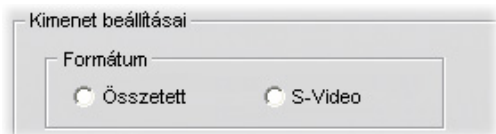
A Studio elvégzi a film megjelenítéséhez szükséges számításokat, majd egy üzenetben kéri, hogy kattintson a lejátszó *lejátszás* gombjára. Ha nem engedélyezte az automatikus indítást (4. lépés), akkor manuálisan kell elindítania a rögzítést az eszközön, mielőtt a *lejátszás* gombra kattintana; ha engedélyezte, a Studio automatikusan elküldi a *rögzítés* parancsot. A Studio a film első képkockáját (hang nélkül) a rögzítés megadott késleltetési idejéig jeleníti meg, hogy időt hagyjon az eszköznek a kezdeti szalagkezelésre és a rögzítés megkezdésére.

**Tipp:** Ha a szalag lejátszásakor úgy tapasztalja, hogy a film első részét nem rögzítette a készülék, növelje a *Rögzítés késleltetése* beállítás értékét. Ha azonban ennek ellenkezője igaz, tehát a filmen hosszasan az első képkocka látható (mintha állókép volna), csökkenteni kell a beállítás értékét.

**Tipp:** Ha fekete képernyőt szeretne a rögzítőeszközre küldeni a rögzítés késleltetésének időtartamára, helyezzen egy üres főcímet a *videósávra*, pontosan a film kezdete elé. Ha a film végén szeretne fekete képernyőt rögzíteni, az üres főcímet a film utolsó képkockája után helyezze el (a *videósávon*).

## Analóg kimenet

Ha analóg eszközre nyomtat, elképzelhető, hogy megjelenik az *Összetett* és *S-Video* formátum közötti választást lehetővé tevő csoport, amennyiben a hardver támogatja ezt.



## Kimenet küldése a képernyőre

A *Lejátszóeszközök* terület *Videó* legördülő listáján található egyik beállítás a „VGA-megjelenítés”. Ezen beállítás választása esetén az elkészült projektet a monitor képernyőjén játssza le a program a külső eszköz helyett.





## B FÜGGELÉK:

---

# Tippek és trükkök

E függelékben a Pinnacle szakspecialistái szolgálnak néhány jótanáccsal a videószerkesztéshez legmegfelelőbb számítógép kiválasztásához, használatához és karbantartásához.

---

## Hardver

---

Ahhoz, hogy a Studio program lehetőségeit hatékonyan kihasználhassa, hardvereszközeit elő kell készítenie és konfigurálnia az optimális működéshez.

### A merevlemez előkészítése

Mielőtt videót rögzítene, ajánlott megfontolni az alábbi lépések végrehajtását; főként akkor, ha régebbi rendszerrel rendelkezik, ha a rögzítésre szolgáló meghajtón kevés a szabad terület vagy ha korábban tapasztalt már problémákat a merevlemez működésével kapcsolatban:

- Zárjon be minden más alkalmazást, és annyi háttérben futó programot, amennyit csak tud. A fontos biztonsági szoftvereket, például vírus- és kémprogramkeresőket is ajánlott bezárni. A Pinnacle ezért azt javasolja, hogy egyúttal az internetről is

válassza le a számítógépet (vagy állítsa át a tűzfalat, hogy az blokkolja az összes internetforgalmat). A háttérben futó folyamatok bezárásához külön segédprogramokat is találhat.

- Kattintson a jobb gombbal a rögzítéshez használandó meghajtó nevére a Windows Intézőben, és válassza a *Tulajdonságok* parancsot. A megjelenő párbeszédpanel *Eszközök* lapján kattintson az *Ellenőrzés* gombra, és futtasson részletes hibaellenőrzést a meghajtón. Miután ez befejeződött, kattintson a *Töredezettségmentesítés* gombra. Ekkor a rendszer töredezettségmentesítő segédprogramja átrendezi a meghajtó tartalmát úgy, hogy a lehető legnagyobb folyamatos szabad lemezterület álljon rendelkezésre a rögzítéshez.

Az ellenőrzés és a töredezettségmentesítés egyaránt időigényes művelet, ezért érdemes lehet akkor futtatni őket, amikor nem használja a számítógépet.

- A műveletek végrehajtásához ideiglenesen kapcsolja ki a képernyőkímélőt és az energiagazdálkodási szolgáltatásokat a Windows rendszer „Megjelenítés tulajdonságai” párbeszédpaneljén lévő „Képernyőkímélő” lapon.

**Megjegyzés:** A videoszerkesztő programok nem képesek kellő hatékonysággal kezelni a többfeladatos feldolgozást. Ne használjon más programokat a filmek videoszalagra vagy optikai lemezre való írásakor, illetve rögzítéskor. A szerkesztés során *használhat* más programokat is.

## RAM

Minél több RAM memóriával rendelkezik, annál hatékonyabban használhatja a Studio programot. A Studio program futtatásához legalább 512 MB

rendszeremória szükséges, de erősen ajánlott 1 GB (vagy több). Ha HD-videóval dolgozik vagy Windows Vista rendszert futtat, 2 GB rendszeremória ajánlott. Az AVCHD-videók szerkesztéséhez minimális követelmény a 2 GB rendszeremória.

## **Alaplap**

1,4 GHz-es vagy gyorsabb Intel Pentium vagy AMD Athlon (minél gyorsabb használata ajánlott). A Windows Vista rendszerhez és az AVCHD-videók szerkesztéséhez gyorsabb CPU szükséges. A minimális ajánlás a formátumtól függően változó; de legfeljebb 2,66 GHz, az 1920 képpont széles AVCHD-videók szerkesztéséhez.

## **Videokártya**

A Studio futtatásához DirectX-kompatibilis videokártyájának az alábbi mennyiségű grafikus memóriával kell rendelkeznie:

- Átlagos használathoz legalább 64 MB (128 MB ajánlott).
- Windows Vista rendszerhez legalább 128 MB (256 MB ajánlott).
- A HD- és AVCHD-videók szerkesztéséhez legalább 256 MB (512 MB ajánlott).

---

## **Megjelenítési beállítások**

---

Ha minimalizálnia kell az erőforrásigényt, azonban szeretne elfogadható színminőséget fenntartani, a Pinnacle javasolja, hogy állítsa a képernyőjét 16 bites színmélységre.

## **Színminőség módosítása a Windows XP rendszerben:**

1. Kattintson a jobb egérgombbal az asztal egy üres területére, majd válassza a *Tulajdonságok* parancsot. A megnyíló párbeszédpanelen kattintson a *Beállítások* fülre.
2. Ha több monitort használ, válassza ki azt, amelyiken új színmélységet kíván beállítani.
3. A *Színminőség* listában válassza a „Közepes (16 bites)” lehetőséget.

## **Színminőség módosítása a Windows Vista rendszerben:**

1. Kattintson a jobb egérgombbal az asztal egy üres területére, majd válassza a *Testreszabás* parancsot. A megnyíló „Megjelenés és hangok testreszabása” párbeszédpanelen kattintson a „Képernyő-beállítások” hivatkozásra.  
Ekkor megjelenik a „Képernyő-beállítások” párbeszédpanel.
2. Ha több monitort használ, válassza ki azt, amelyiken új színmélységet kíván beállítani.
3. A *Színek* listában válassza a „Közepes (16 bites)” lehetőséget.

A színbeállítás csak a képernyőn való megjelenítést befolyásolja. A rögzített videók a videokimeneten keresztül teljes színminőségben és felbontásban fognak megjelenni.

---

## A Studio és a számítógépes animáció

---

Ha a Studio programmal számítógépes animációt szerkeszt, vagy animációs részeket szeretne felhasználni digitális videójában, ügyeljen arra, hogy az animációs jeleneteket az eredeti videóéval egyező képmérettel és képsebességgel készítse el:

Minőség	TV-kép levágása	PAL	NTSC	Hang
DV	Igen	720 x 576	720 x 480	44kHz 16 bites sztereó

Ellenkező esetben a videó képeinek kiszámítása szükségtelenül hosszúra nyúlik, és az sem zárható ki, hogy a visszajátszott animáció jól látható képi hibákat fog tartalmazni.



# Hibaelhárítás

Mielőtt itt próbálna megoldást találni problémájára, fordítson néhány percet hardvereszközeinek és telepített szoftvereinek ellenőrzésére.

**Hajtson végre szoftverfrissítést:** Javasolt a Windows XP és Windows Vista operációs rendszerhez kiadott legújabb frissítések telepítése. Ezek a frissítések a következő webhelyről tölthetők le:

[windowsupdate.microsoft.com/default.htm](http://windowsupdate.microsoft.com/default.htm)

Gondoskodjon arról, hogy a Studio szoftver legfrissebb verziója legyen telepítve számítógépére; ehhez kattintson a programban a *Súgó* ➤ *Szoftverfrissítések* menüparancsra. Ekkor a Studio az interneten keresztül megkeresi az esetlegesen szükséges frissítéseket.

**A hardverösszetevők ellenőrzése:** Ellenőrizze, hogy a számítógép valamennyi hardverösszetevője hibátlanul működik a legújabb illesztőprogramokkal és nincs problémásként megjelölve a Windows Eszközkezelőjében (lásd alább). Ha van olyan eszköz, amit a rendszer hibásként jelölt meg, mindenképpen szüntesse meg a hibát, mielőtt megkezdi a program telepítését.

**A legújabb illesztőprogramok beszerzése:** Ajánljuk, hogy telepítse a legújabb illesztőprogramokat

a hangkártyához és videokártyához. A Studio program az indítási folyamat részeként ellenőrzi, hogy a hangkártya és videokártya rendelkezik-e DirectX-támogatással. A frissítéssel kapcsolatban lásd: „A hangkártya és a videokártya illesztőprogramjának frissítése”, 357. oldal.

## **Az Eszközkezelő megnyitása**

A Windows XP és Windows Vista rendszer Eszközkezelő segédprogramjának, amely a telepített hardvereszközök beállítására szolgál, van egy fontos hibaelhárítási szerepe is.

Az Eszközkezelő megnyitásának első lépéseként kattintson jobb gombbal a *Sajátgép* ikonra, és válassza a helyi menü *Tulajdonságok* parancsát. Ekkor megnyílik a Rendszertulajdonságok párbeszédpanel. Az *Eszközkezelő* gombot XP rendszerben a *Hardver* lapon, Vista rendszerben pedig a bal oldali ablaktáblán találhatja meg.

Ellenőrizze az Eszközkezelőben, hogy az összes telepített hardver a legújabb eszközüillesztőkkel rendelkezik-e, illetve győződjön meg arról, hogy egyetlen eszköz mellett sem látható hibát jelző sárga felkiáltójel. Ha az eszközüillesztőkkel kapcsolatban olyan problémát tapasztal, amelyet nem tud elhárítani, további segítségért lépjen kapcsolatba az adott eszköz gyártójával vagy a számítógép forgalmazójával.





## ONLINE TECHNIKAI TÁMOGATÁS

A Pinnacle angol nyelvű támogatói tudásbázisa (Support Knowledge Base) kereshető archívumában rendszeresen aktualizált cikkek ezrei szolgálnak hasznos információkkal a Studio programmal és a Pinnacle más termékeivel kapcsolatban leggyakrabban felmerülő kérdésekhez és problémákhoz. Érdemes a tudásbázishoz fordulnia, ha választ szeretne kapni a Pinnacle Studio telepítésével, használatával vagy hibaelhárításával kapcsolatban esetlegesen felmerülő kérdéseire.

A tudásbázis anyagát webböngészőjével, a következő cím megnyitásával érheti el:

<http://www.pcle.com/selfhelp>

Ez a cím a tudásbázis kezdőlapját nyitja meg. A tudásbázis anyagában való böngészéshez nincs szükség regisztrálásra, ám ha konkrét kérdést szeretne eljuttatni a technikai tanácsadó szakembereknek, létre kell hoznia egy saját tudásbázisfiókot. Kérjük, hogy mielőtt tanácsadó szolgálatunkhoz fordulna, figyelmesen tanulmányozza a tudásbázis minden olyan cikkét, amely kapcsolódik kérdéséhez.

### A tudásbázis használata

A *Product* (Termék) legördülő listában válassza a „Studio Version 12” lehetőséget. Szükség szerint kiválaszthat egy elemet a *Sub-Product* (Altermék), a *Category* (Kategória) vagy mindkét listából is. Az altermék és a kategória megadásával csökkentheti a keresés által visszaadott irreleváns találatok számát,

de esetleg nem vesz észre általánosabb témájú, ugyanakkor igen hasznos cikkeket. Ha nem tudja eldönteni, melyik kategóriát válassza, hagyja meg az *All Categories* (Minden kategória) beállítást.

A kereséshez írjon be egy néhány szavas kifejezést vagy kulcsszócsoportot a keresőmezőbe. Ne adjon meg túl sok szót; a keresés akkor a leghatékonyabb, ha csak néhány szóra alapul.

## **Példa a keresésre**

A lejjebb található, általános hibaelhárítási kérdéseket felsoroló lista első eleme „A Studio szabálytalanul leáll vagy lefagy, miközben Szerkesztés módban van”.

Írja be a keresőmezőbe a „Crash in edit mode” (lefagy szerkesztés módban) szavakat, és kattintson a *Search* (Keresés) gombra. Ez a keresés várhatóan körülbelül 60 és 150 közötti számú találatot eredményez. A találatok közül a legelső, a „Studio crashes in Edit” című cikk pontokba szedve ismerteti a probléma ismert okait és ezek megoldását.

Ha a keresésben mindössze a „Crash” (lefagy) szót adja meg, sokkal kevesebb találatot kap, melyek mindegyike a Studio különböző eredetű lefagyásaihoz kapcsolódik.

Ha egy kereséssel nem sikerül olyan cikket találnia, amelyben használható megoldást talál problémájára, próbálkozzon másik kulcsszavak megadásával. A *Search by* (Keresés módja) és *Sort by* (Rendezés módja) beállításokat a keresés pontosítására, illetve a legtöbbet olvasott cikkek előre rendezésére használhatja.

## Keresés válaszonosító alapján

Ha ismeri a keresett válasz azonosítóját (Answer ID), közvetlenül kikeresheti a hozzá tartozó cikket. Például ha a Rögzítés gombra kattintáskor egy rögzítési hibára utaló üzenetet lát a programban, egy ismerősétől azt a tanácsot kaphatja, hogy olvassa el a 2687-es számú, „I am getting a capture error with Studio” (Rögzítési hibaüzenet a Studio használatakor) című tudásbáziscikket. Ez esetben a keresőlap *Search by* legördülő listájából válassza ki az „Answer ID” lehetőséget, írja be a kapott számot a keresőmezőbe, és kattintson a *Search* gombra.



## LEGGYAKORIBB PROBLÉMÁK

A fejezet további részében a tudásbázis néhány népszerű cikkének szövegét tekintheti át. Az itt olvasható szövegek többsége kevésbé részletes, mint az online cikkbeli megfelelőjük. Ha meg szeretné tekinteni az egyes válaszonosítókhoz tartozó teljes szöveget, látogasson el online tudásbázisunkba.

---

### Hibaüzenet vagy lefagyás telepítéskor

---

#### *Válaszonosító: 13122*

A Studio telepítéskor történő hibákat egy „CRC Error” (CRC-hiba), „Feature Transfer Error” (Szolgáltatásátviteli hiba) vagy „I/O Error” (I/O-hiba)

című párbeszédpanel megjelenése jelezheti. Emellett a telepítőprogram jelzés nélkül leállhat vagy lefagyhat. Ha ilyen problémát tapasztal, az elhárításhoz hajtsa végre sorban az alábbi lépéseket:

- **A lemezek ellenőrzése:** Ellenőrizze a lemezeket, hogy nem tartalmazznak-e ujljenyomatokat vagy más jellegű szennyeződést. Ha szükséges, puha törlőkendővel tisztítsa meg a lemezt. Kerülje a papír törlőkendők, illetve más olyan anyagok használatát, amelyek megkarcolhatják a lemez felületét. Ne alkalmazzon körkörös mozgást. Ha a lemez tiszta, próbálkozzon ismét a telepítéssel.

Ha a lemez repedések vagy mély karcolások következtében használhatatlanná vált, cserelemez beszerzéséhez lépjen kapcsolatba a Pinnacle ügyfélszolgálatával.

- **Másik meghajtó használata:** Ha rendelkezik egy másik, kompatibilis meghajtóval, próbálja meg arról telepíteni a programot.
- **Tiszta rendszerindítás:** Ha ismeri az **msconfig** segédprogramot, kövesse ezt az eljárást a Windows-telepítővel esetlegesen ütköző, Windows rendszer indulásakor betöltődő programok letiltására. Lásd: „A rendszerindításkor betöltött alkalmazások szerkesztése”, 373. oldal.
- **Telepítés merevlemezről:** Ebben az eljárásban a Windows rendszert csökkentett módban kell elindítania, majd a Studio telepítőlemezének tartalmát a merevlemezre kell másolnia, végül pedig el kell indítania onnan a telepítőt. Az eljárás végrehajtásával kapcsolatos részletek megtekintéséhez keressen a 13122-es válaszázonosítóra a Pinnacle webhelyén.

---

## A Studio lefagy Szerkesztés módban

---

### *Válaszazonosító: 6786*

Ha a Studio lefagyását tapasztalja, ennek legvalószínűbb oka egy konfigurációs probléma vagy valamelyik projekt- vagy tartalomfájl hibája. Ez a problématípus gyakran oldható meg az alább felsorolt módszerek egyikével:

- A Studio program eltávolítása és újratelepítése.
- A számítógép működésének optimalizálása.
- Egy sérült projektfájl újraépítése.
- Egy sérült klip újbóli rögzítése.

A probléma megoldásához állapítsa meg, hogy az alább felsorolt lefagyástípusok közül melyik közelíti meg legjobban a számítógépén tapasztalt jelenséget, majd kövesse az adott típushoz ismertetett utasításokat:

- **1. eset:** A Studio véletlenszerűen lefagy. Nem állapítható meg egyetlen bizonyos dolog, ami a lefagyásokat okozná, de azok gyakran fordulnak elő.
- **2. eset:** A Studio minden alkalommal lefagy, amikor egy bizonyos panelfülre vagy gombra kattint a program Szerkesztés módjában.
- **3. eset:** A Studio minden alkalommal lefagy, amikor egy bizonyos műveletsorozatot hajt végre.

### **1. eset: A Studio véletlenszerűen lefagy**

Próbálkozzon sorrendben a következő megoldásokkal:

**A Studio legújabb verziójának beszerzése:**  
Győződjön meg arról, hogy a Studio 12 legújabb

verziója van telepítve a számítógépre. A legfrissebb verzió megtalálható webhelyünkön:

[www.pinnaclesys.com/support/studio12](http://www.pinnaclesys.com/support/studio12)

Mielőtt telepítené az új verziót, feltétlenül zárjon be minden más futó programot.

**A Studio beállításainak módosítása:** A Kiszámítás legördülő listából válassza a *Nincs háttérben futó kiszámítás* lehetőséget, és törölje a *Hardveres gyorsítás használata* jelölőnégyzet jelölését. Mindkét beállítás a *Szerkesztés* beállításpanelen található (lásd: 313. oldal).

**Háttérben futó feladatok leállítása:** Mielőtt használni kezdené a Studio programot, zárjon be minden futó alkalmazást, és távolítsa el a memóriából a háttérfolyamatokat.

Nyomja le a Ctrl+Alt+Delete billentyűkombinációt a Feladatkezelő megnyitásához. Valószínűleg nem fog sok elemet találni az *Alkalmazások* lapon, de a *Folyamatok* lapon már megjelenik a futó szoftver. Nehéz pontosan tudni, hogy melyik folyamatok nem zárhatók be, de erre a célra számos szoftveres segédprogram rendelkezésre áll.

**A merevlemez töredezettségmentesítése:** Idővel a merevlemezen tárolt fájlok *töredezetté* válhatnak – azaz több darabban elszórva helyezkedhetnek el a meghajtó különböző területein, ami lelassíthatja a fájlokhoz való hozzáférést, következésképpen csökkentheti a teljesítményt. E probléma megelőzéséhez, illetve megoldásához használjon lemeztöredezettség-mentesítő segédprogramot, például a Windows rendszer saját ilyen jellegű programját. A rendszerbeli töredezettségmentesítőt a *Programok* ➤ *Kellékek* ➤ *Rendszerezszközök* menüben található *Lemeztöredezettség-mentesítő* paranccsal indíthatja el.

**A hangkártya és a videokártya illesztőprogramjának frissítése:** Számítógépe hangkártyájához és videokártyájához feltétlenül töltsen le a legújabb illesztőprogramot a gyártók webhelyéről. Még az új számítógépek is tartalmazhatnak régi illesztőprogramot, ezért minden esetben ellenőrizze, hogy áll-e rendelkezésre frissítés. A hangkártya és a videokártya típusát a Windows rendszer Eszközkezelő alkalmazásában tekintheti meg.

A videokártya pontos megnevezését az Eszközkezelő *Képernyők* eleme melletti pluszjelre kattintva jelenítheti meg. Ekkor láthatóvá válik a videokártya neve. Ha a névre duplán kattint, megnyílik egy másik panel, melynek *Illesztőprogram* lapjára kell lépni. Itt leolvashatja az illesztőprogram gyártójának adatait, valamint az illesztőprogramot alkotó fájlok nevét.

A hangkártya az Eszközkezelő *Hang-, video- és játékvezérlők* részében található meg. A fentiekhez hasonlóan itt is a névre duplán kattintva juthat hozzá az illesztőprogramra vonatkozó információkhoz.

A hangkártya és a videokártya legújabb illesztőprogramjait az eszközök gyártóinak honlapjáról töltheti le. Sokan rendelkeznek NVIDIA vagy ATI gyártású videokártyával, ezekhez az alábbi helyeken tölthetők le illesztőprogramok:

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) és [www.atitech.com](http://www.atitech.com)

A Sound Blaster hangkártyákkal rendelkezők a következő címen találnak frissítéseket:

[us.creative.com](http://us.creative.com)

**A Windows frissítése:** Gondoskodjon arról, hogy Windows rendszerére telepítve legyenek a legújabb frissítések.

**„Legjobb teljesítmény”:** Ezzel a rendszerbeállítással kikapcsolhatók a további processzoridőt fogyasztó vizuális szolgáltatások. Kattintson jobb gombbal a *Sajátgép* ikonra, válassza a helyi menü *Tulajdonságok* parancsát, és kattintson a *Speciális* fülre. A *Teljesítmény* területen kattintson a *Beállítások* gombra a Teljesítménybeállítások párbeszédpanel megnyitásához. Jelölje be a *Legjobb teljesítmény* választógombot, és kattintson az *OK* gombra.

**A DirectX frissítése:** Frissítse a DirectX-illesztőprogramokat a legfrissebb verzióra. Ezeket a Microsoft alábbi webhelyéről töltheti le:

[www.microsoft.com/windows/directx](http://www.microsoft.com/windows/directx)

**Szabad hely biztosítása a rendszerindító merevlemezen:** Szabadítson fel a rendszerindító lemezen legalább 10 MB helyet az ideiglenes fájlok számára.

**A Studio eltávolítása, újratelepítése és frissítése:** Abban az esetben, ha a telepített Studio program megsérült, próbálkozzon az alábbi lépésekkel:

1. Távolítsa el a Studio programot: Ehhez kattintson a *Start* ➤ *Programok* ➤ *Studio 12* ➤ *Eszközök* ➤ *A Studio 12 eltávolítása* parancsra, és kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat a folyamat végéig. Ha az eltávolítóprogram rákérdez, hogy törölni szeretné-e a megosztott fájlokat, kattintson az *Igen, mindet* gombra. Húzza ki a kamerát és a kábelt a DV-kártyából, ha rendelkezik ilyennel.
2. Telepítse újra a Studio programot: helyezze be a Studio CD-jét, és telepítse újra a programot. Ügyeljen arra, hogy a program telepítését Rendszergazda fiókkal (vagy rendszergazdai jogokkal rendelkező felhasználói fiókkal) bejelentkezve végezze el. Erősen ajánlott a Studio



programot a telepítő által felajánlott alapértelmezett mappába, az operációs rendszer meghajtójára telepíteni.

3. Töltse le és telepítse a Studio legújabb verzióját: kattintson a program *Súgó* ➤ *Szoftverfrissítések* menüparancsára a frissítések megkereséséhez. Ha a program új verziót talál, felajánlja annak letöltését. Töltse le ezt a *javításfájlt* egy könnyen hozzáférhető mappába (például az asztalra), majd lépjen ki a Studio programból. Végül a fájlra duplán kattintva frissítse vele a Studio programot.

**Sérült projekt újraépítése:** Próbálja meg újból összeállítani projektje első néhány percét. Ha ezután nem tapasztal problémát, fokozatosan adja hozzá a projekt többi részét, időnként ellenőrizve a rendszer stabilitását.

**Sérült videó vagy hang megjavítása:** Egyes esetekben a program instabil működése csak bizonyos hang- vagy videóklippek manipulálásakor tapasztalható. Ez esetben meg kell ismételni a hanganyag vagy videó rögzítését. Ha a hanganyag vagy videó egy másik alkalmazással készült, lehetőleg a Studio programmal végezze az újbóli rögzítést. A Studio ugyan számos videóformátumot támogat, mégis előfordulhat, hogy a lefagyást okozó klip sérült vagy valamilyen nem ismert formátumban készült. Ha **wav** vagy **mp3** formátumú fájl okozza vélhetőleg a problémát, konvertálja a fájlt a másik formátumba, mielőtt importálná a programba. Az internetről letölthető **wav** és **mp3** programok nagy része sérült vagy a szabványostól eltérő kódolású.

**A Windows újratelepítése:** Ez a lépés meglehetősen drasztikus, ám ha a fenti lépések nem vezettek eredményre, valószínűleg maga a Windows rendszer

sérült meg. Noha azt tapasztalhatja, hogy más alkalmazások probléma nélkül futnak, a Studio programban használt videófájlok mérete olyannyira leterhelheti a rendszert, hogy ezáltal egy eddig nem észlelt instabilitásra derülhet fény.

## **2. eset: A Studio egy panelfülre vagy gombra való kattintásnál fagy le**

Elsőként próbálkozzon a fenti 1. esetnél leírt lépésekkel, mivel ez a problématípus gyakran annak a jele, hogy a Studio nem volt megfelelően telepítve vagy megsérült. A problémás működés a legtöbb esetben megszüntethető a Studio eltávolításával, újratelepítésével és frissítésével.

Ha mégsem, próbálkozzon azzal, hogy létrehoz egy új projektet „test01.stx” néven, így megállapíthatja, hogy a működészavar csak egy bizonyos projekt esetében jelentkezik-e. Nyissa meg a demóvideó fájlját, majd húzza az első néhány jelenetet az Idővonalra. Ezután kattintson a lefagyást okozó fülre vagy gombra. Ha ennél a projektnél nem tapasztalja a lefagyást, akkor feltehetően a projektje okozza a problémát, nem pedig maga a Studio program vagy az operációs rendszer. Ha a tesztprojekt is lefagyást okoz, lépjen kapcsolatba támogatószolgálatunkkal és adjon meg minden részletet a lefagyás pontos körülményeiről. Munkatársaink megpróbálják előidézni a problémát és megoldást keresni a megszüntetésére.

## **3. eset: A Studio bizonyos lépések végrehajtásakor fagy le**

Ez az eset az előzőnek egy összetettebb változata, ezért ugyanazokkal a hibaelhárítási lépésekkel orvosolható. Mivel esetenként nehéz lehet megállapítani a lefagyást okozó lépések pontos egymásutánját, módszeres

vizsgálatra lesz szüksége. A 2. esetben leírt tesztprojekt létrehozásával kizárhatja a vizsgálat eredményeit esetlegesen megzavaró változókat.

---

## „Nem található videoeszköz” hibaüzenet jelenik meg Rögzítés üzemmódban

---

### *Válaszazonosító: 13618*

A párbeszédpanel arról tájékoztatja a felhasználót, hogy a Studio nem tudott csatlakozni a videoeszközhöz, majd alapvető utasításokat nyújt a digitális és analóg rögzítőeszközökhöz. A hiba elhárításához kövesse az alábbi, eszköztípusnak megfelelő szakasz lépéseit.

### **Digitális rögzítőeszközök**

Ha digitális forrásból (DV, Digital 8, HDV) rögzít, a probléma megoldásához hajtsa végre sorban az alábbi lépéseket:

1. **1394-alapú rögzítési forrás választása a Studio programban:** *A rögzítés forrása* beállításpanelen látható *Rögzítőeszközök* csoportban válassza a *DV-kézikamera – Pinnacle 1394* lehetőséget, majd kattintson az *OK* gombra. A Studio ekkor az 1394 portra állítja a rögzítést.



Ha a listában nem található *DV-kézikamera* lehetőség, a Windows nem töltötte be az 1394 szabványú állomásvezérlő eszközillesztőjét. Ilyen esetben a probléma elhárítását folytassa az alábbi „Eszközkezelő” lépéssel. Miután az eszközillesztő sikeresen betöltődött, ellenőrizze, hogy a Studio megfelelően rögzít-e.

2. **DV, Digital 8 vagy HDV kézikamerák ellenőrzőlistája:**

- Győződjön meg arról, hogy a kamera *lejátszási* módban van. Egyes kameragyártók ezt a módot másként nevezik (például *VTR* vagy *VCR*). A mód az elnevezéstől függetlenül ugyanúgy a szalagról való lejátszásra utal. A kamera nem lehet *Kamera* módba váltva.
- A kamerát mindenképpen be kell kapcsolnia. Ügyeljen arra, hogy a kamera ne akkumulátorról, hanem váltakozó áramról üzemeljen.
- A kamerát csatlakoztatnia kell a számítógép Firewire portjához egy 1394-kábellel.
- Válassza le, majd csatlakoztassa ismét a számítógép és kamera közötti 1394-kábelt, hogy a csatlakozók biztosan megfelelően érintkezzenek. Ha egynél több 1394 porttal rendelkezik, próbálja ki mindet. A Studio csak abban az esetben rögzít DV vagy Digital 8 kameráról, ha az egy DV/Firewire/1394 porthoz csatlakozik (tehát *nem* USB porthoz).

3. **Eszközkezelő:** Ellenőrizze az Eszközkezelőben, hogy be van-e töltve az 1394 szabványú állomásvezérlő és a digitális kamera eszközillesztője.

- Kattintson a *Start* ➤ *Vezérlőpult* parancsra. A megjelenő Vezérlőpult ablakban kattintson a *Rendszer* ikonra.
- A megjelenő Rendszertulajdonságok ablakban kattintson a *Hardver* fülre.
- Kattintson az *Eszközkezelő* gombra.
- Az 1394-kártya eszközillesztője az „IEEE 1394 busz – állomásvezérlő” csoportban, „Texas Instruments OHCI-IEEE 1394 állomásvezérlő” néven látható. Előfordulhat, hogy a kártya más típusú lapkát tartalmaz, tehát a Texas Instruments név helyett más gyártó neve is szerepelhet. Ha a név mellett egy felkiáltójelet lát, az azt jelzi, hogy az eszközillesztő nem töltődött be megfelelően.
- A kamera eszközillesztője az *Imaging-eszközök* csoportban található, „*márkanév* DV-kamkorder” néven (a *márkanév* lehet például Sony, Canon vagy JVC). Ha a név mellett egy felkiáltójelet lát, az azt jelzi, hogy az eszközillesztő nem töltődött be megfelelően.
- Ha nem tudja megfelelően telepíteni az eszközöket, lépjen kapcsolatba az eszköz gyártójának ügyfélszolgálatával.

**Megjegyzés:** A kamera bekapcsolásakor és kikapcsolásakor a rendszer a kamera eszközillesztőjét betölti, illetve kiüríti a memóriából. A kamera bekapcsolásakor, amíg a Windows felismeri az eszközt, és betölti az eszközillesztőt, az egérmutató rövid időre homokórává alakul. Emellett a Windows (XP és Vista) rendszer általában egy „Új hardver” üzenetet is megjelenít az észleléskor.

Ha az 1394 port egy különálló kártyán található (tehát nem az alaplap része), kapcsolja ki a számítógépet, és helyezze át az 1394-kártyát egy másik PCI-bővítőhelyre. Ha nincs több szabad bővítőhely, válasszon egy másik telepített PCI-kártyát, és helyezze át az egyiket a másik helyére. Indítsa újra a számítógépet. A Windows hardvervarázslójának automatikusan fel kell ismernie az új hardvert. Ha szükséges, kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat az illesztőprogram betöltésének befejezéséhez. Ha az Eszközkezelő szerint most már megfelelően betöltődött az eszközillesztő, indítsa el a Studio programot, és próbáljon meg rögzíteni.

4. **AM Capture (rövidebb nevén „AmCap”)**: Ha az 1394-vezérlő és a DV-kamera eszközillesztője is megfelelően jelenik meg az Eszközkezelőben, a Studio azonban továbbra sem rögzít az eszköztől, akkor próbáljon meg rögzíteni a Microsoft által készített AM Capture rögzítőprogrammal, mely szintén támogatja a DV-eszközökről való rögzítést.

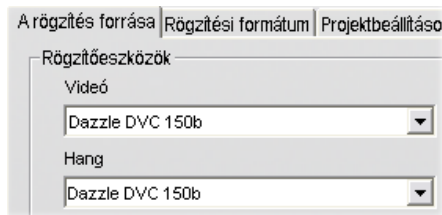
- Kattintson a *Start* ➤ *Programok* ➤ *Pinnacle Studio 12* ➤ *Eszközök* ➤ *AM Capture* parancsra.
- Válassza a *Device (Eszköz)* ➤ *Microsoft DV Camera and VCR* menüparancsot.
- Ellenőrizze, hogy készen áll-e a kamera a fenti 2. lépés ellenőrzőlistáján végighaladva.
- Nyomja meg a kamera *lejátszógombját*. Ekkor el kell indulnia a videolejátszásnak az AmCap programban. Ha a videolejátszás nem indul el, hajtsa végre ismét a 2. lépést.
- A videó lejátszása közben kattintson a *Capture (Rögzítés)* ➤ *Start Capture (Rögzítés indítása)* parancsra.

Ha az AmCap nem tud rögzíteni a DV-eszköztől, akkor az 1394-vezérlő vagy a DV-eszköz Windows XP rendszerbeli illesztőprogramjával kapcsolatos a probléma. További segítségért lépjen kapcsolatba a Microsofttal vagy a számítógép forgalmazójával. Ha ismeri a Windows XP Javítás szolgáltatását, próbálkozhat azzal; a felhasználói visszajelzések alapján esetenként sikeresen megoldja az 1394-eszközillesztővel kapcsolatos problémákat.

Ha az AM Capture nem működik, ajánlott eltávolítani, majd ismét telepíteni a Studio programot. Kerülő megoldásként rögzítheti videóját az AmCap programban, majd a szerkesztéshez importálhatja azt a Studio programba.

## Analóg rögzítőeszközök

Ha analóg forrásból (például 8 mm-es vagy Hi-8 kameráról, illetve videomagnóról) rögzít, győződjön meg arról, hogy a használt eszköz van beállítva video- és audioeszközként. Válassza a megfelelő eszközt *A rögzítés forrása* beállításpanel *Rögzítőeszközök* csoportjában látható listákban:



Egyes analóg eszközök nem rendelkeznek hangbemenettel. Ilyen esetben:

- Állítsa a Studio programban a Hangrögzítő eszköz beállítást a hangkártya vonalbemenetére.
- Csatlakoztassa az analóg forrást (videomagnót vagy analóg kamerát) a hangkártya vonalbemenetére.

**Megjegyzés:** Ha ezután rögzítéskor „A program nem érzékelt érvényes bemenőjelet” hibaüzenet jelenik meg, folytassa az alábbi témakörrel.

---

## „A program nem érzékelt érvényes bemenőjelet” hibaüzenet rögzítéskor

---

### *Válaszazonosító: 13420*

A teljes hibaüzenet a következő: „A program nem érzékelt érvényes bemenőjelet. Ellenőrizze a kábeleket.” Ez a hibaüzenet analóg rögzítéskor jelenik meg. Arról értesíti a felhasználót, hogy nem folytatható a rögzítés, mert a Studio nem észlelt videojelet.

### **A probléma megoldásához hajtsa végre sorban az alábbi lépéseket:**

- **Kábelek:** Ahogy a hibaüzenet is javasolta, első lépésként ellenőrizze, hogy megfelelően csatlakoznak-e a kábelek. A videoforrás (kamera vagy videomagnó) videokimeneti aljzatát a rögzítőeszköz videobemeneti aljzatához kell csatlakoztatnia egy kompozit (RCA) vagy S-Video kábellel.
- **A rögzítési forrás beállításai:** A Studio programban kattintson a *Beállítás* ➤ *A rögzítés forrása* parancsra, és ellenőrizze, hogy a *Rögzítőeszközök* csoport mindkét listájában a megfelelő eszköz (például „Pinnacle 500-USB”) van-e kiválasztva. Ugyanezen a párbeszédpanelen engedélyezze a *Videomagnó-bemenet* beállítást, és győződjön meg arról, hogy helyes TV-szabvány van kiválasztva: ez Észak-Amerikában NTSC, Európában pedig PAL.



- **A Studio videobemeneti beállítása:** A Lemezterület-kijelző kihúzható paneljén a videobemenetet a használt kábelnek és csatlakozónak megfelelően kompozit vagy S-Video értékre kell állítania.
- **Lejátszás elindítása a videoforráson:** Kapcsolja be a kamerát vagy videomagnót, nyomja meg a *lejátszógombot*, és ellenőrizze, hogy nem ért-e a végére a szalag. Számos kamera és videomagnó esetében „A program nem érzékelt érvényes bemenőjelet” üzenet jelenhet meg, ha az eszközön le van állítva vagy szüneteltetve van a lejátszás. Mielőtt a *Rögzítés indítása* gombra kattintana, győződjön meg arról, hogy folyamatban van a lejátszás.
- **Előnézeti ablak:** Miután végrehajtotta a fenti lépéseket, látnia kell a videót az előnézeti ablakban. Ha az előnézeti ablak nem működik, folytassa a következő lépéssel.
- **A Rögzítés üzemmód ismételt aktiválása:** Ha meggyőződött arról, hogy a videoforráson elindult a lejátszás, kattintson a Studio programban a *Szerkesztés* fülre, majd kattintson ismét a *Rögzítés* fülre. Egyes esetekben ezzel az egyszerű lépéssel is megoldható a probléma.
- **Más USB-eszközök:** Ha a rögzítőeszköz USB porthoz csatlakozik, válassza le az összes többi USB-eszközt, és próbálkozzon ismét a rögzítéssel. Ha továbbra sem sikerül a rögzítés, állítsa le a Studio programot, válassza le, majd azonnal csatlakoztassa ismét a rögzítőeszközt, végül pedig indítsa el ismét a Studio programot.
- **A rögzítőeszköz illesztőprogramjának újratelepítése:** Zárja be a Studio programot, és telepítse újra a rögzítőeszköz illesztőprogramját. Ha a rögzítőeszköz nem Pinnacle gyártmányú, további segítségért lépjen kapcsolatba a gyártóval.

---

## A Studio lefagy kiszámítás közben

---

### *Válaszazonosító: 6386*

E probléma jelentkezésekor a Studio „elakad” kiszámítás közben (a videó kimenetként való feldolgozásakor filmkészítési üzemmódban). Egy adott probléma megoldásához az alábbi hibajelenségek közül annak a hibaelhárítási lépéseit próbálja meg alkalmazni, amely a fellépett hibával leginkább megegyezik:

- **1. eset:** A kiszámítás rögtön a kiszámítás megkezdése után leáll.
- **2. eset:** A kiszámítás véletlenszerűen áll le egy adott projektben. Többszöri kísérlet esetén a kiszámítás rendszerint nem ugyanazon a ponton áll le.
- **3. eset:** A kiszámítási kísérletek számától függetlenül a kiszámítás mindig ugyanazon a ponton áll le egy adott projektben.

### **1. eset: A kiszámítás azonnal leáll**

Ha a lefagyás közvetlenül a *Létrehozás* gombra történő kattintás után következik be, a hibát egy rendszerkonfigurációs probléma okozza. A kiszámítást próbálja meg a termékhez mellékelt demóvideón elvégezni. Ha ez is sikertelen, biztos, hogy az adott rendszerrel kapcsolatos problémáról van szó, mivel a termék tesztelése során mi nem tudtunk a demófájllal kiszámítási problémát előállítani.

### **Lehetséges megoldások:**

- Távolítsa el, majd telepítse újra a Studio alkalmazást.
- Távolítson el minden olyan szoftvert, amely ütközhet a Studio alkalmazással (más videószerkesztő szoftvert vagy videokodeket stb.).

- Próbáljon másik fájl- vagy lemeztípust választani a Studio programban. Próbálkozzon MPEG 1- és MPEG 2-fájlok, és egy DV formátumú AVI-fájl létrehozásával. Létre tud hozni VCD és DVD lemezeket? A működő és nem működő funkciók azonosítása sokat segíthet a probléma forrásának megállapításában és a hibaelhárításban.
- Győződjön meg róla, hogy mindegyik rendelkezésre álló szervizcsomagot telepítette a Windows operációs rendszerhez.
- Telepítse újra a Windows rendszert *anélkül*, hogy először eltávolítaná). Windows XP rendszer esetén ez a *Telepítés javítása*.

## 2. eset: A kiszámítás leállása véletlenszerű

Ha a kiszámítás véletlenszerű pontokon áll le még egyazon projekten belül is, a hibákat háttérfeladatok, az energiagazdálkodás vagy a számítógépben fellépő túlmelegedés okozhatja.

### Lehetséges megoldások:

- Hajtson végre hibaellenőrzést és töredezettségmentesítést a merevlemezen.
- Állítson le minden futó háttérfeladatot, például a vírusellenőrzést, az indexkészítést a meghajtókról és a faxmodemeket.
- Kapcsoljon ki minden energiagazdálkodással kapcsolatos szolgáltatást.
- Építsen be hűtőventillátorokat a számítógépházba.

## 3. eset: A kiszámítás mindig ugyanazon a ponton áll le

Ha a kiszámítás mindig ugyanazon a ponton fagy le egy adott projektben, ellenőrizze, hogy ugyanez

a probléma más projekteken is előfordul-e. Ha nem, a kérdéses projekt sérült; ha igen, próbálja meg elkülöníteni a hibát okozó közös tényezőket.

Sokkal könnyebb megoldást találni erre a hibatípusra, ha sikerül azonosítani azt az elemet a projektben, amely a kiszámítás leállítását okozza. Ha eltávolítja vagy kijavítja ezt az elemet, lehet, hogy befejeződik a kiszámítás, bár az is előfordulhat, hogy a hiba a projekt egy másik pontján újra fellép.

### **Más lehetséges (megkerülő) megoldások:**

- Ellenőrizze, hogy a projekt klipjei nem tartalmaznak-e sérült videóképkockákat. Ezek szürke, fekete, szögletes vagy torzított képkockaként jelennek meg. Ha ilyeneket talál, a klip vágásával távolítsa el a hibás képkockákat. Megkísérélheti a felvétel újbóli rögzítését is.
- Töredezettségmentesítse a merevlemezt.
- Győződjön meg arról, hogy elegendő – lehetőleg több tíz gigabájt – szabad lemezterület áll rendelkezésre a videokészítéshez használt merevlemezen. A kiszámítás jelentős tárolókapacitást igényel, és megszakadhat, ha nem áll rendelkezésre elegendő lemezterület.
- Ha külön meghajtót használ a rögzítéshez, a kiegészítő fájlok mappáját is helyezze át arra a meghajtóra.
- Azt a részt, ahol a kiszámítás leállt, másolja egy új projektbe. A hiba előtt és után hagyjon 15–30 másodperc felvételt. A kimásolt részt próbálja meg AVI-fájlként kiszámíttatni, és ha sikerült, e fájlal cserélje az eredeti projekt hibás részét.
- Ha DVD-t vagy más típusú optikai lemezt készít, távolítsa el a projektből az összes menüt, a többi

tartalmat pedig mentse AVI formátumban. Ha ez a művelet sikeresen végrehajtható, hozzon létre egy új projektet, importálja az AVI-fájlt, és adja hozzá a menüket. A kiszámítás ekkor kevesebb erőforrást igényel, ezért nagyobb eséllyel fut le hibamentesen.

---

## A Studio indításkor lefagy, vagy nem indul

---

### *Válaszazonosító: 1596*

Az indítási problémák többféleképpen jelentkezhetnek. Előfordulhat, hogy a Studio indításakor hibaüzenet jelenik meg, illetve a program lefagy indítás közben, vagy egy látszólag eseménytelen indítást követően nem adja át a vezérlést a felhasználónak.

### **A fenti esetekben hajtsa végre a következő műveletek valamelyikét vagy mindegyikét:**

- Indítsa újra a számítógépet. Az újraindítást követően kattintson duplán a Studio ikonjára.
- Néhány perc várakozással bizonyosodjon meg arról, hogy az alkalmazás valóban lefagyott. A biztonság kedvéért még abban az esetben is várjon néhány percet, ha úgy tűnik, hogy a Studio indítása sikertelen volt. Néhány számítógépen az indítási folyamat a vártnál lassabban megy végbe.
- Távolítsa el, majd telepítse újra a Studio alkalmazást. (Az ezzel kapcsolatos utasításokat a 358. oldalon találja.)
- Indítsa el a Windows rendszert csökkentett módban. Ha a Studio csökkentett módban sem indul el, a telepített példány megsérülhetett. A probléma megoldásához távolítsa el, majd telepítse újra a Studio programot.

Ha a Studio elindul csökkentett módban, a problémát valószínűleg egy hibásan működő eszközillesztő vagy egy alkalmazásütközés okozza. Próbálja meg szűkíteni a hibaforrásokat:

- Válassza le a rögzítőeszközöket. Kezdje a Pinnacle külső meghajtóival, például a Dazzle vagy MovieBox eszközzel. Ha a Studio ezután elindul, csatlakoztassa ismét az eszközt, majd nyissa meg ismét a Studio programot. Ha a program most ismét nem indul, folytassa a következő lépéssel.
- Ha van webkamerája, próbálja meg elindítani a Studio programot leválasztott, majd csatlakoztatott webkamerával is. Ha a programindítás az egyik esetben sikeres, a másikban pedig nem, akkor ügyeljen arra, hogy a későbbiekben a megfelelő konfigurációval indítsa a Studio programot.
- Következő lépésként ellenőrizze a számítógépbe telepített rögzítőkártyákat. A használatban lévő rögzítőkártyák megtekintéséhez indítsa el az AM Capture segédprogramot (*Start* ➤ *Minden program* ➤ *Studio 12* ➤ *Eszközök* ➤ *AM Capture*), majd kattintson a *Devices (Eszközök)* legördülő listára. Próbálja meg a listázott eszközöket egyesével fizikailag leválasztani. Vagy a kapcsolódó eszközillesztők eltávolítását is megkísérelheti.
- Töltse le és telepítse hangkártyája és videokártyája legújabb eszközillesztőjét a gyártó webhelyéről. Mindkét kártyának DirectX-támogatásúnak kell lennie. A legtöbb felhasználó NVIDIA vagy ATI grafikus kártyát használ, melyhez a legújabb eszközillesztő a [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com), illetve a [www.atitech.com](http://www.atitech.com) címen érhető el.
- Ha különálló hangkártyával rendelkezik (nem pedig alaplapra integrált hangvezérlővel), próbálja meg

eltávolítani a hangkártyát. Egyes régebbi hangkártyák nem működnek megfelelően a Windows újabb verzióival. Ezt a hibát úgy zárhatja ki, hogy kikapcsolja a számítógépet, eltávolítja a hangkártyát, majd ismét elindítja a rendszert. Ha a Studio ezután elindul, valószínűleg be kell szereznie egy újabb hangkártyát.

- Zárja be a háttérben futó felesleges folyamatokat. Ehhez használja a *Folyamat leállítása* gombot a Windows rendszer Feladatkezelőjében, vagy pedig az e célra kialakított segédprogramok valamelyikét. A rendszerindításkor betöltött alkalmazások listájának szerkesztésével akár meg is gátolhatja a fölösleges (és potenciálisan ütközést okozó) programok elindulását.

## **A rendszerindításkor betöltött alkalmazások szerkesztése**

### **Ha meg kívánja gátolni, hogy bizonyos alkalmazások elinduljanak a számítógép bekapcsolásakor (és újraindításakor):**

1. Kattintson a *Start* ➤ *Futtatás* parancsra.
2. A *Megnyitás* mezőbe írja be a következőt:  
**msconfig**
3. Kattintson az *OK* gombra.

Kattintson a Rendszerkonfigurációs segédprogram ablak jobb szélén lévő *Automatikus indítás* fülre. Törölje a jelet az összes jelölőnégyzetből az Explorer és a Tálca (SysTray.exe) kivételével.

---

## „Nem sikerült lemezre írni az adatokat” hibaüzenet jelenik meg a Film készítése ablakban

---

*Válaszazonosító: 13438*

Ha a Studio program „Nem sikerült lemezre írni az adatokat” hibaüzenetet jelenít meg, amikor optikai lemezt (például DVD-t) kísérel meg létrehozni, hajtsa végre sorban az alábbiakat, amíg a probléma meg nem oldódik.

- **Frissítés a legújabb verzióra:** A *Súgó* ➤ *Szoftverfrissítések* parancsra kattintva ellenőrizze, hogy a Studio program legújabb verziójával rendelkezik-e.
- **A Csökkentett mód írási beállítás engedélyezése a Lemez készítése párbeszédpanelen:** A Studio programban kattintson a *Beállítás* ➤ *Lemez készítése* parancsra. Az *Írási lehetőségek* területen kattintson a „Csökkentett mód: lemeztartalom elkészítése, majd lemezre írása” beállítás választógombjára, majd kattintson az *OK* gombra. Hagyja meg ezt a beállítást, amíg a hibaelhárítás be nem fejeződik.
- **A Studio program újraindítása:** Zárja be a Studio programot, majd indítsa el ismét. Ezután próbálja meg ismét létrehozni a lemezt, a fentebb beállított csökkentett mód használatával.
- **A számítógép újraindítása:** Próbálja meg kinyitni a DVD-író tálcáját. Ha nem nyílik ki, zárja be a Studio programot, és indítsa újra a számítógépet. Ezután indítsa el ismét a Studio programot, és próbálja meg ismét létrehozni a DVD-t csökkentett módban.



- **A lemez ellenőrzése:** Győződjön meg arról, hogy a DVD-meghajtóba egy üres, egyszer írható vagy újraírható adathordozót helyezett, és hogy a DVD-meghajtó támogatja az adott lemeztípust. A hibaelhárítás során ajánlott újraírható lemezt használnia, hogy ezzel is csökkentse az elpazarolt lemezek számát. Ha azonban csak újraírható (RW) lemezeket használt eddig, javasoljuk, hogy próbálkozzon egy egyszer írható (-/+ R) DVD-vel is. A megbízhatóság érdekében a Pinnacle ismertebb (például Sony, Apple vagy Memorex) márkájú DVD-k használatát javasolja. A hibaelhárításhoz ajánlott egynél több márkájú DVD-t is kipróbálnia.
- **A beállításjegyzék szerkesztése:** Ezt a lépést csak akkor hajtsa végre, ha a következő feltételek mindegyike teljesül: Mentette a beállításjegyzéket (korábbi nevén rendszerleíró adatbázist) a módosítás előtt; tudja, miként állíthatja azt vissza; korábban végzett már hasonló szerkesztést; és tisztában van a beállításjegyzék szerkesztésének kockázataival. Ha folytatni kívánja, törölje a *Recorder* kulcsot a beállításjegyzék alábbi helyéről (a kis- és nagybetűk eltérhetnek):

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VOB\CDRApp\  
Recorder
```

Ezzel a módosítással a teljes meghajtó-ellenőrzés megismétlésére kényszeríti a lemezíró modult.

---

## A Studio programmal készített DVD-k nem játszhatók le vagy üresnek tűnnek

---

### *Válaszazonosító: 13092*

Esetenként előfordulhat, hogy a Studio programmal készített DVD-ket nem tudja lejátszani DVD-lejátszója. A probléma megoldásához kövesse az alábbi lépéseket.

- Ellenőrizze, hogy tiszta-e a lemez. Győződjön meg arról, hogy a lemez felülete nem tartalmaz nagyobb foltokat vagy karcolásokat.
- Ellenőrizze, hogy a kiírni kívánt fájlok és mappák ténylegesen megtalálhatók-e a DVD-n. Helyezze a DVD-t egy DVD ROM-meghajtóba. A *Sajátgép* ablakban kattintson a jobb gombbal a lemezt tartalmazó meghajtó ikonjára, és válassza az *Intéző* parancsot. Ellenőrizze, hogy található-e mappák a lemezen. A DVD-nek egy „AUDIO\_TS” és egy „VIDEO\_TS” mappát kell tartalmaznia. A hangmappának üresnek kell lennie. A videomappának **.bup**, **.ifo** és **.vob** fájlokat kell tartalmaznia. Ha a lemez teljesen üres, akkor a probléma valójában nem a lejátszással, hanem a lemezírással kapcsolatos. Ilyen esetben tekintse át az online tudásbázis 13874-es azonosítójú válaszát.
- Próbálja meg lejátszani a DVD-t a számítógépen. A lejátszáshoz használhat dedikált DVD-lejátszó szoftvert (például PowerDVD vagy WinDVD programot), illetve általános médialejátszókat (például Windows Media Player vagy RealPlayer programot).

- Ellenőrizze, hogy a DVD-lejátszó támogatja-e a használt lemeztípust. Sok DVD-lejátszó csak bizonyos típusú DVD-eket látszik le. A DVD-lejátszó gyártójának webhelyén valószínűleg megtalálhatja az adott eszköz által támogatott lemezformátumok listáját. A kompatibilitást emellett a következő helyen is ellenőrizheti:

<http://www.videohelp.com/dvdplayers>

**Tipp:** Az írási és lejátszási hibák elhárítása során ajánlott újraírható lemezt használni, hogy csökkentse az elpazarolt lemezek számát.

---

## Nem jelenik meg videó vagy a videó rossz minőségű a Rögzített anyag előnézete ablakban

---

### *Válaszazonosító: 14008*

Számos oka lehet annak, ha nem jelenik meg videó a Rögzített anyag előnézete ablakban, vagy ha a megjelenő videó rossz minőségű. Ha ilyen problémával szembesül, hajtsa végre sorban az alábbi lépéseket, amíg a probléma meg nem oldódik:

- **Minimális rendszerkövetelmények:** Ellenőrizze a felhasználói útmutató *első lépéseket tárgyaló* témakörében, hogy a használt számítógép megfelel-e a Studio program minimális rendszerkövetelményeinek. Ajánlott szem előtt tartani, hogy bizonyos szolgáltatások (például a HD-videók szerkesztése) gyorsabb rendszert igényelnek.
- **A Studio szoftver frissítése:** Győződjön meg arról, hogy a Studio legújabb verziójával rendelkezik; ehhez kattintson a *Súgó* ➤ *Szoftverfrissítések* parancsra.

- **Ellenőrizze, hogy a rögzítőeszközt észlelte-e a rendszer:** Keresse meg a rögzítőeszközt a Windows rendszer Eszközkezelő segédprogramjában. Ha az eszköz megfelelően van telepítve, meg kell jelennie az Eszközkezelő ablakban. Ha nem jelenik meg, vagy ha hibát jelző ikont (sárga felkiáltójelet) lát mellette, tekintse át a Pinnacle online tudásbázisában a 13932-es azonosítójú választ.
- **Rögzített anyag előnézete beállítás:** Győződjön meg arról, hogy engedélyezve van a *Rögzített anyag előnézete* beállítás *A rögzítés forrása* beállításpanelen.
- **Videomagnó-bemenet beállítás:** Ha az előnézeti ablakban rossz minőségű videó jelenik meg egy Pinnacle-eszköztől (Studio 500-USB, Studio 700-USB vagy MovieBox Deluxe) való rögzítés során, valószínűleg nincs bejelölve a *Videomagnó-bemenet* jelölőnégyzet. Ellenőrizze ezt *A rögzítés forrása* beállításpanelen.
- **A videokártya hardveres gyorsítása:** Próbálja meg alacsonyabb értékre állítani a videokártya hardveres gyorsítását. Zárja be a Studio programot, nyissa meg a Windows rendszer Vezérlőpult segédprogramjában a Megjelenítés tulajdonságai párbeszédpanel, kattintson a Beállítások fülre, majd kattintson a Speciális gombra. A megjelenő párbeszédpanel *Hibaelhárítás* lapján általában található egy vízszintes csúszka, mellyel a videokártya hardvergyorsítási szintje módosítható (egyes eszközillesztők nem engedélyezik a gyorsítási érték módosítását). Ha lát ilyen csúszkát, húzza azt egygel kisebb értékre, majd indítsa el a Studio programot, és ellenőrizze, hogy javult-e a teljesítmény. Ha nem javult, zárja be ismét a Studio programot, és húzza a csúszkát egy értékkel vissza. Ismétlje meg az

eljárást, amíg a probléma meg nem oldódik, vagy ki nem próbálta az összes gyorsítási szintet.

- **Eszközillesztők frissítése:** Ellenőrizze, hogy hangkártyájához és videokártyájához a legújabb eszközillesztők vannak-e telepítve. Erről további tudnivalókat a 357. oldalon találhat.
- **Megjelenítési beállítások módosítása:** A túlzottan magas szintű megjelenítési beállítások teljesítményproblémát idézhetnek elő a Studio program előnézeti ablakában. Zárja be a Studio programot, és nyissa meg a Windows rendszer Vezérlőpult alkalmazásának Megjelenítés tulajdonságai párbeszédpanelét. Keresse meg a *Képernyőfelbontás* és *Színminőség* beállítást. Próbáljon ki néhány kisebb felbontást (például 800x600 vagy 1024x768) 32 bites színmélységgel. Indítsa el a Studio programot az egyes felbontásokon, és ellenőrizze, hogy javult-e a teljesítmény.
- **Egyetlen monitor használata:** Ha eddig több monitort használt, ellenőrizze, hogy egyetlen monitor használatakor javul-e a teljesítmény.
- **A DirectX diagnosztikai eszköz futtatása:** Nyissa meg a Windows rendszer Futtatás párbeszédpanelét (Windows+R), írja be a „dxdiag” parancsot, és nyomja meg az Enter billentyűt. Miután elindult a DirectX diagnosztikai eszköz, tekintse át az egyes lapok *Megjegyzések* csoportját hibák után kutatva. Ha talál hibát, további segítségért lépjen kapcsolatba az adott eszköz gyártójával.
- **Háttérben futó folyamatok:** Csökkentse a rendszer terheltségét a szükségtelen, háttérben futó folyamatok bezárásával. Erről további tudnivalókat a 356. oldalon találhat.

- **Víruskeresők és más, folyamatos keresést végző programok felfüggesztése:** A víruskereső szoftverek, még ha fontos célt is szolgálnak, teljesítményproblémákat okozhatnak a számításigényes műveletek végrehajtásakor. Tiltsa le a víruskeresőt, és ellenőrizze, hogy javult-e a teljesítmény. (A számítógép védelme érdekében a Pinnacle javasolja, hogy a víruskereső letiltásának idejére szüntesse meg az internetkapcsolatot is.)

Emellett érdemes lehet letiltani a népszerű indexelő eszközöket és szolgáltatásokat, például a Google Desktop Search, Yahoo Desktop Search és Adobe Photoshop Album Importer programot.

- **A Studio prioritásának növelése:** Egyes esetekben segíthet, ha növeli a Studio program prioritását a Windows rendszer Feladatkezelőjében. A folyamatlistában kattintson a jobb gombbal a **Studio.exe** folyamatra, és mutasson a *Prioritás beállítása* pontra. Válassza a „Normál feletti” vagy „Magas” prioritást. A változtatás megerősítéséhez kattintson az *Igen* gombra, majd ellenőrizze a Studio program teljesítményét. Ha a prioritás módosítása a várttól eltérő eredményhez vezet, egyszerűen váltson vissza a „Normál” prioritásra.
- **A Studio újratelepítése:** Ha a fenti javaslatok nem vezettek eredményre, próbálkozzon a Studio program eltávolításával, majd ismételt telepítésével.

[www.viaarena.com/?PageID=2](http://www.viaarena.com/?PageID=2)

# Videózással kapcsolatos tippek

Az alapszintű ismeretekkel rendelkezők közül bárki képes lehet jó videofelvételt készíteni, majd abból érdekes, izgalmas vagy informatív filmet készíteni.

Az első lépés a nyers videoanyag felvétele egy vázlatos forgatókönyv vagy filmterv alapján. Már ebben a fázisban figyelembe kell venni a szerkesztési szempontokat, és biztosítani kell a megfelelő filmes alapanyagot az utómunkálatokhoz.

A filmszerkesztés során a felvett nyersanyagot részekre kell bontani, és egyfajta harmonikus egészévé összeállítani. Ennek során ki kell választani azokat a sajátos technikákat, átmeneteket és effektusokat, amelyek révén a mondanivaló a leghatásosabban kifejezhető.

A szerkesztés fontos részét képezi a hangsáv létrehozása. A jó hang – párbeszéd, zene, alámondás vagy effektus – a látvánnyal párosulva olyan egészet alkot, amely összhatásában többet nyújt alkotóelemeinek pusztá összegénél.

A Studio programban mindazon eszközök megtalálhatók, amelyek a professzionális minőségű otthoni videók létrehozásához szükségesek. A többi már a videó készítőjén múlik.

## Forgatókönyv készítése

Nem mindig szükséges forgatókönyvet készíteni, nagy videóprojektek esetében azonban rendkívül hasznosnak bizonyulhat. A forgatókönyv az igényektől függően lehet egyszerű és bonyolultan összetett is. Elegendő lehet egyszerű lista is, amely felsorolja a tervezett jeleneteket, amely tovább bővíthető a kamera beállításaival kapcsolatos megjegyzésekkel vagy pontosan megírt dialógusokkal. Az igazán ambiciózusak professzionális forgatókönyvet is készíthetnek, amelyben minden egyes kamerabeállítás az időtartammal, a világítással és a kellékekkel kapcsolatos megjegyzésekkel együtt részletesen rögzítve van.

<b>Cím: „Menő Janó”</b>				
<b>Jelenet</b>	<b>Kamera</b>	<b>Szöveg/hang</b>	<b>Időtartam</b>	<b>Dátum</b>
<b>1</b>	Janó arca bukósisakban, kamera távolít	„Janó első gokart versenye...” Motorzaj a háttérben.	11 mp	K. 06/22
<b>2</b>	Rajtvonal a versenyző szemszögéből; alacsony kameraállítás.	A sportcsarnok hangszóróiból szól a zene, motorzaj.	8 mp	K. 06/22
<b>3</b>	Követő felvétel: férfi rajtvászlóval a rajtvonalhoz lép. Kamera marad, férfi kilép a képből a rajt után.	„Start...” Mezőny elstartol (rajtjelzést bevágni).	12 mp	K. 06/22
<b>4</b>	Janó a rajtvonalon szemből, kamera követi a kanyarig, most már hátulról.	A sportcsarnokbeli zene már nem hallható, ugyanez a zene CD-ről felúsztatva és rákeverve a motorzajra.	9 mp	K. 06/22
<b>5</b>	...			

*Egyszerű forgatókönyv vázlata*



---

## Szerkesztés

---

### Változó nézőpontok használata

Egy fontos eseményt mindig változó nézőpontból és kameraállásból kell felvenni. Később a szerkesztés során kiválaszthatja a legjobb kameralátószög(ek)ből készült felvételeket. Tudatosan törekedjen arra, hogy a felvételeket több kameralátószögből rögzítse (először a bohócot a cirkuszporondon, de aztán a nevető nézőt is a bohóc szemszögéből). A főszereplők mögött is történhetnek érdekes események, illetve a főszereplők fordított nézőpontból is láttathatók. Ez később hasznos lehet a filmbeli hangsúlyok arányának kialakításakor.

### Közeli felvételek

Ne fukarkodjon a fontos dolgok vagy személyek közeli felvételével. A közelképek rendszerint jobban néznek ki és érdekesebbek a televízió-képernyőn, mint a távolról készült felvételek, és az utómunkálatok során jobban tűrik az effektusok alkalmazását is.

### Távoli és félközeli felvételek

A távoli felvételek révén a néző áttekintheti a cselekmény színhelyét. Ugyanakkor e felvételek segítségével a hosszabb jelenetek feszesebbé tehetők. Amikor a film közeli képről vágással távolira vált át, a néző már nem látja a részleteket, ezért így könnyebb érzékeltetni az időbeli ugrásokat is. Egy félközeli felvett mellékszereplő szintén elterelheti a figyelmet a főcselekményről, és ha szükséges, lehetőséget nyújt a cselekménytől való fokozatos eltávolodásra.

## Teljes cselekmények

Teljes cselekmény felvételekor a cselekményt elejétől a végéig rögzítse. Ezzel megkönnyíti a szerkesztést.

## Átmenetek

A filmidő kezelése némi gyakorlatot igényel. A hosszú eseményeket nem mindig lehetséges teljes egészében felvenni, és a filmekben ezeket a jeleneteket gyakran erősen rövidített formában ábrázolják. Mindazonáltal a cselekménynek logikusnak kell maradnia, és a vágásoknak szinte soha nem szabad figyelemfelkeltőnek lenniük.

Ez az a pont, ahol a jelenetek közötti átmenetek fontos szerephez jutnak. Még abban az esetben is, ha szomszédos jelenetek időben és térben elkülönülnek, a szerkesztési igények oly zökkenőmentessé tehetik a kapcsolódásokat, hogy ezek a nézőben nem tudatosulnak.

A sikeres átmenet titka a két jelenet közti könnyed kapcsolódás létrehozásában rejlik. A *cselekménnyel összefüggő* átmenet esetében egy kibontakozó történet egymást követő eseményeinek kapcsolódásáról van szó. Így például egy új autóról készített felvétel a bevezetője is lehet az autó tervezéséről és gyártásáról készített dokumentumfilmnek.

A *semleges* átmenet önmagában nem utal kibontakozó történetre vagy idő-, illetve térbeli ugrásra, hanem lehetővé teszi egy jelenet különböző részeinek zökkenőmentes összekapcsolását. Ha például egy pódiumbeszélgetés felvételekor bevág egy érdeklődve figyelő nézőt, zökkenőmentesen bevághatja ugyanannak a beszélgetésnek egy későbbi részét úgy, hogy a köztes részt kihagyja.

A *külső* átmenetek a cselekménytől eltérő jeleneteket ábrázolnak. Egy anyakönyvi hivatalban felvett házasságkötés esetében például bevághat egy hivatalon kívüli külső felvételt egy készülőfélben lévő meglepetésről.

Az átmeneteknek a film mondanivalóját kell kihangsúlyozniuk, és mindig illeszkedniük kell az adott szituációhoz, nehogy a néző összezavarodjon, vagy elveszítse a történet fonalát.

### **A cselekmény logikai sorrendje**

A szerkesztés során összefűzött felvételeknek a cselekmény szempontjából megfelelő módon kell egymáshoz kapcsolódniuk. A nézők csak akkor képesek követni az eseményeket, ha azok logikusan következnek egymásból. Egy pergő vagy látványos kezdéssel már a film legelején meg kell ragadni a néző figyelmét, és azt a film legvégéig fenn kell tartani. A nézők elveszthetik érdeklődésüket vagy összezavarodhatnak, ha az egymást követő jelenetek sorrendje illogikus vagy időrendje hibás, illetve ha túl mozgalmasak vagy túl rövidek (három másodpercnél rövidebbek). A film alapgondolatának folytonosságát jelenetről jelenetre biztosítani kell.

### **A különbségek áthidalása**

Törekedjen az eltérő felvételi helyszínek okozta különbségek áthidalására. Használhat például közeli felvételeket az időrendi ugrások áthidalására oly módon, hogy ráközelít egy arcra, majd néhány másodperc múlva eltávolodik tőle, és egy másik jelenetre vált.

## **A folytonosság fenntartása**

A folytonosság – egy jelenet részleteinek következetes alkalmazása a másik jelenetben is – létfontosságú a kielégítő nézői élmény biztosításához. A napsütéses időben furcsán hatnak a nyitott esernyőt tartó mellékszereplők.

## **A vágások ritmusa**

Az, hogy milyen ritmusban vannak vágva a film egymást követő jelenetei, gyakran a film mondanivalóját és hangulatát is befolyásolja. A várt jelenetek hiánya és a jelenetek időtartama egyaránt alkalmas a film mondanivalójának módosítására.

## **Kerülje a vizuális töréseket**

Ha egymás után hasonló felvételeket vág össze, vizuális törések keletkezhetnek a filmben. Ez az eset áll elő, ha például a szereplő az egyik pillanatban a kép bal oldalán, majd a következő pillanatban a jobb oldalon látható, vagy ha először szemüveggel látható, majd anélkül.

## **Kerülje az egymás utáni követőfelvételeket**

Csak akkor vágjon be követőfelvételt egy másik mellé, ha a kamera iránya és követési sebessége azonos.

---

## **Gyakorlati tanácsok videószerkesztéshez**

---

Az alábbi néhány irányelv betartásával megkönnyítheti a filmszerkesztési munkát. Természetesen e szabályokat rugalmasan kell alkalmazni, különösen humoros vagy kísérleti munkák esetén.

- Ne vágjon olyan jeleneteket egymás mellé, amelyekben mozog a kamera. A követő, közelítő vagy távolító és egyéb mozgó felvételeket mindig statikus felvételekkel válassza el egymástól.
- Az egymást követő felvételeknek eltérő kameraállásból rögzített felvételeknek kell lenniük. A kamera látószögének legalább 45 fokkal kell eltérnie.
- Arcok egymás utáni megjelenítésekor az arcokat váltakozva, különböző látószögből felvéve kell bevágni.
- Épületek felvételekor változtassa a nézőpontot. Azonos típusú és méretű felvételek esetén a képátló felváltva hol a bal első és jobb hátsó, hol a jobb első és bal hátsó pontokat kösse össze.
- Akkor vágjon, amikor a szereplők mozognak. A néző figyelmét leköti a mozgás, és a vágás szinte észrevétlen lesz. Különösen hosszú felvételek elé célszerű félbevágott mozgást bevágni.
- A vágások harmonikusak legyenek, kerülje a vizuális töréseket.
- Minél kevesebb a mozgás, annál rövidebb legyen a jelenet. A gyors mozgásokat tartalmazó jelenetek hosszabbak is lehetnek.
- A hosszú felvételekben több a tartalom, tehát hosszabb megjelenítést is igényelnek.

A videóképsorok tudatos módon való elrendezése nem csak bizonyos hatások létrehozását teszi lehetővé, hanem akár olyan üzenetek közvetítését is, amelyeket nem lehet vagy nem szabad bemutatni a filmekben. A mondanivaló vágások segítségével történő megjelenítésének alapvetően hat módszere van:

## **Asszociatív vágások**

A felvételek meghatározott sorrendben vannak összefűzve annak érdekében, hogy asszociációkat indítsanak el a nézőben, a tényleges üzenet azonban nem jelenik meg. Példa: Egy férfi fogadást köt a lóversenyen, a következő jelenetben azonban már egy autókereskedésben látható, amint épp egy drága új autót vásárol meg.

## **Párhuzamos vágások**

Két cselekmény párhuzamos bemutatása. A film váltogatva jeleníti meg a két cselekményt, a jelenetek a befejezéshez közeledve egyre rövidebbek. E módszer segítségével a feszültség és bizonytalanság érzetét lehet kelteni a nézőben, amint a film a csúcspont felé közeledik. Példa: Két autó különböző irányból ugyanazon metszéspont felé közeledik nagy sebességgel.

## **Kontrasztvágások**

A film szándékoltnan váratlan vágással vált át egy jelenetről egy teljesen eltérő másik jelenetre a kontraszthatás érdekében. Példa: Egy turista hever a tengerparton; a következő felvételen éhező gyermekek láthatók.

## **Helyettesítő vágás**

Olyan események helyettesítése más eseményekkel, amelyeket nem lehet vagy nem szabad bemutatni (gyermek születik, de a felvételen a tényleges gyermekszülés helyett egy bimbózó virág látható).

## **Ok-okozati vágások**

A felvételek ok-okozati viszonyban állnak egymással: az első felvétel nélkül nem érthető a második. Példa:

Egy férfi verekszik a feleségével, majd a következő jelenetben már összehúzza magát alszik egy híd alatt.

## **Formális vágások**

Az eltérő tartalmú felvételek egymás mellé helyezhetők, ha van valami közös bennük – például azonos a formájuk, a színük vagy a mozgásuk. Példák: Egy kristálygömb és a Föld, egy sárga esőkabát és sárga virágok, egy zuhanó ejtőernyős és egy aláhulló madártoll.

---

## **Hangsáv létrehozása**

---

A filmek hangsávjának létrehozása külön mesterség, amely azonban elsajátítható. Természetesen nem könnyű feladat létrehozni egy remek hangalámondást, de a rövid, informatív megjegyzések gyakran nagyon hasznosak a néző számára. Bármilyen legyen a hangalámondás, nem nehézkesnek és erőltetettnek, hanem természetesnek, kifejezőnek és spontánnak kell lennie.

## **A megjegyzések legyenek tömörek**

Minden kommentár esetében igaz az a szabály, hogy a kevesebb több. A képeknek önmagukért kell beszélniük, ami pedig a képek alapján evidens a néző számára, ahhoz nem kell kommentár.

## **Őrizze meg az eredeti hangokat**

A kommentárt, az eredeti hangokat és a zenét úgy kell keverni, hogy az eredeti hangokat még így is hallani lehessen. Az eredeti hang része a videónyersanyagnak, és nem szabad egészben kivágni (ha ez egyáltalán

lehetséges), mert az eredeti hang nélküli videó könnyen sterillé válhat, és megkérdőjeleződik a hitelessége. Gyakran előfordul azonban, hogy a felvevőkészülék olyan repülőgép- vagy autózajokat is rögzít, amelyeknek nincs funkciója az adott jelenetben. Ezeket a hangokat – vagy az erős szél okozta zajokat, amelyek zavaróak vagy kiábrándítóak lehetnek – zajsűrűssel el kell távolítani, illetve megfelelő hangalámondással vagy zenével kell helyettesíteni.

## **A megfelelő zene kiválasztása**

A megfelelő zene professzionális jelleget kölcsönöz a filmnek, és nagymértékben elősegítheti a videó üzenetének eljuttatását a nézőhöz. A kiválasztott zenének azonban mindig összhangban kell lennie a film mondanivalójával. Ennek megvalósítása esetenként rendkívül időigényes lehet, de a néző nagyra értékeli.

---

## **Cím**

---

A címnek informatívnak kell lennie, utalnia kell a film tartalmára, és fel kell keltenie az érdeklődést. A Főcímszerkesztő használatával semmi se szabhat határt kreativitásának. Nyugodtan szabadjára engedheti fantáziáját a videó címének megtervezésekor.

## **Használjon rövid, érthető címet**

A címeknek rövidnek kell lenniük, és létrehozásukhoz nagy, olvasható betűtípust kell választani.

## **A címek színe**

A háttér és a szöveg következő kombinációi könnyen olvashatók: fehér és piros, sárga és fekete, fehér és zöld.



Legyen óvatos, ha nagyon fehér címhez nagyon fekete hátteret választ. Egyes videorendszerek nem képesek kezelni az 1: 40-et meghaladó kontrasztarányokat, ezért az ilyen címek részleteit nem tudják megjeleníteni.

### **Hány másodpercig legyen látható a cím?**


A gyakorlat alapján a címet olyan hosszan kell megjeleníteni, amennyi idő alatt kétszer el lehet olvasni. Egy tíz betűből álló cím körülbelül három másodpercig legyen látható a képernyőn. Ezt az időt minden további öt betű egy másodperccel hosszabbítja meg.

### **„Talált” címek**

Az utómunkálatok során létrehozott címek mellett a természetes címek – például irányjelzők, közlekedési táblák vagy a helyi újságok címdalai – szintén érdekes lehetőségeket kínálnak.






# Szószedet

A multimédiás terminológia számítógéppel és videózással kapcsolatos szakkifejezéseket tartalmaz. Az alábbiakban a legfontosabb kifejezések definíciói olvashatók. A kereszthivatkozások jelzése: .

**720p:** Nagy felbontású (HD) videóformátum 1 280×720 képpont felbontással és progresszív (nem sorváltós) képkockákkal.

**1080i:** Nagy felbontású (HD) videóformátum 1 440×1 080 képpont felbontással és sorváltós képkockákkal.


**ActiveMovie:** Microsoft szoftverfelület multimédiás eszközök vezérlésére Windows rendszerben.  *DirectShow, DirectMedia*

**Adatátviteli sebesség:** Annak a sebességnek a mérése, amellyel a rendszer az adatokat továbbítja a tárolóeszköz (például  *CD-ROM* vagy merevlemez) és a megjelenítőeszköz (például monitor vagy  *MCI-eszköz*) között. Az adott eszközöktől függően egyes adatátviteli sebességekkel jobb teljesítmény érhető el, mint másokkal.

**Adatcím:** A számítógépen minden elérhető mentési pozíció számozva (címezve) van. E címek segítségével foglalhatók le az egyes mentési pozíciók. Néhány cím


meghatározott hardverösszetevők számára van kizárólagos használatra fenntartva. Ha két összetevő ugyanazt a címet használja, „címközésről” beszélünk.


**Adatsebesség:** Egy adott időegység alatt átvitt adatmennyiség, például egy merevlemezről olvasott vagy arra írt bájtok száma másodpercenként, vagy a másodpercenként feldolgozott videoadatok mennyisége.



**ADPCM:** Az Adaptive Delta Pulse Code Modulation (adaptív differenciális impulzuskód-moduláció) rövidítése, a hangadatok digitális formátumban történő tárolásának egyik módszere. Ez a CD-I és  *CD-ROM* termékek gyártásához használt hangkódolási és –tömörítési eljárás.

**Átmenet:** A szomszédos videóklipek közötti vizuális kapcsolat, amely az egyszerű vágástól a látványos animációig sokféle lehet. A szokásos átmenetek, mint például a vágások, áttünések, átúszások, elsötétedések és áttolások a film és videó vizuális nyelvének részét képezik. A segítségükkel tömören – és gyakran észrevehetetlenül – ábrázolhatók a különböző időszakaszok és a változó nézőpontok.

**Áttűnés:** Átmeneteffektus, amelynek alkalmazásakor a videó áttűnik az egyik jelenetből a következőbe.

**AVI:** Audio Video Interleaved (összefésült hang és videó), a digitális videó (és a  *Video for Windows*) szabványos formátuma.

**Bájt:** Egy bájt nyolc  *bitnek* felel meg. Egy bájttal pontosan egy alfanumerikus karaktert lehet megjeleníteni (azaz egy betűt vagy számot).

**BIOS:** A Basic Input Output System (alapszintű be- és kimeneti rendszer) rövidítése, amely a  *ROM-ban*, PROM-ban vagy  *EPRM-ban* mentett alapszintű

be- és kimeneti parancsokra utal. A BIOS alapvető feladata a bemenet és a kimenet vezérlése. A rendszer indításakor a ROM-BIOS végrehajt néhány tesztet.

📖 *Párhuzamos port, IRQ, I/O*

**Bit:** A „Binary digiT” (bináris számjegy) rövidítése, a számítógép memóriájának legkisebb eleme. A bitek többek között a képpontok színértékének tárolására használatosak. Minél több bit áll rendelkezésre az egyes 📖 *képpontok* számára, annál nagyobb az elérhető színek száma. Például:

1 bit: minden képpont fekete vagy fehér.

4 bit: 16 szín vagy szürkeárnyalat jeleníthető meg.

8 bit: 256 szín vagy szürkeárnyalat jeleníthető meg.

16 bit: 65 536 szín jeleníthető meg.


24 bit: körülbelül 16,7 millió szín jeleníthető meg.

**Bitkép:** Sorokba rendezett képpontok együtteséből álló képformátum. 📖 *Képpont*



**CD-ROM:** Háttértároló adathordozó digitális adatok, például digitális videó számára. A CD-ROM-ok olvashatók, de nem írhatók: A 📖 *ROM* a Read-Only Memory (csak olvasható memória) rövidítése.


**COM-port:** A számítógép hátlapján található soros port, amelyen keresztül modem, rajzgép, nyomtató vagy egér csatlakoztatható a rendszerhez.

**Csatorna:** Az információk osztályozása egy adatfájlon belül a fájl egy adott jellemzőjének elkülönítésére. A színes képek például különböző csatornákat használnak a kép színösszetevőinek osztályozására. A sztereó hangfájlok csatornák segítségével azonosítják a bal és jobb oldali hangszóróknak szánt hangokat. A videofájlok a kép- és hangfájlokhoz használt csatornák kombinációit használják.

**DCT:** Discrete Cosine Transformation (diszkrét koszinusz transzformáció) – a  *JPEG* képadattömörítés és a kapcsolódó algoritmusok része. E módszer a fényerő- és színadatokat frekvencia-együtthetőként menti.

**Decibel (dB):** A hangerősség mértékegysége. A hangerő 3 dB-enként megduplázódik.

**Digital8:** Digitális videoszalag-formátum, amely  *DV*-kódolt hang- és videoadatok rögzítését teszi lehetővé  *Hi8* szabványú szalagokra. A jelenleg csak a Sony által forgalmazott Digital8 kamerák és videomagnók a Hi8-as és a 8mm-es kazettákat egyaránt lejátszzák.

**Digitális videó** A digitális videó az adatokat  *bitenként*, fájlokban tárolja (eltérően az analóg adattárolóktól).



**DirectMedia:** A Microsoft rendszerkiterjesztése multimédiás alkalmazások számára Windows rendszerben.  *ActiveMovie*


**DirectShow:** A Microsoft rendszerkiterjesztése multimédiás alkalmazások számára Windows rendszerben.  *ActiveMovie*

**DirectX:** Számos rendszerkiterjesztést magában foglaló szoftvercsomag, amelyet a Microsoft a Windows 95 és annak utódrendszerei számára fejlesztett ki a videók és a játékok gyorsítása érdekében.

**DMA:** Direct Memory Access (közvetlen memóriáhozáférés).

**DV:** Digitális videoszalag-formátum digitális hang és videó 1 hüvelyk széles fémgőzölt szalagra. A mini-DV szalagokra legfeljebb 60 perc, míg a normál DV-szalagokra legfeljebb 270 perc tartalom rögzíthető.



**ECP:** Enhanced Compatible Port (továbbfejlesztett kompatibilitású port). Gyors kétirányú adatátvitelt tesz lehetővé a  *párhuzamos porton* keresztül.  *EPP*

**Egy képkocka:** A  *képkocka* egy sor vagy sorozat része. Ha e sorozatot megfelelő sebességgel jelenítik meg, létrejön a „mozgó kép” illúziója.

**Élsimítás:** Bitképeken a töredezett élek kisimításának módszere. Ezt rendszerint az élek halványításával oldható meg úgy, hogy az él és a háttér színéhez viszonyított köztes színű pixeleket alkalmaznak, így az átmenet kevésbé lesz látható. Az élsimítás másik módszere a nagyobb felbontású kimeneti eszközök alkalmazása.

**Elsődleges színek:** Az RGB színmodell alapszínei: a piros, a zöld és a kék. Az alapszínek keverésével a legtöbb egyéb szín is megjeleníthető a számítógép-képernyőn.

**Elúsztatás feketébe/feketéből** Digitális effektus feketéből vagy feketébe történő elúsztatás létrehozására a jelenetek elején, illetve végén.


**EPP:** Enhanced Parallel Port (továbbfejlesztett párhuzamos port). Gyors kétirányú adatátvitelt tesz lehetővé a  *párhuzamos porton* keresztül (Studio DV-hez ajánlott).  *ECP*

**EPROM:** Erasable Programmable Read-Only Memory (törölhető és programozható csak olvasható memória). Memórialapka, amely a programozása után tápellátás nélkül is megőrzi az adatokat. A memória tartalma ultraibolya fényrel törölhető és újraírható.


**Fájlformátum:** Az adatok szerkezete egy számítógépfájlon belül, például kép vagy szövegszerkesztő-dokumentum. A fájlok formátumát rendszerint a fájlkiterjesztésük jelzi (például **doc**, **avi** vagy **wmf**).

**Fehéregyensúly:** Az elektronikus kamerákban ezzel szabályozhatók a három színcsatorna (piros, zöld és kék) erősítői annak érdekében, hogy egy kép fehér területei ne színeződjenek el.


**Fekete szín rögzítése:** Az az eljárás, amelynek során az inzertszerkesztés előkészítéséhez a teljes videoszalagra fekete videojelet és folyamatos kontrollsávot rögzítenek. Ha a videomagnó támogatja az időkód használatát, egyidejűleg folyamatos időkódot (adatsávot) is rögzítenek a szalagra.


**Felbontás:** A monitoron vízszintesen és függőlegesen megjeleníthető képpontok száma. Minél nagyobb a felbontás, annál több részlet jeleníthető meg.  
 *Képpont*

**Fényerő:** Más néven „luminancia”. A videó fényerejét jelzi.

**FireWire:** Az  *IEEE-1394* soros adatprotokoll Apple Computer által védjegyezett elnevezése.

**Frekvencia:** Egy periodikus folyamat (például hanghullám vagy váltóáram) adott időegységenkénti ismétlődéseinek száma. Mértékegysége rendszerint az ismétlődések száma másodpercenként, illetve a Hertz (Hz).

**GOP:** Az  *MPEG-tömörítés* az adatfolyamot először számos képkockából álló képcsoportokra (Groups Of Pictures) osztja fel. Minden GOP három képkockatípust tartalmaz: I-képkockák, P-képkockák (képek) és B-képkockák.



**GOP-méret:** A GOP-méret határozza meg, hogy hány I-képkockát, B-képkockát és P-képkockát tartalmazzon egy  *GOP*. Példa: az aktuális GOP-méret 9 vagy 12.






**Hardveres kodek:** Tömörítési eljárás, amely speciális hardver segítségével hoz létre és játszik le tömörített digitális videóképsorokat. A hardveres kodekek használatával általában gyorsabb kódolás és jobb képminőség érhető el, mint a teljesen szoftver alapú kodekekkel. 📖 *Kodek, szoftveres kodek*

**HD:** High Definition (nagy felbontású) videó. A legtöbb használatban lévő HD-formátum felbontása 1 920×1 080 vagy 1 280×720 képpont. Az 1080 és a 720 képpontos szabványok között jelentős különbség van: a nagyobb formátum 2,25-tel több képpontot használ képkockáként. Ez a különbség lényegesen megnöveli az 1080-as felbontású tartalom feldolgozásával szemben támasztott követelményeket a kódolási időt, a dekódolási sebességet és a tárolókapacitást illetően. A 720 képpontos formátumok mind progresszívek. Az 1080-as formátum vegyesen tartalmaz progresszív és sorváltós típusú képkockákat. A számítógépek és azok megjelenítőeszközei eredendően progresszívek, míg a televíziós műsorszórás a sorváltós technológiákon és szabványokon alapul. A HD-terminológiában a progresszív módszert „p” betűvel, a sorváltós módszert „i” betűvel jelöljük.

**HDV:** DV-kazettán lévő nagy felbontású videó rögzítéséhez és lejátszásához használt formátum. A HDV a „DV”-kodek helyett az MPEG-2 módosított változatát használja. A HDV-nek két változata van: a HDV1 és a HDV2. A HDV1 1 280×720 képpontos felbontást használ progresszív képkockákkal (720p). Az MPEG médiafolyam adatsebessége 19,7 Mbps/s. A HDV2 1 440×1 080 képpontos felbontást használ sorváltós képkockákkal (1080i). Az MPEG médiafolyam adatsebessége 25 Mbps/s.

**Hi8:** A  *Video8*  *S-Video* technológiát használó továbbfejlesztett változata. A rögzítés fémszemcsés vagy fémgőzölt szalagra történik. Magasabb fényerőfelbontása és nagyobb sáv szélessége élesebb képek rögzítését teszi lehetővé, mint a Video8 esetében.

**HiColor:** Képek esetében ez általában egy 16 bites (5-6-5) adattípust jelent, amely legfeljebb 65 536 színt tartalmazhat. A TGA fájlformátumok ezt a képtípust támogatják. Más fájlformátumok esetében a HiColor képet a megjelenítés előtt  *TrueColor* képpé kell átalakítani. Monitorok esetén a HiColor rendes körülmények között olyan 15 bites (5-5-5) videokártyákra utal, amelyek legfeljebb 32 768 szín megjelenítésére képesek.  *Bit*

**Huffman-kódolás:** A  *JPEG* és más adattömörítési módszerek által használt eljárás, amelynek során a ritkán előforduló értékek hosszú kódot, míg a gyakran előforduló értékek rövid kódot kapnak.

**I/O:** Input/Output (bemenet/kimenet).


**IDE:** Integrated Device Electronics (integrált eszközelektronika) – olyan csatolófelület merevlemezek számára, amely magán a meghajtón tartalmazza kombináltan az összes meghajtóvezérlő elektronikát, és nem a meghajtót a bővítbushoz csatlakoztató kártyán.


**Időkód:** A videóképsorokban az idő kód azonosítja az egyes képkockák pozícióját a egy adott kezdőponthoz képest (ez általában a jelenet kezdete). A szokásos formátum a következő: Ó:P:M:K (óra, perc, másodperc, képkocka), például „01:22:13:21”. A mechanikus szalagszámlálólóktól eltérően (amelyek a szalag bármely pontján „lenullázhatók” vagy alaphelyzetbe állíthatók), az idő kód videoszalagra írt elektronikus jel, amely a hozzárendelése után már nem módosítható.

**IEEE-1394:** Az Apple Computers által kifejlesztett, FireWire néven bevezetett, legfeljebb 400 Mbit/mp sebességű soros adatátviteli protokoll. A Sony ennek egy némileg módosított, i.LINK nevű változatát kínálja DV-jelek átvitelére, amelynek átviteli sebessége legfeljebb 100 Mbit/mp.

**Illesztőprogram:** A perifériák működtetéséhez szükséges információkat tartalmazó fájl. A videórögzítő-illesztőprogram például a videórögzítő kártyát működteti.


**IRQ:** Interrupt Request (megszakításkérés). A „megszakítás” rövid szünetet jelent a számítógép fő feldolgozási folyamatában, mely idő alatt végrehajthatók a karbantartási vagy háttérfeladatok. A megszakításokat hardver (például billentyűzet, egér) vagy szoftver is kérheti.

**JPEG:** Joint Photographic Experts Group (egyesült fényképészeti szakemberek csoportja), valamint a digitális képkockák  *DCT-n* alapuló tömörítésének általuk kifejlesztett szabványa.



**Kbájt (KB):** Egy Kbájt (kilobájt) 1024  *bájt*ot tartalmaz. Itt a „K” 1024-et ( $2^{10}$ ) jelent, és nem 1000-et, mint a metrikus előtagban.

**Kép:** A kép valaminek a reprodukciója vagy fényképe. A kifejezést gyakran használják olyan digitális fényképek esetében, amelyek képpontokból állnak, megjeleníthetők a számítógépek monitorán, és szoftverrel módosíthatók.

**Képkivágás:** A kép megjelenítendő területének megadása.

**Képkocka:** Egy kép egy videó- vagy animáció-képsorban. Teljes felbontású NTSC vagy PAL esetén egy képkocka két sorváltós mezőből áll.  *NTSC, PAL, mező, felbontás*

**Képkockaméret:** A videó- vagy animáció-képsorokban megjeleníthető legnagyobb képméret. Ha a képsorban megjeleníteni kívánt kép mérete nagyobb a képméretnél, ki kell vágni vagy méretezni kell.

**Képkockasebesség:** A képkockasebesség a videóképsor egy másodperc alatt lejátszandó képkockáinak számát határozza meg. Az  NTSC-videó képkockasebessége 30 képkocka másodpercenként. A  PAL-videó képkockasebessége 25 képkocka másodpercenként.


**Képméretarány:** Kép vagy grafika szélességének és magasságának aránya. A képméretarány rögzítése azt jelenti, hogy ha módosul az egyik érték, az rögtön tükröződik a másikban.


**Képtömörítés:** A digitális kép- és videófájlok tárolásához szükséges adatok mennyiségének csökkentésére szolgáló eljárás.

**Kiegészítő szín:** A kiegészítő színek a színértéket tekintve ellentétei az elsődleges színeknek. Egy színnek a kiegészítő színével való kombinálása a fehér színt adja eredményül. A pirosnak a ciánkék, a zöldnek a bíborvörös, a kéknek pedig a sárga a kiegészítő színe.


**Klip:** A Studio alkalmazásban minden olyan médiatípus, amely a Film ablak jelenetvázlatán vagy idővonalán megjelenik, beleértve a videóképeket, vágott videójeleneteket, képeket, hangfájlokat és lemezmenüket.

**Kodek:** A compressor/decompressor (tömörítő/kicsomagoló) összevonása – képadatokat tömörítő (becsomagoló) és kibontó(kicsomagoló) algoritmus. A kodekek szoftverben és hardverben is alkalmazhatók.


**Kötegelt rögzítés:** Automatizált folyamat, amely az  *EDL* (videószerkesztési döntések listája) rendszer segítségével adott klipeket megkeres a videoszalagon, és újrarögzíti azokat, rendszerint az eredetileg rögzített klipnél nagyobb adatsűrűséggel.


**Kulcsképkockák:** Néhány tömörítési eljárás, mint például az  *MPEG*, bizonyos képkockák – ezek a kulcsképkockák – videóadatait teljes mértékben a tömörített fájlban tárolják, míg a közbenső képkockákat csak részlegesen mentik. Kibontáskor e részleges képkockák a kulcsképkockákból állítják helyre az adataikat.


**Kulcsszín:** Olyan szín, amelynek le van tiltva a megjelenése annak érdekében, hogy egy háttérkép látható legyen. A leggyakrabban akkor használatos, amikor egy videóképsor átfedésbe kerül egy másikkal, és ahol a kulcsszín jelen van, ott megjelenhet a lefedett videó.


**Kvantálás:** A  *JPEG* képadat-tömörítési eljárás egyik alkotóeleme. A fontos részleteket nagy pontossággal, míg az emberi szem számára kevésbé fontos részleteket kevésbé pontosan megjelenítő módszer.

**Lézerlemez:** Analóg videót tároló adathordozó. A lézerlemezen lévő adatok nem módosíthatók.

**LPT:**  *Párhuzamos port*

Luminancia:  *Fényerő*


**M1V:** Csak videóadatokat tartalmazó MPEG-fájl (fájlkiterjesztése).  *MPA, MPEG, MPG*

**Mbájt (MB):** Egy Mbájt (megabájt) 1024  *Kbájt*, azaz 1 024x1 024 bájt.

**MCI:** Media Control Interface (médiavezérlő felület). A Microsoft által kifejlesztett programozási felület hang- és videóadatok rögzítésére és lejátszására. Számítógépek külső videóforráshoz, például videomagnóhoz vagy lézerlemezjátszóhoz történő csatlakoztatására is használatos.



**Megjelölt kezdő/befejező idő:** A videószerkesztésben a megjelölt kezdő és befejező idők azoknak a kezdő és befejező idő kódoknak felelnek meg, amelyek a projekthez hozzáadandó klipek különböző részeit azonosítják.


**Méretezés:** Kép átalakítása a kívánt méretre.

**Mező:** A  *videóképkocka* vízszintes sorokból áll, és két mezőre van osztva. A képkocka páros sorai képezik az 1. mezőt, a páratlanok a 2. mezőt.

**Mintavételezési hiba:** Egy kép pontatlan megjelenítése, aminek a kimeneti eszköz korlátozott felbontási képessége az oka. A mintavételezési hiba általában görbék és szögidomok esetében, töredezett élek formájában jelentkezik.

**Moduláció:** Adatok üres hordozójelre történő kódolása.

**Motion-JPEG (M-JPEG):** A Microsoft által meghatározott  *Video for Windows* formátum videóképsorok kódolására. A képkockák tömörítése egyenként,  *JPEG* tömörítéssel történik.

**MPA:** Csak hangadatokot tartalmazó MPEG-fájl (fájlkiterjesztése).  *MIV, MPEG, MPG*

**MPEG:** Motion Picture Experts Group (mozgókép-szakértők csoportja), valamint a mozgókép-tömörítés általuk kifejlesztett szabványa. Az M-JPEG szabványhoz képest 75-80%-os adatcsökkenést biztosít azonos képminőség mellett.

**MPG:** Video- és hangadatokat egyaránt tartalmazó MPEG-fájl (fájlkiterjesztése). 📖 *MIV, MPEG, MPA*

**MPV:** Csak videóadatokat tartalmazó MPEG-fájl (fájlkiterjesztése). 📖 *MPA, MPEG, MPG*

**Nem váltott soros:** Képernyő-frissítési módszer, amely a teljes képet egyetlen mezőként, sorok kihagyása nélkül hozza létre. A nem váltott soros kép (a legtöbb számítógép-monitor képe ilyen) sokkal kevésbé vibrál, mint a váltott soros (a legtöbb TV-é ilyen).




**NTSC:** National Television Standards Committee (nemzeti televíziós szabványügyi tanács), valamint az általuk 1953-ban létrehozott színteleviszió-szabvány. Az NTSC-videó képkockánként 525 sort és másodpercenként 60 képmezőt jelenít meg. Észak- és Közép-Amerika, Japán és más országok televíziós szabványa. 📖 *PAL, SECAM*

**Összefésülés:** A hang és a videó elrendezése a zökkenőmentes lejátszás, szinkronizálás vagy tömörítés érdekében. A szabványos 📖 *AVI* formátum egyenlően osztja el a hangot és a videót.


**Összemosás:** Ezen eljárással – színmintákat alkalmazva – növelhető egy kép látható színeinek a száma.


**Összetett videó:** Az összetett videó a fényesség- és színességadatokat egy jelbe kódolja. A 📖 *VHS* és a 8 mm-es formátum összetett videót vesz fel és játszik le.

**PAL:** Phase Alternation Line (fázisváltó vonal). Németországban kifejlesztett színteleviszió-szabvány, amelyet egész Európában használnak. A PAL-videó képkockánként 625 sort és másodpercenként 50 képet jelenít meg. 📖 *NTSC, SECAM*

**Párhuzamos port:** A párhuzamos port egy 8 bites adatvonalon továbbítja az adatokat. Ez azt jelenti, hogy egyszerre nyolc  *bit* (egy  *bájt*) továbbítható. Ez sokkal gyorsabb adattovábbítást tesz lehetővé, mint a soros átvitel, de nagy távolságú átvitelre nem alkalmas. A párhuzamos portok gyakori elnevezése az „LPT*n*”, ahol az *n* egy szám (például „LPT1”).  
 *Soros port*

**Pixel (képpont):** A monitorkép legkisebb eleme. A szó a „picture element” (képelem) rövidítése.

**Port:** Elektronikus átviteli pont hang-, videó-, vezérlő és egyéb adatok két eszköz közötti átvitelére.  *Soros port, Párhuzamos port*

**QSIF:** Quarter Standard Image Format (negyedszabványú képfarmátum). 176×144 PAL- és 176×120 NTSC-felbontást biztosító MPEG-1 formátum.  *MPEG, SIF*

**Raszter:** A képernyő azon területe, amelyet az elektronsugár vízszintes sorok sorozatával pásztáz a bal felső sarokból kiindulva a jobb alsó sarok irányába (a néző szempontjából).

**Redundancia:** A képeknek ezt a sajátosságát a tömörítési algoritmusok használják ki. A felesleges információ mellőzhető a tömörítés során, és veszteség nélkül visszaállítható a kibontáskor.

**RGB:** Red, Green and Blue (piros, zöld és kék): az additív színkeverés elsődleges színei. Az RGB azt a számítógép-technológiai módszert jelöli, amelyet a képpontok képadatainak kódolása során használnak. Minden képpont valamilyen kombinációban tartalmazza a három elsődleges színt.



**ROM:** Csak olvasható memória: Olyan memóriatároló, amely a programozása után tápellátás nélkül is megtartja az adatokat. 📖 *EPR0M*

**SCSI:** Small Computers System Interface (kis számítógéprendszerek illesztőfelülete). Az SCSI merevlemez-illesztőfelületet nagy adatátviteli sebessége miatt régóta alkalmazzák a nagy teljesítményű számítógépekben. Egyidejűleg nyolc SCSI-eszköz csatlakoztatható a számítógéphez.

**SECAM:** Séquentiel Couleur a Mémoire (szekvenciális szín memóriával). Franciaországban és Kelet-Európában használt színes-tévé-átviteli rendszer. A PAL-videóhoz hasonlóan a SECAM képkockánként 625 sort és másodpercenként 50 képet jelenít meg. 📖 *NTSC, PAL*

**SIF:** Standard Image Format (szabványos képformátum). 352×288 PAL- és 352×240 NTSC-felbontást biztosító MPEG-1 formátum. 📖 *MPEG, QSIF*

**Sorkifejtő kódolás (RLE):** Számos tömörítési eljárás – például a 📖 *JPEG* – által használt technika. Az ismétlődő értékeket nem külön tárolja, hanem egy számlálóval jelzi, hogy egy adott érték hányszor fordul elő egymás után – a „futáshossz” alatt.

**Soros port:** A soros porton keresztül továbbított adatok feldolgozása 📖 *bitenként*; azaz „sorban egymás után” történik. Az átviteli sebesség sokkal lassabb, mint a párhuzamos port esetében, ahol a párhuzamos adatvonalak több bit egyidejű küldését teszik lehetővé. A soros portok gyakori elnevezése a „COM $n$ ”, ahol az  $n$  egy szám (például „COM1”). 📖 *Párhuzamos port*

**Statikus videó** Videóból kinyert állóképek.

**S-VHS:** A VHS továbbfejlesztett változata, amely az S-Video és a metálszemcsés szalag révén nagyobb

fényerőfelbontást, tehát élesebb képeket biztosít, mint a VHS. 📖 *VHS, S-Video*

**S-Video:** Az S-Video (Y/C) jelekben a fényerő (luminancia vagy „Y”) és szín (színesség vagy „C”) adatainak átvitele szétválasztva, több kábel segítségével történik, így elkerülhető a videó modulálása és demodulálása és az ezzel járó képminőség-romlás.

**Szerkesztési döntések listája (EDL):** Azon klipek és effektusok listája, amelyek a megadott sorrendben a kimeneti szalagra, lemezre vagy fájlba lesznek rögzítve. A Studio lehetővé teszi saját szerkesztési döntéseket tartalmazó listák létrehozását és szerkesztését a klipek és effektusok Film ablakban történő hozzáadásával, törlésével és átrendezésével.

**Színmélység:** A képpontok színadatait hordozó bitek száma. 1 bit –  $2^1=2$  szín, 8 bit –  $2^8=256$  szín, 24 bit –  $2^{24}=16\ 777\ 216$  szín.

**Színmodell:** A színek és a köztük lévő összefüggések matematikai leírása és definiálása. Minden színmodellnek megvannak a maga előnyei. A két leggyakrabban használt színmodell az 📖 *RGB* és az 📖 *YUV*.

**Színeltéttség:** Egy adott szín intenzitása.

**Szoftveres kodek** Tömörítési eljárás, amely speciális hardver használata nélkül hoz létre és játszik le tömörített digitális videóképsorokat. A képsorok minősége a teljes rendszer teljesítményétől függ. 📖 *Kodek, Hardveres kodek*

**Szűrők:** Adatokat módosító eszközök speciális effektusok létrehozására.

**Tömörítés:** A fájl méret csökkentésére szolgáló módszer. A tömörítésnek két típusa van: a *veszteségmentes* és

a *veszteséges* tömörítés. A veszteségmentes módszerrel tömörített fájlok módosítás nélkül visszaállíthatók eredeti állapotukba. A veszteséges tömörítés során adatok vesznek el, ami némileg rontja a képminőséget. A minőségvesztés a tömörítés mértékétől függően elhanyagolható, de jelentős is lehet.

**TrueColor:** Az elnevezés olyan képre utal, amelynek színfelbontása „életszerű”. A gyakorlatban a TrueColor rendes körülmények között 24 bites RGB szint jelent, amely az elsődleges színek (piros, zöld és kék) körülbelül 16,7 millió kombinációját teszi lehetővé.

📖 *Bit, HiColor*


**TWAIN-illesztőprogram:** A TWAIN szabványos szoftver-illesztőfelület, amely lehetővé teszi, hogy a grafikus és rögzítőprogramok grafikus adatokat szolgáltató eszközökkel kommunikáljanak. Ha a TWAIN-illesztőprogram telepítve van, az adott grafikus alkalmazás rögzítési funkciójának segítségével közvetlenül a videóforrásból lehet képeket betölteni a programba. Az illesztőprogram csak 32 bites programokat támogat, és 24 bites üzemmódban rögzíti a képeket.

**Vágólap:** Az összes Windows-program által használt ideiglenes tárolóhely, amelyen adatok tárolhatók a kivágási, másolási és beillesztési műveletek során. A vágólapra helyezett bármilyen új adat azonnal lecseréli a vágólapon lévő adatot.

**Váltott soros:** Televíziós rendszerek által használt képernyő-frissítési módszer. A 📖 *PAL* rendszerű TV-kép két váltott soros, egyenként  $312\frac{1}{2}$  sort tartalmazó félképből (📖 *mezőből*) tevődik össze. Az 📖 *NTSC* rendszerű TV-kép két, egyenként  $242\frac{1}{2}$  sort tartalmazó félképből tevődik össze. A váltakozva megjelenített mezőkből jön létre az egyesített kép.

**VCR:** Videomagnó.

**VHS:** Video Home System (otthoni videorendszer). Népszerű videoszabvány otthoni videomagnók használatához. A fél hüvelykes szalagon tárolt „összetett” jelek mind a fényerő-, mind a színadatokat tartalmazzák.

**Video CD:**  MPEG tömörített videót használó CD-ROM-szabvány.

**Video for Windows:** Microsoft Windows rendszerkiterjesztés, amely digitális videoképsorokat rögzít fájlalba, amelyek azt követően lejátszhatók.

**Video8:** 8 mm-es szalagot használó analóg videorendszer. A Video8 felvevők összetett jeleket hoznak létre.

**Videodekódoló:** A digitális adatokat analóg videojelekké alakítja át.

**Videófrissítési sebesség:** Az a frekvencia, amellyel a videojel megjelenik a képernyőn. Minél nagyobb a videófrissítési sebesség, annál jobb a képminőség, és annál kevésbé észrevehető a vibrálás.

**Videokódoló:** Az analóg videojeleket digitális adatokká alakítja át.

**VISCA:** Egyes eszközöknél használt protokoll külső videóforrások számítógépről történő vezérlésére.

**WAV:** A digitalizált hangjelek népszerű fájlformátuma (fájlkiterjesztés).

**Y/C:** Az Y/C színjel, amely két összetevőt tartalmaz: fényerőadatokat (Y) és színadatokat (C).

**YUV:** Videojel színmodellje, ahol az Y a fényerőadat, az U és a V a színadatok hordozója.

**Zárt GOP:**  GOP

# Licencszerződés

### Végfelhasználói licencszerződés Pinnacle szoftverre

A jelen végfelhasználói licencszerződés („Licenc”) jogi megállapodás Ön és a Pinnacle Systems („Pinnacle”) vállalat között a Pinnacle szoftverét és annak kísérő dokumentációját (együttesen a „Szoftvert”) illetően. FIGYELMESEN OLVASSA EL AZ ALÁBBI LICENCET. A SZOFTVER HASZNÁLATÁVAL ÖN ELFOGADJA A LICENC FELTÉTELEIT. HA NEM FOGADJA EL VAGY NEM ÉRTI A LICENC FELTÉTELEIT, NE TELEPÍTSE A SZOFTVERT, ÉS MIELŐBB JUTTASSA VISSZA A TERMÉKET ODA, AHOL VÁSÁROLTA.

**1. A licenc által biztosított jogok.** Az alábbi korlátozások figyelembe vétele mellett a Licenc nem kizárólagos, örökös licencet biztosít (a) a Szoftver egy számítógépen történő telepítéséhez; (b) a szoftver egy számítógépen történő használatához vagy használatának engedélyezéséhez; (c) egy másolat készítéséhez kizárólag biztonsági másolat céljából, számítógép által olvasható formátumban, valamennyi szerzői és tulajdonosi jog a másolaton történő feltüntetésével; és (d) a Szoftver és a Licenc másik fél számára történő átruházásához, amennyiben a másik fél elfogadja a Licencben foglalt feltételeket. A Szoftver átruházása esetén az összes másolatot át kell adni az új tulajdonosnak, vagy meg kell azokat semmisíteni. Amennyiben a Szoftver bármely másolatát átruházza egy másik félre, az Ön Licence automatikusan érvényét veszti. A Szoftver egyes szolgáltatásai zároltak lehetnek, és csak aktiválás után használhatók. Ez az aktiválás az esetek egy részében ingyenes, máskor viszont további licencdíjak befizetését teszi szükségessé. A Pinnacle továbbá – ingyenesen vagy további licencdíjak kifizetése fejében – feljogosíthatja a felhasználót a Szoftverhez tartozó, a Pinnacle által gyártott és forgalmazott egyes beépülő modulok (a továbbiakban Beépülő modulok) használatára. Az ilyen szolgáltatások és beépülő

modulok használatát a jelen szerződés szabályozza, kivéve, ha a szolgáltatáshoz vagy modulhoz szintén tartozik licencszerződés. Utóbbi esetben a beépülő modul licencszerződése lesz érvényes.

**2. A Licenc korlátozásai.** Ön, vagy harmadik fél (a) nem adhatja bérbe vagy lízingbe, nem adhatja el, nem adhatja kölcsönbe vagy más módon nem ruházhatja át a Szoftvert vagy a Licenc hatálya alá eső bármely jogát vagy kötelezettségét; (b) nem telepítheti a Szoftvert több felhasználó által is elérhető hálózaton, ha csak valamennyi felhasználó nem rendelkezik licenccel; (c) a Szoftvert vagy a hardvert sem teljesen, sem részlegesen nem fejtheti vissza, nem fordíthatja vissza és belső felépítését nem elemezheti, illetve nem szerelheti szét; (d) nem távolíthatja el vagy törölheti a Szoftver vagy más gyártó által előállított szoftver szerzői jogi vagy egyéb tulajdonosi jelzéseit; (e) nem módosíthatja vagy adaptálhatja a szoftvert, nem olvashatja be más programba, vagy hozhat létre származékos termékeket a Szoftver alapján; (f) haszonszerzési vagy egyéb céllal nem készíthet másolatokat a szoftverről és nem terjesztheti azokat, kivéve a fent említett esetet; (g) semmit nem módosíthat, változtathat meg, tehet hozzá vagy vehet el, javíthat vagy igazíthat ki a Szoftveren, és csak a csatolt dokumentációban és a Licencben leírt módon használhatja azt; végül pedig (h) a Licencben külön leírt eset kivételével nem licenclheti tovább, ruházhatja át vagy adhatja át a Licencet vagy a Licenc által biztosított bármely jogot vagy kötelezettséget. Az ilyen irányú átruházás és átadás semmisnek tekintendő. Licenckorlátozások a Dolby Digital 5.1 Creator esetében A Dolby Digital 5.1 Creator technológiát a felhasználó nem alkalmazhatja olyan anyagok kódolására, amelyeket kereskedelmi forgalomban kíván terjeszteni.

**3. Exportkorlátozások.** A Pinnacle szoftvertermékek exportálása az Amerikai Egyesült Államok Exportfelügyelete szabályainak hatálya alá esik, ezért az ilyen szoftverek nem exportálhatók olyan országokba, amelyek ellen az Amerikai Egyesült Államok termékembargót hirdetett. Ezen kívül Pinnacle szoftver nem értékesíthető bizonyos tiltólistákon szereplő személyek részére. Ezek a listák a következők: Table of Denial Orders, Entity List és List of Specially Designated Nationals. A Pinnacle szoftver letöltésével és használatával tanúsítja, hogy nem olyan ország állampolgára, amellyel szemben az Amerikai Egyesült Államok termékembargót hirdetett, és neve nem szerepel a fent említett tiltólistákon.

**4. Tulajdonjog.** A biztosított licenc nem jogosít fel a Szoftver tulajdonosi jogainak átruházására vagy értékesítésére. A fentiekben biztosított licencjogok kivételével a Pinnacle a Szoftverre vonatkozó minden jogcímet és érdekeltséget fenntart, ide értve valamennyi szellemi tulajdonjogot is. A Szoftver a vonatkozó szellemi

tulajdonjogot védő törvények védelme alatt áll, ide értve az Amerikai Egyesült Államok szerzői jogi törvényeit és a nemzetközi szerződéseket.

**5. Harmadik fél tulajdonjoga.** Előfordulhat, hogy a Szoftver mások tulajdonát képező elemeket tartalmaz, melyeket a Pinnacle licencelés révén hasznosít. A Szoftvert csak úgy használhatja, ha elfogadja, hogy a harmadik fél szoftverére vonatkozó semmilyen szerzői jogi vagy egyéb tulajdonosi jelölést nem távolít el.

**6. Biztonság.** Elismeri és elfogadja, hogy bizonyos külső cég által készített termékek integritásának védelme érdekében a Pinnacle és/vagy licenctulajdonosai a Szoftverhez biztonsági frissítéseket biztosíthatnak, melyek automatikusan letöltődnek és települnek számítógépére. Az ilyen biztonsági frissítések korlátozhatják a Szoftver (vagy a számítógépén található, kifejezetten a Szoftvertől függő bármely más szoftver) működését, előfordulhat például, hogy nem tud „biztonságos” (azaz digitális jogkezelő által védett) tartalmat másolni és/vagy lejátszani. Ilyen esetben a Pinnacle és/vagy licenctulajdonosai minden ésszerű erőfeszítést megtesznek, hogy mielőbb figyelmeztető üzeneteket tegyenek közzé a Pinnacle webhelyén. Ezek az üzenetek ismertetik a biztonsági frissítést és útmutatást nyújtanak a végfelhasználók számára a Szoftver biztonságos tartalmának és kapcsolódó szolgáltatásainak elérését lehetővé tévő új verziók vagy további frissítések beszerzésére vonatkozóan.

**7. Frissítések.** A felhasználó elismeri és elfogadja, hogy a Pinnacle automatizált eszközökkel ellenőrizheti az általa használt Szoftver, illetve a Szoftver összetevőinek verzióját, továbbá a Szoftverhez frissítéseket és javításokat nyújthat, amelyek automatikusan letöltődnek a felhasználó számítógépére. A korlátozott jótállás alábbi 9. szakaszban megszabott időtartamának lejárta után biztosított frissítésekre semmilyen jótállás nem vonatkozik.

**8. A szerződés hatálya és felbontása.** A Licenc a Szoftver telepítésével lép életbe, és akkor szűnik meg, ha (a) megszegi a Licencben foglalt bármely feltételt; (b) visszaküldi, megsemmisíti vagy törli a tulajdonában álló valamennyi Szoftverpéldányt, vagy (c) az 1 (d) szakasznak megfelelően más félre ruhazza át a Szoftvert és a jelen Licencet. A Pinnacle jogai és a végfelhasználó kötelezettségei a jelen Licenc felbontását követően is hatályosak.

## **9. Korlátozott jótállás.**

### **9.1. Felelősségvállalás korlátozások nélkül: A Pinnacle korlátozások nélkül felelős:**

- A Pinnacle képviselői, alkalmazottai és értékesítői által elkövetett szándékos mulasztásból vagy gondatlanságból eredő károkkal kapcsolatos követelésekért.
- A személyi sérülésből és termékfelelősségből eredő károkkal kapcsolatos követelésekért.
- A Szoftver hibáinak Pinnacle általi tisztességtelen eltitkolásából, illetve a Szoftver vállalttól eltérő minőségéből eredő károkért.

**9.2. Felelősségvállalás a fő kötelezettségek megszegésére vonatkozóan.** A Pinnacle vállalatot felelősség terheli a Pinnacle főbb kötelezettségeinek megszegéséből eredő anyagi károk követeléseinek tekintetében. A Pinnacle főbb kötelezettségének a jelen szerződésnek elsődlegesen tárgyát képező és az Ön méltányos elvárásainak megfelelő kötelezettség minősül. A Pinnacle korlátozott felelősséget vállal a Szoftver használatából eredő azon károk vonatkozásában, amelyeknek előfordulása a mellékelt dokumentáció szerint várható volt.

**9.3. A felelősség korlátozása:** A Pinnacle semminemű további felelősséget nem vállal.

**9.4. A korlátozás időtartama:** A Pinnacle 9.1. és 9.2. jelű szakasz szerinti felelőssége a törvényi szabályozás által meghatározott korlátozási időtartam tárgyát képezi.

## **10. Hibák.**

**10.1. Hibák orvoslása:** A Pinnacle a Szoftver szállításának dátumától számított két évig orvosolja a Szoftver Ön által jelentett hibáit (ideértve többek között a működési hibákat és a jogi hiányosságokat). A Pinnacle e célból az Ön kérésének megfelelően vagy javítja a hibát, vagy hibamentes szoftvert juttat el Önhöz.

**10.2. Az orvoslás elmulasztása:** Ha a Pinnacle nem orvosolja a hibát elvárható időn belül, vagy ha a javítás vagy csere más okból meghiúsul, akkor Ön igény szerint:

- Követelheti a vételár csökkentését.
- Elállhat a jelen Licenctől.
- Kártérítést követelhet, vagy kérheti a fölösleges kiadások visszatérítését.



Kártérítés és visszatérítés csak a 9. szakasz kikötéseivel összhangban követelhető.

**10.3. Megállapítás:** A hiba orvoslásának elmulasztása kizárólag akkor állapítható meg, ha:

- Ön kellő lehetőséget biztosított a Pinnacle vállalatnak a szoftver javítására vagy a hibamentes szoftver átadására, elvárásai mégsem teljesültek.
- Semminemű javítás vagy helyettesítés nem lehetséges.
- A Pinnacle elutasítja vagy ésszerűtlenül halogatja a javítást vagy a helyettesítő termék átadását.
- Alaposan indokolható kételyek merülnek a sikeres csere vagy javítás esélyeivel kapcsolatban.

A javítás vagy csere nem fogadható el az Ön számára más törvényes okból.

**11. Általános.** A Licenc az Ön lakóhelyeként szolgáló ország törvényeinek hatálya alá esik, és azokkal összhangban értelmezendő. A jelen Licenc bármely szerződő felével szemben kezdeményezett bárminemű törvényi eljárás, illetőleg a Licencre vonatkozó bárminemű jogvita kizárólagos helyszíne az Ön lakóhelyének illetékes bírósága. Ez a Licenc képezi a teljes szerződést Ön és a Pinnacle között, és hatálytalanít minden más, a Szoftverre vonatkozó közlést. A Licenc csak mindkét fél írásos hozzájárulásával módosítható vagy egészíthető ki. Ha a Licencbe foglalt bármely feltétel vagy kikötés érvénytelennek vagy nem alkalmazhatónak bizonyul, az nem befolyásolja a többi feltétel és kikötés érvényességét és alkalmazhatóságát.

**12. A szerzői jogok tiszteletben tartása:** Jelen termék kizárólag olyan tartalommal használható, amelynek Ön a tulajdonosa, amelyhez licenccel rendelkezik, vagy amelyet nyilvános helyről szerzett be. A terméket nem használhatja törvénytörő tevékenységekre, ideértve a szerzői jogok megsértését is. A termék használatakor tartsa tiszteletben a tartalomtulajdonosok jogait.



## G FÜGGELÉK:

# Billentyűparancsok

A *Balra*, *Jobbra*, *Fel* és *Le* kifejezések az alábbi táblázatban a nyílbillentyűkre vonatkoznak.

### A Studio főablaka

Szóköz	Lejátszás és leállítás
J	Gyors visszatekerés (többszöri lenyomással gyorsítható a lejátszás)
K	Lejátszás leállítása
L	Gyors előretekerés (többszöri lenyomással gyorsítható a lejátszás)
X vagy Ctrl+Fel	Léptetés 1 képkockával előre
Y vagy Ctrl+Le	Léptetés 1 képkockával vissza
A vagy I	Kezdő idő
S vagy O	Befejező idő
Ctrl+ Balra	Vágás kezdőpontja -1 képkocka
Ctrl+ Jobbra	Vágás kezdőpontja +1 képkocka
Alt+Balra	Vágás végpontja -1 képkocka
Alt+Jobbra	Vágás végpontja +1 képkocka
Alt+Ctrl+Balra	Vágás végpontjának görgetése -1 képkockával (a klip utáni vágások is)
Alt+Ctrl+Jobbra	Vágás végpontjának görgetése +1 képkockával
G	Kezdő idő és befejező idő törlése
D	Ugrás a kezdő időre (a vágóeszközben)
F	Ugrás a befejező időre (a vágóeszközben)
E vagy Home	Ugrás a kezdőpontra
R vagy End	Ugrás a végpontra
Balra	Előző klip kijelölése
Jobbra	Következő klip kijelölése

Törlés	Kijelölt klip(ek) törlése
Insert	Klip kettéosztása a súrolónál
Page Up	Ugrás a következő oldalra a Film ablakban
Page Down	Ugrás az előző oldalra a Film ablakban
+ a numerikus billentyűzeten	Idővonal nagyítása
- a numerikus billentyűzeten	Idővonal távolítása
C	Menüfejezet beállítása
V	Menüfejezet törlése
M	Visszatérés a menühöz
Ctrl+Page Up	Ugrás az előző menüfejezethez
Ctrl+Page Down	Ugrás a következő menüfejezethez

## Főcímszerkesztő

Alt+pluszjel a numerikus billentyűzeten	Megjelenít
Alt+mínuszjel a numerikus billentyűzeten	Elrejt
Ctrl+pluszjel a numerikus billentyűzeten	Egy réteget megjelenít
Ctrl+mínuszjel a numerikus billentyűzeten	Egy réteget elrejt
Ctrl+0	Szöveg sorkizárása kikapcsolva
Ctrl+1	Szöveg sorkizárása: lent balra
Ctrl+2	Szöveg sorkizárása: lent középre
Ctrl+3	Szöveg sorkizárása: lent jobbra
Ctrl+4	Szöveg sorkizárása: középen balra
Ctrl+5	Szöveg sorkizárása: középen középre
Ctrl+6	Szöveg sorkizárása: középen jobbra
Ctrl+7	Szöveg sorkizárása: fent balra
Ctrl+8	Szöveg sorkizárása: fent középre
Ctrl+9	Szöveg sorkizárása: fent jobbra
Ctrl+K	Alávágás, sortávolság és ferdeség
Ctrl+M	Áthelyezés, méretezés és elforgatás
Shift+Balra	Karakterkijelölés bővítése balra
Shift+Jobbra	Karakterkijelölés bővítése jobbra

Ctrl+ Balra	Szövegkijelölés vízszintes méretarányának csökkentése vagy összenyomása (alávágás) az aktuális szerkesztési üzemmódtól függően (alávágás/sortávolság/ferdeség vagy áthelyezés/méretezés/elforgatás)
Ctrl+Jobbra	Szövegkijelölés vízszintes méretarányának növelése vagy széthúzása (alávágás)
Ctrl+Le	Szövegkijelölés méretarányának vagy sortávolságának csökkentése az aktuális szerkesztési üzemmódtól függően
Ctrl+Fel	Szövegkijelölés méretarányának vagy sortávolságának növelése
Shift+Ctrl+Balra	Azonos a Ctrl+Balra funkciójával (durva)
Shift+Ctrl+Jobbra	Azonos a Ctrl+Jobbra funkciójával (durva)
Shift+Ctrl+Le	Azonos a Ctrl+Le funkciójával (durva)
Shift+Ctrl+Fel	Azonos a Ctrl+Fel funkciójával (durva)
Alt+Balra	Szövegkijelölésben: Karakterek áthelyezése balra. Nincs kijelölés: A kurzor és a sor vége közötti szöveg áthelyezése balra.
Alt+Jobbra	Szövegkijelölésben: Karakterek áthelyezése jobbra. Nincs kijelölés: A kurzor és a sor vége közötti szöveg áthelyezése jobbra.
Shift+Alt+Balra	Azonos az Alt+Balra funkciójával (durva)
Shift+Alt+Jobbra	Azonos az Alt+Jobbra funkciójával (durva)



# Tárgymutató

## 2

2D-szerkesztő (videóeffektus), 158

## A

A/B szerkesztés, 167

aktiválás

bemutatása, 15

alámondás

tulajdonságai, 259

Alámondás eszköz, 255

alámondások, 78

hangereje, 257

rögzítése, 255

rögzítési minőség beállításai, 257

Alámondások eszköz, 90

alámondások rögzítése, 255

Album

Állóképek rész, 68

áthúzás egerrel, 94

Átmenetek rész, 64

Átmenetek szakasz, 183

áttekintése, 43

bemutatása, 21

elemek megtekintése, 5

felületének jellemzői, 49

Főcímek rész, 67

Főcímszerkesztő. *Lásd:*

Főcímszerkesztő album

forrásmappái, 46

Hangeffektusok rész, 70

képarány, 98

képszakaszai, 194

Lemezmenük rész, 69

Lemezmenük szakasz, 211

megtekintés, 45

megtöltése a rögzítés során, 21

menü használata, 50

Témák szakasz, 65, 124, 125, 127

vágólappműveletek, 94

videójelenetek kijelölése, 56

Videójelenetek rész, 47, 93

Zene rész, 71

Album menü

Ikon nézet, 58

Jelenet keresése a projektben, 100

Jelenetek egyesítése, 60

Jelenetek tovább osztása, 61

jelenetfelismerési parancsok, 63

Kijelölés név szerint, 59

Megjegyzés nézet, 58

Miniatűr beállítása, 54

Miniatűr nézet, 58

Részletek nézet, 58

alklipek

effektusok hozzáadása, 138

ejtőzónához igazitás, 136

elnémítása, 136

exportálás a filmablakba, 136

állóképek

alapértelmezett időtartama, 315

átfedés, 194

bemutatása, 193

- elforgatása, 198
- létrehozása, 194
- szerkesztése, 197
- teljes képernyő, 194
- teljes képernyős és átfedő, 193
- típusai, 193
- vágása, 196
- vágása és szerkesztése, 195
- Állóképek**
  - mappa, 68
  - rész az Albumban, 68
- Alpha Magic átmenetek, 185**
- analóg**
  - kimenet, 299
  - rögzítés minőségére vonatkozó beállítások, 35
  - szintek rögzítés alatt, 36
- animáció, 347**
  - témákkal, 123
- animált pásztázás és nagyítás, 200**
- átfedő effektusok, 165**
- átfedő képek**
  - bemutatása, 194
- átfedő sáv, 165**
  - állóképekkel, 193
  - hang, 250
  - hang, eredeti, 166
  - ismertető, 165
  - megjelenítés, elrejtés, 166
  - megnyitása, 165
  - Mindig legyen látható beállítás, 166
- átfestés (átmenet), 186**
- áthúzás**
  - menühivatkozások beállítása, 222
- áthúzás egerrel**
  - az Albumból, 94
- átkeverés**
  - hang, 189
- átmenetek**
  - alapértelmezett időtartama, 315
  - Alpha Magic, 185
  - átfestés, csúsztatás, áttolás, 186
  - áttűnés, 186
  - bemutatása, 183
  - beszerzés, 64
  - csoportok, 64
  - elnevezése, 191
  - előnézet, 65
  - elsötétítés, 185
  - hagyományos (kétdimenziós), 185
  - hang, 189
  - hangsáv, 266
  - háromdimenziós, 187
  - hatása a klip időtartamára, 184
  - Hollywood FX, 185, 187
  - hozzáadása filmekhez, 183
  - Hullámzás átmenet, 189, 195, 210
  - időtartamának beállítása, 191
  - idővonalon, 183
  - irányának megfordítása, 191
  - kiválasztásának szempontjai, 184
  - megtekintése, 188, 192
  - témaklipeken, 130
  - típusai, 184
  - típusának megjelenítése, 65
  - vágás, 185
  - vágása, 190
  - végtelenített lejátszása előnézetben, 192
  - videókészítési tipp, 384
- Átmenetek**
  - rész az Albumban, 64
- átrendezés, objektumok**
  - három dimenzióban, 230
- áttolás (átmenet), 186**
- áttűnés (átmenet), 186**
- audiojelszintek**
  - analóg forrás rögzítésekor, 37
  - DV-forrás rögzítésekor, 34
  - módosítása rögzítésekor, 23
- automatikus jelenetfelismerés.**
  - Lásd:* jelenetfelismerés
- Automatikus színkorrekció (videóeffektus), 152**
- AVCHD**
  - film kiírása, 287
- AVI fájlok, 71**



## B

balansz  
    beállítása az idővonalon, 265  
balansz és hangerő, 261  
Balansz és hangerő, 90  
beállítás. *Lásd:* beállítások  
Beállítás menü, 4  
beállítási lehetőségek, 305  
beállítások, 305  
    Adatsebesség és Minőség, 331  
    AVI-fájl készítése, 328  
    Az összes kodek látható, 330  
    csoportosítási módja, 305  
    előnézet rögzítés közben, 307  
    Film készítése, 305  
    fő párbeszédpanele, 305  
    hang fájlkimenethez, 331  
    hangfájl készítése, 328  
    Hanggal, 332  
    jelenetfelismerés, 308  
    képarány analóg forrás  
        rögzítésekor, 308  
    Képkockasebesség, 331  
    kimenet VGA-kijelzőre, 341  
    Lemez készítése, 323  
    megadása, 3  
    MPEG rögzítése, 313  
    MPEG-fájl készítése, 328  
    Projektbeállítások, 313  
    Real Media fájl készítése, 333  
    rögzítés forrása, 306  
    Rögzítési formátum, 309  
    Rögzítőeszközök, 306  
    Szalag készítése, 338  
    TV-szabvány, 307  
    videó előnézete, 317  
    Videó- és hangbeállítások, 317  
    videó fájlkimenethez, 329  
    Videomagnó-bemenet  
        jelölőnégyzet, 307  
    Videótömörítés, 330  
    Videóval, 329  
    Windows Media fájl készítése, 336  
beépülő effektusmodulok

    zárolás feloldása, 141  
    zárolásának feloldása, 151  
beszerzés  
    átmenetek, 64  
    hangeffektusok, 71  
    lemezmenük, 70  
    témák, 66  
beszúrási szerkesztés, 112  
    A/B, 167  
    hang, 114  
    ismertető, 113  
    módszer, 113  
betűtípusok, 238  
billentyűk jelölése, xvi  
Blu-ray  
    film kiírása, 287  
borotvapenge gomb, 75

## C

CD-hanglemez alapú klipek  
    tulajdonságai, 260  
CD-hanglemez eszköz, 90, 252  
Chroma key  
    eszköz, 174  
Chroma Key  
    háttérfüggöny, 180  
    tippek, 179  
    videóeffektus, 178  
cím  
    kiválasztása (videókészítési tipp),  
        390  
    színei (videókészítési tipp), 390  
Csatorna eszköz (hangeffektus),  
    276  
csoportok  
    ideiglenes, a Főcímszerkesztőben,  
        236  
csúsztatás (átmenet), 186

## D

diavetítés, 189, 195, 210  
DirectX, xiii  
Domborítás (videóeffektus), 156

DV, xv  
kimenet, 299  
rögzítés, 32, 34  
tárhely kiszámítása, 33

DVD  
előnézete, 213  
film kiírása, 287  
lejátszásvezérlő, 213  
lejátszásvezérlői, 6, 12, 209  
lemezkép a merevlemezen, 286  
menük, 69, *Lásd:* lemezmenük  
MPEG-kódolás, 32  
videóanyagának importálása, 37

## E

effektusok  
hang. *Lásd:* hangeffektusok  
videó. *Lásd:* videóeffektusok  
effektusok ikonjai  
hangeffektusok, 273  
videó-, 101  
effektusok paraméterei  
eredeti értékek visszaállítása, 143  
egyéb eszközök  
médiafájlok importálása  
azokról, 39  
egyezmények, xv  
ejtőzónák  
alklipek igazítása, 136  
effektusok hozzáadása, 138  
elnémítása, 136  
ürités, 136  
Elforgatás (videóeffektus), 159  
elhalkítások  
alapértelmezett időtartama, 315  
Elmosódás (videóeffektus), 159  
elnémítás, hangsvóvok, 81  
előnézet  
átmenetek, 65  
lemezek, 213  
rögzítés közben, 307  
videóeffektusok, 149  
Előnézet ablak, 5, 7, 104

elsötétítés (átmenet), 185  
elúsztatás  
balansz beállítása  
az idővonalon, 265  
eredeti hang  
tulajdonságai, 259  
videóval szinkronizálva, 111  
eredeti hangok  
megőrzése  
(videókészítési tipp), 389  
eszközkészlet, 73  
Hang, 90  
videó, 87  
eszközkészletek, 85  
eszközök  
alámondás, 255  
CD-hanglemez, 252  
Háttérzene, 253  
Kép-a-képben és Chroma Key, 88  
Klip tulajdonságai, 217, 259  
Lemezmenü, 222  
Pásztázás és nagyítás, 197  
rögzítés, 27, 306  
Témaszerkesztő, 87, 126, 134, 135  
Eszközök  
Alámondások, 90  
Automatikus háttérzene, 91  
CD-hanglemez, 90  
Chroma key, 174  
Főcímek, 88  
Hangeffektusok, 91, 273  
Hangerő és balansz, 267  
Hangerő és balansz, 90, 261  
Kép-a-képben, 168  
Képkockalapó, 88  
Klip tulajdonságai, 81, 87, 90, 106  
Lemezmenü, 88  
SmartMovie, 88, 119  
videóeffektusok, 89, 139  
Exkluzív gomb, 2  
exkluzív tartalom és  
programfunkciók, 16

## F

fájl

film mentése fájlba, 290

Fájlba mentés

iPod-kompatibilis, 295

Sony PSP-kompatibilis, 297

fájlnév

projekt, 73

fájltípus

3GP, 292

AVI, 293

DivX, 294

Flash Video, 294

MP2, 293

MP3, 293

MPEG, 296

Real Media, 297

WAV, 293

Windows Media, 298

Fájltípus

iPod-kompatibilis, 295

Sony PSP-kompatibilis, 297

fájltípusok

AVI, 71

hang, 70

kép, 68

MP3, 71

WAV, 70

zene, 71

Fehéregyensúly, 163

fejezetek

a menüsávon, 215

fejezethivatkozások. *Lásd:*

hivatkozások

Fekete-fehér (videóeffektus), 160

felépítés, témák, 131

feloldás

exkluzív tartalom, 13

felosztásos szerkesztés

A/B, 167

ismertető, 115

fényképek

elforgatása, 198

pásztázása és nagyítása, 198

szerkesztése, 197

vörösszem-hatás csökkentése, 199

Festettüveg (videóeffektus), 157

film

megtékinthetése, 5

Film ablak, 73

állapotzóna-terület, 73

áthúzás egérrel, 94

Jelenet megkeresése

az albumban, 100

nézetei, 77

pozicionálás, 76

programfelület-szolgáltatások, 100

vágás az idővonalon, 102

vágólapműveletek, 94

Film készítése mód, 283

bemutatása, 2

főcím sáv

zárolás, 112

főcímelek

függőleges görgetése, 228

létrehozása, 225

szerkesztése, 225

vízszintes görgetése, 228

Főcímelek

mappa, 67

rész az Albumban, 67

főcímelek és átfedő sáv

állóképekkel, 193

Főcímelek eszköz, 88

Főcímszerkesztő, 225

elindítása, 226

ismertető, 86

speciális szövegszerkesztés, 232

több objektum kijelölése, 235

Főcímszerkesztő album, 238

Gombok szakasz, 244

Hátterek szakasz, 241

Képek szakasz, 243

Stílustallózó, 239

Főcímszerkesztő objektumai

rétegek átrendezése, 230

szöveg, 231

szövegstílus, 236

főcímszerkesztő objektumok, 229

Főcímszerkesztő vezérlőelemei  
    főcímtípus-gombok, 228  
    kijelölőeszköz, 229  
    Objektum eszközkészlet, 229  
    objektumelrendezési gombok, 234  
    üzemmódválasztó gombok, 232  
    vágólap- és törlőgombok, 236  
Földrengés (videóeffektus), 158  
folytonosság fenntartása  
    (videókészítési tipp), 386

## G

### gombok

Alaphelyzet (pásztázás és  
    nagyítás), 199  
borotvapenge, 110  
DVD mód váltógombja, 6  
eszközkészlet, 85  
eszközwálasztó, 86  
fejezet. *Lásd:* lemezmenük  
gyorskeresés hanganyagban, 74  
Jelölő hozzáadása, 82  
Jelölő törlése, 82  
kiemelése, 246  
kijelölt elemek megtekintése, 73  
klip, 73  
klip kettéosztása, 73  
Klip kettéosztása, 110, 113  
Klip törlése, 75  
Klip/Jelenet kettéosztása, 75  
klipjelölő, 73  
lejátszó, 9  
Menü szerkesztése, 88  
mód, 2  
rögzítés indítása/leállítása, 24  
sávzárolás, 111  
Visszavonás, Ismét, Sűgő,  
    Támogatás és Aktiválás, 2  
Gombok szakasz  
    a Főcímszerkesztő albumban, 244  
GOP  
    méret, 399  
    Zárt, 410  
grafikák  
    szerkesztése, 197

Grunge-effektus  
    (hangeffektus), 278  
gyorskeresés hanganyagban, 74  
gyorskeresés hanganyagban  
    gomb, 74

## H

### hang

alámondás, 250  
átfedés, 166  
átfedő, eredeti, 250  
átmenetek, 189, 266  
beállításai (fájlkimenethez), 331  
beszúrásos szerkesztés, 114  
egyidejű, 78, 189, 250  
elnémítása, 81  
eredeti, 250  
hangeffektusok, 250  
hangerő és keverés, 261, 267  
használata, 247  
használata a Studio  
    programban, 248  
háttérzene, 250  
igazítása az idővonalon, 264  
sávok az idővonalon, 250  
Surround, 267  
videóval szinkronizálva, 111  
Hang eszközkészlet, 90  
hanganyag  
    gyorskeresés, 74  
hangeffektusok, 247, 273  
    a Standard, illetve a Plus  
        verzióban, 274  
    a Studio Plus programban, 276  
    beszerzés, 71  
    Csatorna eszköz, 276  
    Grunge-effektus, 278  
    Hangszínszabályzó, 277  
    ikonjai, 273  
    Kiegyenlítő, 279  
    Kórus, 277  
    Sziszegésmentesítő, 277  
    Sztereo szóródás, 281  
    Sztereo visszhang, 280  
    témaklipeken, 130

- tulajdonságai, 259
    - Visszhang, 280
    - Zajcsökkentés, 274
    - zárolás feloldása, 141
  - Hangeffektusok
    - eszköz, 273
    - rész az Albumban, 70
  - hangerő
    - alámondás hangszintje, 257
    - beállítása az idővonalon, 264
    - elhalkítások alapértelmezett időtartama, 315
    - keverése, 261, 267
  - Hangerő és balansz eszköz, 267
  - Hangerő és balansz eszköz, 90, 261
  - hangfájlok, 70
  - hangklipek
    - a felhasználói felületen látható részletei, 261
    - vágása, 258, 259
  - hangsáv
    - videósávhoz kapcsolva, 112
  - hangsávok, 251
  - Hangszínszabályzó (hangeffektus), 277
  - hangtömörítés, 331
  - hardver
    - rögzítés, 27
  - háttér
    - a Főcímszerkesztőben, 241
  - háttérben futó kiszámítás, 97
    - engedélyezése és letiltása, 188
    - Hollywood FX, 188
    - mozgóképes miniatűrök
      - a menüben, 220
    - videóeffektusok, 149
  - Hátterek szakasz
    - a Főcímszerkesztő albumban, 241
  - háttérzene, 76, 78
    - CD, 252
    - formátumok, 250
    - ScoreFitter, 253
  - Háttérzene
    - eszköz, 91, 253
  - HD, 399
  - HD DVD
    - film kiírása, 287
  - HDV, xv, 400
    - rögzítés, 34
  - hibaelhárítás, 349
  - hivatkozások
    - a lemezmenü-eszközben, 221
    - áthelyezése, 216
    - beállítása húzással, 222
    - lemezmenükön, 207
    - létrehozása, 216
    - módosítása, 216
    - számok megjelenítése szerkesztés közben, 218
    - szerkesztése, 217
    - törlése, 216
    - Visszatérés menüre, 216
  - Hivatkozások
    - automatikus létrehozása, 212
  - Hollywood FX
    - átmenetek, 185, 187
    - háttérben futó kiszámítása, 188
    - megtekintése, 188
    - szerkesztés, 187, 192
  - Homályosítás (videóeffektus), 155
  - Hullámszám átmenet, 189, 195, 210
  - húzás
    - Albumból, 183
- ## I
- időskála, 78
  - időtartamok (átmenetek stb.), 315
  - idővonal
    - átfedő videó, 165
    - hangerő beállítása, 264
    - hangsávok, 250
    - klipek vágása, 102
    - lemezmenük elhelyezése, 212
    - lemezmenük szerkesztése, 214
    - sávok, 78
    - sávok zárolása, 111
  - Idővonal nézet, 77, 78
    - beszúrásos szerkesztés, 112
    - haladó szerkesztési műveletek, 111
    - klipek kettéosztása, 110

IEEE-1394, xv  
kábel, 299  
importálás  
külső eszközökről, 39  
importálás, korábbi verziókból, 16  
importálás, videó  
DVD-lemezeiről, 37  
internet  
film mentése az internetre, 301  
Invertálás, 161  
Ismét gomb, 2

## J

jelenetek. *Lásd:* videójelenetek  
jelenetek (videókészítési tipp), 387  
jelenetfelismerés  
beállításai, 308  
Jelenetfelismerés, 30, 31, 53  
menüparancsok, 63  
Jelenetvázlat nézet, 77  
jelölők. *Lásd:* klipjelölők  
jelzők  
elhelyezése a menüsávon, 216  
J-vágás  
A/B, 167  
definíció, 115  
magyarázat, 117

## K

Ken Burns, 197  
Kép-a-képben  
eszköz, 168  
videóeffektus, 172  
képarányok (képformátumok),  
28, 54  
képarányok (képkockaformátumok)  
keverés, 96  
rögzítési beállítás, 308  
képek. *Lásd:* állóképek  
képkockaformátumok. *Lásd:*  
képarányok (képformátumok)  
Képkockalopó, 204

eszköz, 88, 194  
eszköz bemutatása, 204  
használata HDV  
formátumhoz, 205

Képkockarögzítő eszköz  
bemutatása, 204  
készítés, filmek, 283  
kettéosztás, klipek  
visszaállítás, 110  
Kézikamera-vezérlő,  
22, 23, 25, 205  
Kiegyenlítő (hangeffektus), 279  
kiemelés  
menügombok, 246

kiírás  
3GP fájlba, 292  
AVI fájlba, 293  
csak hang, 293  
DivX-fájlba, 294  
fájlba, 290  
Flash Video fájlba, 294  
MPEG-fájlba, 296  
optikai lemezre, 286  
Real Media fájlba, 297  
szalagra, 298  
videokazettára, 300  
Windows Media fájlba, 298  
Kiírás  
iPod-kompatibilis fájlba, 295  
Sony PSP-kompatibilis fájlba, 297

kimenet  
adathordozó típusa, 284  
kiválasztása, 283  
web, 301  
kiszámítás, 285  
Klip kettéosztása menüparancs, 110  
Klip törlése gomb, 75  
Klip tulajdonságai  
Időtartam, 196  
Név, 196  
Klip tulajdonságai eszköz,  
81, 87, 90  
hangklipekhez, 259  
használata állóképekhez, 196  
használata átmenetekhez, 191

- használata lemezmenükhöz, 217
- vágás, 106, 191
- videóklipkehez, 107
- Klip/jelenet kettéosztása gomb  
beszúrásos szerkesztésben, 113
- Klip/Jelenet kettéosztása  
gomb, 75, 110
- klipke
  - egyesítése, 110
  - kettéosztása, 75, 109
  - név módosítása, 107
  - téma, 125, 127, 130
  - törlése, 75
  - vágás az idővonalon, 102
  - vágási tippek, 106
- Klipke egyesítése menüparancs, 110
- klipke kettéosztása, 109
- klipjelölők, 82
  - hozzáadás, törlés, elnevezés, 82
  - vezérlők, 83
- konfigurálás. *Lásd:* beállítások
- Kontúrozás (videóeffektus), 162
- Kórus (hangeffektus), 277
- követelmények, eszközök, xii
- közeli felvételek, 383
- Kulcsképek használata  
(jelölőnégyzet), 147
- kulcsképek használata  
(videóeffektus-paraméterekhez),  
144, 147
- külső eszközök
  - médiafájlok importálása  
azokról, 39

## L

- Lágyítás (videóeffektus), 157
- lassított felvétel, 154
- lejátszási sebesség  
módosítás, 154
- lejátszásvezérlő  
DVD, 213
- lejátszásvezérlők, 5
  - Ciklus, 10
  - DVD, 6, 12, 209

- Gyors előretekerés/  
visszatekerés, 9
- Lejátszás/Szünet, 9
- léptetőgombok, 10
- szokásos, 6, 9
- Ugrás az elejére, 9
- lejátszó
  - átmenetek megtekintése, 188
  - az idővonalon való vágás alatt, 102
- Lejátszó, 21
  - átmenetek megtekintése, 65
  - bemutatása, 5
  - pozíciókereső, 10
- lemez
  - előnézete, 213
  - film mentése, 286
  - lemezkép a merevlemezen, 286
  - MPEG-kódolás, 32
- lemezek
  - összeállítása, 1, 44, 69, 193, 209,  
244, 261
- Lemezfejezet parancs, 212
- Lemezmenü eszköz, 88, 222
- lemezmenük, 207
  - bemutatása, 207
  - beszerzés, 70
  - elhelyezése az idővonalon, 212
  - fejezetek szerkesztése, 221
  - gombfeliratai, 211
  - hivatkozásainak szerkesztése, 217
  - hivatkozások automatikus  
létrehozása, 212
  - hivatkozásszám szerkesztés  
közben, 218
  - létrehozása, 225
  - megnyitása
    - a Főcímszerkesztőben, 217
  - menük és főcímek, 210
  - miniatűrök beállítása, 220
  - mintafilm szerkezete, 208
  - mozgó hátterek, 242
  - Mozgóképes miniatűrök  
beállítás, 220
  - neve és időtartama, 217
  - programhoz biztosított, 211
  - szerkesztése, 225

- szerkesztése az idővonalon, 214
- VCD és S-VCD formátum korlátai, 211
- végtelenített lejátszása, 208
- Lemezmenük
  - rész az Albumban, 69
  - szakasz (az Albumban), 211
- lemezterület
  - DV-felvétel rögzítéséhez, 33
- Lemezterület-kijelző, 22, 23
- Lencsevisszfény (videóeffektus), 158
- léptetőgombok, 10
- letapogatás, progresszív és váltott soros, 324
- Luma key (videóeffektus), 157
- L-vágás
  - A/B, 167
  - definíció, 115
  - magyarázat, 115

## M

- mappák
  - Allóképek, 68
  - Főcímek, 67
  - Zene, 71
- Media Player, 298
- médiafájl importálása külső eszközökről, 39
- meghajtósebesség
  - videó rögzítéséhez, 33
- megtekintés
  - átmenetek, 188
  - Hollywood FX, 188
- Megtekintés
  - menük, 6
- mentés a webre, 301
- mentés fájlba, 290
  - 3GP, 292
  - AVI, 293
  - csak hang, 293
  - DivX, 294
  - Flash Video, 294
  - hangsáv, 293

- MPEG, 296
- Real Media, 297
- Windows Media, 298
- mentés lemezre, 286
- mentés szalagra, 298
- mentett beállításkészletek, effektusok, 143
- Menü- és főcímszerkesztő, 225
- Menü szerkesztése gomb, 88
- menügombok
  - kiemelése, 246
- menühivatkozások. *Lásd:*
  - hivatkozások
- menük, lemez. *Lásd:* lemezmenük
- menüparancsok, xvi
- menüsáv, 215
  - jelzők, 215
  - szerkesztése, 216
- menüszerkesztő. *Lásd:*
  - Főcímszerkesztő
- merevlemez
  - előkészítése rögzítéshez, 343
  - sebessége videó rögzítéséhez, 33
  - szabad hely videó rögzítéséhez, 33
- mikrofon
  - csatlakoztatása, 258
- Miniatűr beállítása menüparancs, 54
- miniatűr képkockák
  - az Albumban, 53
  - beállítása a lemezmenükben, 220
  - mozgóképes videóval, menükben, 220
- módok
  - beállítása, 2
  - bemutatása, 1
  - Film készítése, 283
  - Rögzítés, 21
  - Szerkesztés, 4
- monitor
  - két monitor használata, 317
- montázs. *Lásd:* témák
- MP2 fájlok, 293
- MP3 fájlok, 71, 293
- MPEG



DVD-re és más lemezre íráshoz,  
32, 34  
DV-felvételfájlok kódolása, 32  
felvételfájlok DV-forrásról, 34  
kiszámítás kiíráshoz, 285  
minőségbeállítási lehetőségek, 34  
rögzítési beállítások, 313

## N

Nagyítás (videóeffektus), 159  
nevek  
klip nevének módosítása, 107  
Szöveg és Jelenetvázlat  
nézetben, 107  
nézetek, Film ablak  
idővonal, 77  
Idővonal, 78  
Jelenetvázlat, 77  
Szöveg, 77, 84  
nézetek, filmablak  
jelenetvázlat, 77  
nézőpontok  
változó, 383  
NTSC, 307

## O

objektumok  
a Főcímszerkesztőben, 229  
optikai lemez. *Lásd:* lemez  
lemezkép a merevlemezen, 286  
optikai lemezek – összefoglalás, 290

## P

PAL, 307  
Pan and scan, 98  
paraméterek, beépülő  
effektusmodulok  
mentett beállításkészletek, 143  
paraméterek, videóeffektusok  
szerkesztése, 142  
párbeszédpanelek  
beállítások, 305

filmkészítési beállítások, 305  
fő beállítások, 305  
pásztázás és nagyítás  
animációval, 200  
fényképek, 198  
összetett animációval, 201  
Pásztázás és nagyítás  
eszköz, 197  
videóeffektus, 203  
Plus RTFX  
videóeffektus-csomag, 154  
Plus verzió  
hangeffektuscsomagja, 276  
pozíciókereső, 10  
problémák és megoldásuk, 349  
Progresszív kódolás (speciális  
kimeneti beállítás), 324  
projekt. *Lásd:* film  
projekt videóformátuma, 97  
Projektbeállítások  
(beállításpanel), 313

## R

Real Media  
fájlok, 297  
RealNetworks® RealPlayer®, 297  
RealNetworks® RealPlayer®  
fájlok megtekintése, 291  
Régi film (videóeffektus), 156  
rétegek  
a Főcímszerkesztőben, 230  
RGB színegyensúly  
(videóeffektus), 162  
rögzítés, 19  
analóg és digitális különbségei, 23  
analóg forrás minőségbeállításai, 35  
analóg forrásokról, 35  
audio- és videojelszintek, 36  
DVD-lemezről, 37  
DV-forrásról, 32, 34  
és az Album, 21  
eszköz kiválasztása, 27  
formátum beállítása, 309  
forrásának beállítása, 306

- források, 27
- hardvereszközök, 27
- HDV-forrásról, 34
- jelenetfelismerés, 31
- könyvtára, 24
- könyvtárának megváltoztatása, 24
- lépésről lépésre, 28
- meghajtósebesség, 33
- merevlemez előkészítése, 343
- MPEG beállításai, 313
- több fájlba, 96
- rögzítés beállításai, 23
- Rögzítés indítása/leállítása
  - gomb, 24
- Rögzítés mód
  - bemutatása, 1
  - felülete, 21
- rögzítés, alámondások
  - minőség, 257
- rögzített videó
  - fájlok megnyitása, 51
  - mappái, 51
- rögzítő
  - eszközök, 306
- rövidítések, xv

## S

sablonok. *Lásd:* témák

sávok

- átfedő, 165
- elnémítása és elrejtése, 81
- eredeti hang, 250
- főcím, 112
- hang, 250, 251
- hangeffektus és alámondás, 250
- hanghoz kapcsolt videó, 112
- háttérzene, 250
- menü, 215
- videó-, 80, 111
- zárolás jelölése, 111
- zárolása, 80
- sávok zárolása
  - jelölés, 111
- sávzároló gombok, 111

- ScoreFitter
  - klip tulajdonságai, 260
  - klipke időtartama, 259
- SCSI, xiii
- Sebesség (videóeffektus), 154
- SECAM, 307
- Stabilizálás (videóeffektus), 153
- Studio Plus, 165
  - hangeffektusok, 274, 276
  - kulcsképek használata, 144, 147
  - videóeffektusok, 154
- Súgó gomb, 2
- Surround formátumú hang, 267
- S-VCD
  - film kiírása, 286
  - menük, 69, *Lásd:* lemezmenük
  - MPEG-kódolás, 32
- szalag
  - film mentése, 298
- számláló, 11
- szélesvásznú megjelenítés, 98
- Személtáda gomb, 75
- Szépia (videóeffektus), 163
- szerkesztés, 383
  - A/B, 167
  - állóképek, 195
  - beszúrás, 112
  - haladó, 80, 165
  - kettéosztás, 115
  - lemezmenük, 214
  - videóklipke, 93
- Szerkesztés mód
  - bemutatása, 1
  - felhasználói felülete, 4
- szerkesztés, fényképek és egyéb képek, 197
- szerkesztő, menü és főcím, 225
- szerkesztővonal
  - klipke beszúrása, 95
- színeffektusok
  - Fehéregyensúly, 163
- színek
  - kijelölése, 181
- Színkorrekció (videóeffektus), 161

szinkronizálás (videó és hang)  
felülbíráása, 111  
színelképezés (videóeffektus), 161  
szintek, audio- és videojel  
analóg forrás rögzítésekor, 36  
DV-forrás rögzítésekor, 34  
Sziszegésmentesítő  
(hangeffektus), 277  
szószedet, 393  
Szöveg nézet, 77, 84, 107  
szövegszerkesztés  
speciális szolgáltatások, 232  
sztereó  
balansz beállítása  
az idővonalon, 265  
Sztereó szóródás  
(hangeffektus), 281  
Sztereó visszhang  
(hangeffektus), 280  
szükséges eszközök, xii

## T

Támogatás gomb, 2  
tartalom  
importálás, 16  
távoli felvételek (videókészítési  
tipp), 383  
technikai támogatás, 351  
teljes képernyős képek  
bemutatása, 194  
Téma szerkesztése parancs, 126  
témák  
alklipek, 136  
beszerzés, 66  
ejtőzónák, 136  
felépítés, 131  
hozzáadás a filmhez, 125  
ismertető, 123  
klipek. *Lásd:* témaklipek  
sablonok, 123, 125, 127, 131, 135  
testreszabás, 124  
Témák  
Album-szakasz, 65, 125, 127

témaklipek  
átmenetek és effektusok, 130  
beillesztés vagy csere, 128  
létrehozás, 127  
sáv kijelölése, 128  
vágás és szerkesztés, 130  
Témaszerkesztő  
minialbum, 126  
Témaszerkesztő eszköz, 87, 134  
termékeknevek, xv  
több objektum kijelölése  
a Főcímszerkesztőben, 235  
több rögzítési fájl  
használata, 96  
többsávós szerkesztés, 165  
témákkal, 123  
tömörítés  
hang, 331  
videó, 329, 330  
törlés, jelenetek, 75  
törlés, klipek, 75  
továbbítovézezők  
képernyőn megjelenő, 23, 25  
tudásbázis, 351  
TV-készülék  
egyidejű kimenet, 299

## U

UDMA, xiii  
USB-videokamera  
rögzítés, 35  
útlevél, 15

## V

vágás  
a Ctrl billentyűvel, 105  
állóképek, 195, 196  
átmenetek, 190  
az idővonalon, 102  
hangklipek, 258, 259  
ismertető, 101  
tippek, 106  
videóklipek, 101

- visszavonása, 109
- vágás (átmenet), 185
- Vágás gyorskereső, 81
- vágások
  - asszociatív, 388
  - formális, 389
  - helyettesítő, 388
  - kontraszt-, 388
  - ok-okozati, 388
  - párhuzamos, 388
  - ritmusa (videókészítési tipp), 386
- vágólap
  - az Albummal és a Film ablakkal, 94
- Válaszazonosítók (technikai támogatás), 353
- VCD
  - film kiírása, 286
  - menük, 69, *Lásd:* lemezenük
  - MPEG-kódolás, 32
- vezérlők
  - klipjelölő, 73
- VGA
  - filmkimenet küldése, 341
- videó
  - beállításai, 37
  - beállításai (fájlkimenethez), 329
  - elrejtése, 81
  - képkockaformátum. *Lásd:*
    - képarányok (képformátumok)
  - képméretarányok. *Lásd:*
    - képarányok (képformátumok)
  - kimeneti hardver, xiv
  - rögzítése. *Lásd:* rögzítés
- videó előnézete
  - beállítások, 317
  - külső, 317
  - teljes képernyő, 317
- Videó- és hangbeállítások (beállításpanel), 317
- Videó eszközkészlet, 87
- videó rögzítése
  - lépésről lépésre, 28
- videó tömörítése, 329
- videóeffektusok, 139
  - 2D-szerkesztő, 158
  - alapszintű, 150
  - Automatikus szinkorrekció, 152
  - az effektuslista, 140
  - Chroma Key, 178
  - Domborítás, 156
  - Elmosódás, 159
  - előnézet és kiszámítás, 149
  - eszköz, 139
  - Fekete-fehér, 160
  - Festettüveg, 157
  - Földrengés, 158
  - Homályosítás, 155
  - hozzáadás és törlés, 140
  - hozzáadása, 151
  - ikonjai, 101
  - Invertálás, 161
  - Kép-a-képben, 172
  - Kontúrozás, 162
  - kulcsképek használata, 144, 147
  - Lágyítás, 157
  - Lencsevisszfény, 158
  - Luma key, 157
  - mentett beállításkészletek, 143
  - Nagyítás, 159
  - paramétereinek módosítása, 142
  - Pásztázás és nagyítás, 203
  - Plus RTFX, 154
  - Régi film, 156
  - RGB színegyensúly, 162
  - Sebesség, 154
  - Stabilizálás, 153
  - Szépia, 163
  - Szinkorrekció, 161
  - színlekepezés, 161
  - szokásos, 152
  - témaklipeken, 130
  - Tisztítóeffektusok, 152
  - Vízcsepp, 160
  - Vízhullám, 160
  - Zajcsökkentés, 153
  - zárolás feloldása, 141
- Videóeffektusok
  - Elforgatás, 159
  - Világosítás, 162
- videóformátumok, 97

- videójelenetek
    - hozzáadás a filmhez, 94
    - kettéosztása, 75
    - mappái, 51
    - szomszédos, 100
    - újbolí felismerése, 63
  - Videójelenetek
    - Album felületének jellemzői, 49
    - egyesítése és részekre osztása, 60
    - használat jelzője, 100
    - használatban lévők jelzése, 49
    - hosszának megjelenítése, 58
    - kijelölése, 56
    - megjegyzések, 58
    - megkeresése az Albumban, 50
    - megtekintése, 55
    - miniatűr képkockák, 53
    - rész (az Albumban), 47
    - sorrendje, 47
  - Videójelenetek rész
    - nézetei, 58
  - videójelenet-katalógus, 210
  - videójelszintek
    - analóg forrású rögzítésnél, 37
    - DV-forrás rögzítéskor, 34
    - módosítása rögzítéskor, 23
  - videokazetta
    - kiírása, 300
  - videóklippek
    - csak a hangrész használata, 95
    - effektusok alkalmazása, 139
    - egyesítése, 110
    - jelenet keresése az Albumban, 100
    - kettéosztása, 109
    - lejátszási sebesség
      - módosítása, 154
    - lerövidülése átmenet miatt, 184
    - név módosítása, 107
    - programfelület-szolgáltatások, 100
    - szerkesztése, 93
    - szinkronizálása a hanggal, 111
    - Tulajdonságok eszköz, 107
    - vágás az idővonalon, 102
    - vágás visszavonása, 109
    - vágása, 101
    - vágási tippek, 106
  - videomonitor
    - egyidejű kimenet, 299
  - videósáv, 80, 111
    - és állóképek, 193
    - hangsávhoz kapcsolva, 112
  - videózás, 381
  - Világosítás, 162
  - Visszatérés menüre
    - hivatkozás, 216
  - Visszavonás gomb, 2
  - Visszhang (hangeffektus), 280
  - Vízcepp (videóeffektus), 160
  - Víz hullám (videóeffektus), 160
  - vörösszem-hatás csökkentése
    - bemutatás, 199
    - eltávolítás, 199
- ## W
- WAV fájlok, 70, 293
  - web
    - film mentése a webre, 301
  - Windows Media
    - fájlok, 298
    - Player, 298
  - Windows Media Player
    - fájlok megtekintése, 291
- ## Y
- Yahoo! Video, 301
  - YouTube, 301
- ## Z
- Zajcsökkentés (hangeffektus), 274
  - Zajcsökkentés (videóeffektus), 153
  - zárolás feloldása
    - beépülő effektusmodulok,
      - 141, 151
  - zárolás, sávok, 80
  - zárolt tartalom
    - aktiválása, 13

zene, 247, *Lásd:* háttérzene  
kiválasztása  
(videókészítési tipp), 390

Zene  
mappa, 71  
rész az Albumban, 71  
zenevideó. *Lásd:* SmartMovie