

## Pinnacle Liquid Version 6.1 **Readme**

Этот документ содержит информацию не вошедшую в мануал или онлайнную справку, которой необходимо уделить особое внимание.

Для пользователей LE 6.0: дополнительные сведения, содержащиеся в этом Readme необходимо вставить в начало соответствующих индивидуальных глав.

Содержание:

Системные требования к графическим картам для работы с LE 6.0/6.1.....	1
Новые функции в версии 6.0.....	1
Проблемы инсталляции .....	1
Активация программы (только LE) .....	2
Функции LE, применяемые в телевидении .....	2
Рекомендации по Windows и BIOS .....	3
Аппаратная совместимость .....	3
Ввод и вывод МПЕГ высокого разрешения .....	4
Новые функции в LE 6.1 .....	5
Общие положения .....	7
Интеграция между LE и другим программным обеспечением .....	9
Плейер/ дистанционное управление .....	10

### **Системные требования к графическим картам для работы с LE 6.0/6.1**

Минимальное разрешение монитора: 1280x1024, рекомендуемое: 1600x1200/ начальные установки при работе с одним или двумя мониторами.

	<b>Минимальное (только DV / IBP SD)</b>	<b>Рекомендуемое (только DV / IBP SD)</b>
<b>VGA</b>	64 MB	128 MB, AGP 4x, DirectX 9.x support
	<b>Минимальное для LE Pro (только DV)</b>	<b>Рекомендуемое для LE Pro</b>
<b>VGA</b>	64 MB*, AGP 4x, DirectX 9.x support	128 MB**, AGP 8x, DirectX 9.x support
	<b>Минимальное HDV 720p (только</b>	<b>Recommended HDV 1080i (только</b>

	<b>программно)</b>	<b>программно)</b>
<b>VGA</b>	128 MB**, AGP 8x, DirectX 9.x support, Pixelshader 2.0 support	256 MB, PCIe, DirectX 9.x support, Pixelshader 2.0 support

\*) Например, Geforce FX5700 или выше, ATI Radeon 9600 или выше

\*\*\*) Например, Geforce5950 Ultra или выше, ATI Radeon 9800 или выше

## Новые функции в версии 6.0

Прочтите документ под названием “What’s new in Version 6“, который может быть выбран *Windows Start menu > Programs > Pinnacle Liquid > Online-Help*.

- Информация о **новых возможностях 6.1** могут быть найдены далее в этом документе.

## Проблемы инсталляции

### Инсталляция Liquid 6 с Liquid.Control (JogShuttle)

Перед началом инсталляции программы подключите устройство управления JogShuttle к USB порту . Закройте появившееся окно New Hardware wizard.

В диалоговом окне Setup, выберите опцию JogShuttle для инсталляции драйвера.

Вскоре после начала инсталляции драйвера, проводится короткий тест, путем попытки доступа к JogShuttle.

Если JogShuttle определяется, инсталляция продолжается.

Если JogShuttle не определяется, Вас попросят быстро разъединить, а затем снова вставить коннектор USB.

Если тест снова будет неудачным, то в окне появившегося диалога Вы сможете определить COM порт к которому сможете подсоединить JogShuttle (Подсказка: Смотреть в Windows Device Manager)

### Последующая инсталляция Liquid.Control на USB порт

Соедините JogShuttle к USB порту на Вашей системе. С инсталляционного диска LE запустите USBJS.setup.exe. Продолжение описано в следующем параграфе, описанном ниже.

## MIDI mixing console: Отключите

Когда Вы устанавливаете LE, убедитесь что MIDI консоли отключены от Вашего компьютера, это поможет предотвратить проблемы во время назначения COM портов.

## Активация LE

LE 6 защищена путем активации программы. Если LE не активирована в течении 30 дней после первого запуска, приложение будет переключена в демо режим со снижением функциональности. Вам необходимо подключение к интернет для окончания активации.

## **A Монтажный компьютер подсоединен к интернету**

1. Запустите LE и окне активации, которое автоматически появится, нажмите на кнопку *Activate Now*.
2. Компьютер подсоединится к веб-серверу активации Pinnacle. Пожалуйста, введите необходимые данные и выберите функцию (активация LE) и название продукта (т.е. LE PRO)
3. Нажмите ОК (сохраните , распечатайте или запишите активационный код. Он Вам понадобится в случае переинсталляции программы).
4. После этого LE будет активирована. Вы также можете зарегистрировать продукт Pinnacle System.

## **B Монтажный компьютер не подсоединен к интернету**

1. Запустите LE и в окне активации нажмите на кнопку *Active Now*.
2. Компьютер попытается установить интернет соединение, но не найдет его. Сейчас нажмите на *View Instructions*.
3. Следуйте инструкциям вложенным в диалоговое окно.
4. Вернитесь в окно активации LE и нажмите *Enter Activation Key* и введите код.
5. Нажмите ОК.

Пожалуйста, обратитесь в Pinnacle Support, в случае возникновения проблем при активации.

### **Функции LE, применяемые в телевидении.**

Следующие функции, упоминаемые в мануале, будут доступны только когда Вы используете Broadcast/Vortex опции (с соответствующим доглом):

- Интерком
- Все MPEG 4:2:2 Render/Fuse кодеки
- поддержка формата MXL
- экспорт проектов XML
- XRecive: XDCAM, XDCAM FAM, P2, eVTR

- Все функции Vortex

В комплекте Liquide HD Chrome blue, эти функции включены как стандартные.

## Рекомендации по **Windows** и **BIOS**.

### Windows XP & Service Pack 2:

#### → Проблемы с DVCPPro (native transfer)

К сожалению, Windows XP Service Pack 2 мешает при вводе и выводе информации на DVCPPro на компьютерах с IEEE инттерфейсами. Если Вы не можете работать без DVCPPro 25/50 (native transfer), не устанавливайте или деинсталируйте SP2. Однако, захват DVCPPro возможен в Liquid с помощью энкодера.

Microsoft несет ответственность за решение этой проблемы.

#### → Установка значения AGP Aperture в BIOS равное 64 Mbyte /ATI Driver

Войдите в BIOS вашего компьютера (обычно, при загрузке нажатие F1 or F2, в зависимости от производителя BIOS). Найдите установки для AGP слота (обычно в „Advanced“ секции меню BIOS). Установите “Graphics Aperture” (или похожее название) значение 64 Mbytes.

Исключение: В системах оснащенных ATI 8500 (старые Liquid Edition PRO) устанавливается 32 Mbytes.

Дополнительные инструкции: Используйте для ATI 8500 только драйвера, сертифицированные Pinnacle (Версии No. 7.96).

#### → Фаервол Windows блокирует работу Liquid Render Manager и Desktop

Если Ваша система запущена под Windows XP с установленным SP 2, то два предупреждающих сообщения от фаервола Windows будут появляться во время первого старта Pinnacle Liquid 6. Кликните “Unblock” для добавления **Render Manager** и **Desktop** – двух приложений, которые Liquid требует для корректного функционирования – в список разрешенных приложений (проверьте Windows Security Center). В будущем, Вы больше не получите окон с подсказками при старте Liquid.

### Оптимизация Windows (ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ !)

\*Мы очень настоятельно рекомендуем, чтобы Вы использовали “чистую” Windows как основу для

Pinnacle Liquid/ Загрузите последние Service Packs (для XP, Вы должны иметь минимум Service Pack 2) и последние драйвера для используемых компонентов (mainboard BIOS, graphics card).

\* Для обеспечения максимальной быстродействия, сделайте дефрагментацию Вашего диска (-ов) перед инсталляцией и периодически повторяйте ее (см. Windows manual).

\* Если возможно, выберите различные диски для AV медиа данных и установленной Pinnacle Liquid. Избегайте любых других программ на диске с Liquid.

\* Уменьшите число программ, запущенных в бэкграунде до **абсолютного минимума** (т.е. анти-вирусные сканеры и скринсейверы). Наилучшее пока решение- **удалите или деактивируйте эти программы** полностью.

\* Сделайте Disable всем функциям Windows и компьютера (BIOS) которые могут переключать компьютер в режим standby (sleep/hibernate).

#### Разделение дисков для видео с файловой системой NTFS

Мы настоятельно рекомендуем чтобы Вы использовали только NTFS-разделы жестких дисков для записи (захвата) video. С FAT32 могут быть проблемы, когда эти длиннее чем, приблизительно, 18 минут. Файловая система отображается в свойствах дисков (см. так же Windows manual).

#### Права Windows

Вы должны иметь следующие права сконфигурируемые для Вас на Вашем компьютере:

Инсталлирование Pinnacle Liquid: Administrator;

Работа с Pinnacle Liquid: Power User or Administrator.

#### Название компьютера / переименование вашего компьютера

Если Вы переименовали компьютер на котором инсталлирована Pinnacle Liquid, Вы должны переинсталлировать Pinnacle Liquid, потому что некоторые установки программы ссылаются на название компьютера.

➔ **Не используйте любые названия компьютеров которые начинаются с цифр (т.е. "33abc").**

#### Windows Power Management и JogShuttle (Liquid Control)

Windows Power Management ("Power Options") игнорирует JogShuttle от Liquid . Если монитор выключен, Вы не сможете его включить, например, повернув колесико джогоа. Мы рекомендуем отключить power options или задать достаточно большое время выключения.

## **Оборудование и совместимость**

#### Настройки для карт nVidia при использовании двух мониторов

Графические карты nVidia могут иметь проблемы в двухмониторных системах если используются различные разрешения для этих мониторов. Если возможно, то используйте одинаковое разрешение для обоих мониторов.

#### ATI: YUV клип с GPU эффектом в HD последовательности может послужить причиной краха системы:

Происходит в редких случаях с графическими картами ATI (т.е.. Radeon 9800).

Рецепт: В установках АТІ (так же: Catalyst Control), деактивируйте функцию *AGP Read*, или уменьшите *AGP Speed* до 4x. В зависимости от драйверов и версий, эти установки могут отсутствовать или находиться в других диалоговых окнах.

## Ввод и вывод МПЕГ высокого разрешения (HD)

### Оцифровка: Запись и групповой захват с полным управлением по IEEE

Поскольку в V 6.1, захват HDV уже не ограничен вводом материала в режиме LIVE, Вы просто можете его выполнить, используя все функции управления и маркирования, как в *Logging Tool* так и во время Batch Capture. Соедините MPEG2/HDV аппарат к интерфейсу DV (IEEE 1394) на компьютере. Он будет определен автоматически.

Нововведение в диалоговом окне *MPEG-IPB settings*:

Если Вы имеете подсоединенный аппарат MPEG2-IPB и готовы к работе, то для открывания этого диалогового окна кликните на иконку монитора (при вводе аналога, вызывается *Video Tool*) выше колес *Stereo/Mono* в *Logging Tool*.

Функции:

- *Закладка Video Display*  
Декодирование потока MPEG2 для превью в *Logging Tool* совмещает результаты с очень большой нагрузкой на системный CPU. Вы можете выбрать:
  - \* *decode all frames*: Сглаживание изображения возможно при полной скорости смены кадров, максимальное использование CPU (preset)
  - \* *decode I and P frames*: Частичное сглаживание изображения (В кадры не будут декодироваться); средняя загрузка CPU
  - \* *decode only I frames*: Последовательность стоп-кадров с частотой смены, зависящей от длины GOP, т.е. от I-кадра до I-кадра; наименьшая загрузка CPU.

Эти установки влияют только на изображение в окне инлея. Полный MPEG2 поток передается на жесткий диск.

\* *Использование установки TPM frames (кадры) для прокрутки видео:*

В режиме “TrickPlayMode”, некоторые MPEG2 аппараты выводят TPM frames для режима прокрутки таким образом, что видео распознаваемо в окне инлея. Если есть проблемы с отображением (это случается с некоторыми плеерами), активируйте эту опцию.

- *Закладка Stream Info*
- Эта закладка представляет информацию на входящий в данный момент времени поток MPEG2, т.е. информацию о разрешении и скорости кадров.

### Вывод HDV, Micro MV, D-VHS: Выбор формата

1: Выберите *System Settings > Inputs/Outputs > Video Outputs > IEEE 1394 > MPEG Output Format*. В поле справа, дважды кликните на текущее значение для отображения списка, состоящего из следующих опций:

- \* *Micro MV (PAL или NTSC)*
- \* *D-VHS (30 или 25);*
- \* *HDV1 or 2* (смотрите комментарии ниже).

Число указывает на скорость кадров (fps). Выберите соответствующий выходной формат для подключенного аппарата записи.

2: Откройте диалоговое окно *Record To Tape*, убедитесь, что формат записи выбран правильно и нажмите кнопку *Start*. Последовательность клипов в проекте будет просчитана в формат, выбранный в *Timeline Settings*.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если этот формат не поддерживается аппаратом, то появится сообщение об ошибке. Выберите другие форматы проекта. Посмотрите в руководство Вашего аппарата записи для выбора соответствующего формата, это будет комбинация разрешений изображения, скорости кадров и интерлейс/неинтерлейс. Эти параметры проекта предпочтительно устанавливать перед началом Вашего монтажа.

3: После проверки наличия кассеты *Tape Check* начнется процесс записи. Изображение не отображается в инлее, и не воспроизводится звук. Для проверки видео и звука соедините монитор и колонки к аппарату записи

4: Аппарат записи остановится после окончания проигрывания.

### ➔ варианты HDV

В большинстве направлениях, область HDV остается в стадии разработки. Стандарты пока не установлены, даже нет специфических названий. Различные производители преследуют различные интересы, каждый из них называет это "HDV".

Правило: Выбирайте HDV1 для аппаратов JVC и HDV2 для аппаратов Sony.  
Дополнительные критерии: HDV1 для изображения до 1280x720 pixels; HDV2 всегда 1440x1080. Числа 50 и 60 указывают скорость в кадрах в секунду (fps) и относятся к (бывшим) регионам с использованием PAL и NTSC форматов цветности ТВ. Если имеете сомнения, протестируйте Ваш аппарат используя одну из двух установок.

## Новые функции в 6.1

### Апдейт Liquid Edition с 6.0 до 6.1: Совместимость проектов

*Проекты из 6.1* не будут открываться в 6.0. Когда откроете проекты от 6.0, они будут конвертированы до 6.1 (это справедливо к проектам более ранних версий).

Как основное правило, мы рекомендуем, чтобы вы заканчивали проекты в тех версиях, в которых они были начаты.

### Для пользователей, которые перешли с Adobe Premiere и Pinnacle Studio

Потзователи, перешедшие на Liquid с Premiere и Studio могут выбрать специальную раскладку клавиатуры и расположение инструментов. В этом случае функции присваивают обычным клавишам, и интерфейс программы предлагает уменьшение набора большинства важных функций.

Выбор этих конфигураций доступен из login menu (*Exit Liquid > ...log on as a different user > Studio User/Premiere User*).

### Экспорт DVD: Dolby Digital Stereo и Dolby Digital 5.1® (Потребитель)

Liquid оснащен Dolby Digital 5.1 Creator<sup>®</sup>, энкодером объемного звука (surround sound encoder) который позволяет Вам делать правильные 5+1-каналы звука которые могут быть записаны на DVD. Например, в отличие от Dolby Prologic, Dolby Digital 5.1 разделяет все аудио каналы во время кодирования и декодирования, что подразумевает полное

сохранение пространственного звука при воспроизведении (при условии, что вы имеете подходящее оборудование и подходящую конфигурацию громкоговорителей).

Dolby Digital Stereo – как DD 5.1 – так же кодирует по технологии Dolby AC-3, но скорее как двухканальное стерео чем как объемный звук. Этот формат может быть комбинирован с Pinnacle's *Matrix Surround* для создания виртуального пространственного ощущения.

Эти две опции могут быть найдены на закладке *Destination* при *DVD/(S)VCD экспорте из Liquid*. Dolby Digital Stereo и Dolby Digital 5.1 могут быть комбинированы при назначении форматов с *VOB, DVD Image* и *Elementary Stream*.

Мы рекомендуем посетить вебсайт Dolby [www.dolby.com](http://www.dolby.com) где Вы найдете обширную информацию о пространственном звуке и лицензионные издания.

### Обновление media

Импортированные клипы, такие как графика, не обновляются автоматически на Таймлайне если вы позже изменили их в других программах. В последней версии отображение обновленных клипов производится с помощью *Refresh media*.

Эту функцию можно найти в библиотеке инструментов для Таймлайна на закладке *Special* (правый клик > *Customize* > ...). Символ в виде стрелки, обведенной прямоугольником.

### Realtime FX: Функции ключевых кадров (кейфреймов)

#### *A. Показ кейфреймов других эффектов*

(в меню быстрого доступа эффекта) Отображение всех кейфреймов для всех эффектов, примененных к одному клипу. Ключевые кадры текущего эффекта отображаются в виде ромбов, в то время как другие выглядят в виде треугольников.

Строка-подсказка идентифицирует тот эффект к которому относятся данные кейфреймы. Когда вы одновременно нажмете клавишу CTRL, и выберете команду *Goto next/previous Key Frame* так же возьмете в расчет “другие” *кейфреймы*, т.е. *Playline* перескочит от треугольника к треугольнику.

#### *B. Установка кейфреймов для всех параметров*

(Закладка *Options* > *Key Frames*). Если активирована, все параметры эффекта назначают *кейфреймы* в одной и той же позиции *Playline*. Это полезно когда Вы хотите синхронно начать и закончить процессы.

### Замещение клипа на таймлайн с помощью drag & drop.

Для замещения клипа на таймлайн другим клипом, нажмите клавишу CTRL и перетащите “клип замещения” прямо на клип, который вы хотите заменить (а не на *Трек* находящийся выше его). Указатель мыши изменит свое символическое представление этого замещения.

Впрочем, применяется два режима: Клип, который используется для замены, должен быть взят из *Rack* (а не с Таймлайна) и его длительность должна как минимум быть равной длительности заменяемого клипа. Если необходимо, то к клипу-замене может быть применен трим (к концу клипа); его метка *In* не изменяется. Общая длина Секвенции остается одинаковой.

### Полноэкранный режим (*Master Viewer, Source Viewer*)



Видео инлэй для *Master Viewer* и *Source Viewer* может быть увеличен на весь экран монитора. Для этого необходимо зайти в библиотеку инструментов для *Source* или *Master Viewer* на закладку *Special* (правый клик-*Customize-...*). Кнопка имеет маленький и большой прямоугольники со стрелкой рисующей вверх.

Когда видео инлэй занимает весь экран, Вы можете управлять воспроизведением с помощью клавиатуры (нажимайте *Spacebar* для старта и остановки воспроизведения) и воспроизведение с помощью прокрутки мышкой.

Нажмите клавишу *Esc* для выхода из полноэкранного режима.

Двухмониторные системы: Полноэкранное изображение появится на том мониторе, на котором выводятся окна *Source* или *Master Viewers*.

#### Удаление части клипа, от позиции линии воспроизведения и до начальной или конечной точки клипа.

Две монтажные функции линии воспроизведения:

После установки линии над клипом, нажмите на одну кнопку для создания отрезка удаления (*OverwriteStyle*/красный). Для немедленной отмены отрезка удаления подвигайте клипы (*Film Style*/желтый).

Площадь удаления распространится до входной или выходной метки, соответственно. Эта функция касается клипов, которые находятся на активных дорожках. Она не может быть использована за границами отрезка удаления.

Эти кнопки располагаются в библиотеке инструментов *Таймлайн* на закладке *Edit* (правый клик->*Customize....*)

#### Раздельная вставка аудио/видео клипов на треки (используя drag & drop)

Это стандартный метод для V 6.1: Если Вы перетащили клип состоящий из видео и аудио A1...A4 или S1/S2 на *Таймлинию*, видео и аудио клипы импортируются раздельно. *Mappings* (Режим отображения) должен быть включен. Например, перетащите клип, содержащий VA1A2 (стерео) на трек с Заголовком V.

Как только клип V ляжет на Трек, очертание ассоциированного с ним аудио клипом появится ниже на треке с заголовком S1. В этом случае это будет моно клип, два клипа появятся на Треках A1 и A2.

Если Вы импортируете клип не на Трек V, тогда видео и аудио клипа останутся сгруппированными.

Если Вы не хотите чтобы это происходило автоматически, активируйте *Insert Grouped* в заголовке (столб со стрелкой внутри).

#### 32-битовое аудио с плавающей точкой: Увеличение динамического диапазона, отсутствие клиппинга

Liquid 6.1 внутри себя может обрабатывать аудио данные в режиме 32-битового квантования с плавающей точкой. На практике это означает улучшение звука (в

особенности смягчение записи или пассажиров) и увеличение динамического диапазона, без вероятности клиппинга сигнала. Когда Вы контролируете процесс записи (например, в *Logging Tool*), Вы можете допустить уровень до 0dB не задумываясь об ограничении сигнала.

Эта установка находится в *Audio Settings (Edit->Control Panel->User)*

### Logging Tool: Монтаж имени клипа

Нажав кнопку *Logging Tool*, Вы сразу можете переключить режим монтажа клипа. Это иконка с изображением маленькой буквы «a» с курсором внутри, которая находится в библиотеке инструментов *Logging Tool* (правый клик на панели инструментов и выбрать *Customize>Закладка Special*). Подсказка:

Для назначения клавиши для этой функции выберите *Edit>Control Panel>Keyboard*.

### **Обновление отображения проекта**

Когда несколько пользователей монтируют один и тот же проект, важно следить за изменениями на треках. Нажимайте на кнопку *Refresh Project Views* для обновления окна проекта. Тогда Вы сможете увидеть, например, что ваш напарник добавил или удалил клип из проекта. Иконка в виде двух полукруглых стрелок находится на панели инструментов окна проекта, следующая за иконкой меню «горячих клавиш» и активна только если проект расшарен для сетевой работы.

### Вызов XSEND/XReceive с помощью клавиатуры

Вы так же можете вызывать отдельные модули *XSend* и *Xreceive* с помощью клавиатуры. Эта опция находится *Edit>Control Panel> Keyboard Settings*. Слева вверху активируйте *Global Shortcuts* и *Global Shortcuts active* (установлен флажок). Затем в списке справа вверху активируйте опции *Desktop*. Ниже Вы увидите поля для ввода данных *XReceive* 1-6 и *XSend* 1-6.

Последовательность соответствует последовательности в меню *XSend* и *XReceive*. Например, если выбраны первая и вторая строки меню *XSend*, тогда соответственно *XSend1=Quick Time Player*, *XSend2-After Effects*.

Исключение для *XReceive*: Отсчет начинается ниже опции *Use existing XReceive.ini*, например, начиная с *Sony XDCAM*.

*Замечание:* Расширенные опции *XReceive* есть частью опций *Liquid Broadcast*.

## **Общие положения**

### Очень высокий уровень звука в последовательности после Fuse

У клипа со стереозвуком, к которому была применена операция *Fuse*, а затем снова импортированного в проект, увеличивается уровень звука. Это происходит из-за создания четырех треков аудио во время операции *Fuse*, которые установлены по умолчанию в *Output mapping* для звука. В этой настройке (*Audio Editor>Закладка Output Mapping>Fuse Export*) включены выходные сигналы стереозвука (левый/правый), а так же пара

фронтальных сигналов (FrontL/FrontR) для создания объемного звука surround. Такие настройки звука используются при экспорте звука для создания ДВД.

Для того чтобы при операции Fuse уровень звука оставался неизменным – деактивируйте настройки *FrontL/FrontR* (уберите точку напротив настройки).

Для клипов, готовых к операции Fuse, необходимо так же деактивировать аудиотреки 3 и 4 в Свойствах (*Properties*) клипов, или удалить соответствующие файлы из Проводника (Explorer). При этом, Вы не потеряете аудио информацию, потому что 3+4 дублируют 1+2 (что и является причиной увеличения уровня звука).

## Список кодеков в установках Codec Presets

Этот список кодеков со специфическими форматами файлов был уменьшен для простоты.

Результатом этого стала несовместимость с проектами V 6.0, например, когда некоторое комбинация кодеков и форматов файлов больше недоступно в V 6.1. Перед открытием старого проекта проверьте какие кодеки Вы использовали в пресетах и если необходимо, то сгенерируйте их (*Edit>Control Panel>Site>Codec Presets*).

Для тех, кто работает с «разрывом» таймкода: Сейчас так же применимо и к входным сигналам форматов DV/DVCPPro (по IEEE 1394)

Эти 4 опции, находящиеся под *Logging Tool Properties*, и всегда предназначавшиеся для управления аппаратами с управлением по протоколу RS-422 сейчас могут быть использованы и при захвате с аппаратов форматов DV/DVCPPro, но с тремя ограничениями:

обнаружение разрыва таймкода

- не работает с сигналами, прошедшими через конверторы;
- не работает, если активирована опция игнорирование вложенного в поток таймкода (*Ignore timecode embedded in source stream*);
- может (в зависимости от производителя аппарата и его модели) работать более менее надежно, но не так как с управлением по RS-422.

Первые два фактора так же не допускают корректного функционирования автоматического определения сцен.

Кнопки смены форматов 4:3 и 19:9 в *Logging Tool*

Когда Вы используете аналоговый вход в *Logging Tool*, эта функция позволяет установить соотношение сторон кадра входного материала. Кнопка этого инструмента располагается под кнопкой *Mono/Stereo*

Использование функции *Multicam sync*: нет микширования форматов

Для клипов в Мультикаме используются только медиа с одинаковыми типами, например, с одинаковым разрешением (горизонтальным/вертикальным) и одинаковой скоростью кадров (fps)

### Ограничение размеров неподвижных изображений в RTFX редакторах (CPU/GPU)

Эффекты, применяемые к неподвижным изображениям, не могут долго обрабатываться в реальном времени из-за того, что они имеют некоторые размеры. Для цифровых фотографий, этот предел около 2 мегапикселей. Следующая формула может быть использована как руководство: Высота x Ширина x 4 < 8 Мбайтов (фактор 4 – стандарт для RGP и Альфы). Если это значение больше, то необходимо выполнить просчет.

### Восстановление проекта/ Пересохранение проекта: Новые директории по умолчанию

По умолчанию, директории для Восстановления и Пересохранения проектов сейчас располагаются в

c:\[user name]\own files\Pinnacle Liquid\...(V 6.1 и выше).

Эта функция сейчас так же проверяет одно из двух: достаточно ли доступно памяти для Восстановления или Пересохранения. Если нет, то выскочит предупреждение.

### XReceive.ini: Сообщение ошибки

Ликвид всегда открывает файл xreceive.ini который был скопирован в директорию XReceive вручную или оставался там с момента последнего использования. Если этот файл не будет найден, то выскочит предупреждение.

### Исключение закладки System Info

Эта закладка будет восстановлена в последующих версиях в улучшенной и расширенной форме.

### Совместное использование проектов/обмен проектами между продуктами семейства Liquid

Разрешен бесшовный обмен и совместное использование проектов Liquid (в сети), если используемые продукты Liquid имеют одинаковую версию программ, например Хром HD, Блю и Эдишн должны быть версии 6.1.

Проекты Эдишн 6.1 не открываются в Эдишн 6.0

### Закладка Input/Output в обычном местонахождении

Вопреки информации в мануалах, закладка *Input/Output* не была перенесена в *Player Settings*, но продолжает занимать свое обычное место в *System Settings*.

### **Не плавающее окно Аудио Микшера**

Это свойство, несмотря на упоминание в Reference Manual, не было воплощено.

### «Горячие клавиши» в меню не активированы

«Горячие клавиши», например, подчеркнутые буквы в опциях меню (такие как Edit) пока не воплощены в версии 6.

### **Английская версия Руководства Пользователя: Номера глав передвинуты**

В руководстве пользователя на европейском английском языке, номера глав в Содержании и настоящие номера глав не совпадают, например в Содержании указана страница 3-5, а на самом деле 2-5. И это правильный номер страницы. Мы приносим извинения за допущенную ошибку.

### **Линии Индикатора аудио (Резиновые нити)**

В столбце Воспроизведения Аудио (в заголовке трека иконка-громкоговоритель), есть возможность активировать линии индикатора для *Clip Volume* (светло-голубая), и *Clip Panning* (желтая), *Track Panning* (зеленая), *LFE* (темно-синяя), и *Surround Panning* (две линии: рыжеватого-коричневая и зеленая).

Вы можете включить простомотр Всех линий одновременно (а не просто одну, как было в предыдущем случае).

### **Автоматизация Audio Mix: дополнительные функции**

Закладка *Audio Editor's Settings* содержит функции для Liquid, расширяющие возможности *Automation Audio Mix* (запись звука в реальном времени).

- *Start Recording after first touch*: Запись ключевых кадров не начинается до Вашего движения фейдера.

«Резиновые нити» установленные перед первым вмешательством – не модифицируются.

- *Stop readback after first touch*: Если деактивирована, существующие «резинные нити» сохраняются как есть; если активирована – то существующие «резинные нити» перезаписываются значениями последнего используемого уровня фейдера (значение остается тем же).

- *Record confirmation dialog*: Кликните на эту опцию, если хотите проверить треки и густоту Кейфреймов для «резинных нитей» генерируемых после каждой последовательности *Mix Automation*. Другие опции доступны для записи голоса (с микрофона)

- Если Вы хотите просмотреть детально подсказки в Mixer, нажмите *Verbose Tool Tips*.

### **Импортирование звука AC3: обязательно наличие установленного кодека**

Когда импортируются файлы формата MPEG2, AC3 аудио так же может быть импортировано. Для корректного импортирования и воспроизведения в Liquid, в списке установленных кодеков должен быть установленный AC кодек. Вы можете загрузить бесплатный AC3 кодек с <http://ac3filter.sourceforge.net>

Liquid импортирует AC3 в стерео. Вышеупомянутый кодек интерпретирует AC3 кодированные данные *surround* как ProLogicII, но он не будет воспроизводиться в Liquid в режиме *surround*.

## Использование *Classic Rounting* для *Clip Viewer* и *Logging Tool*

*Classic Rounting* может влиять на воспроизведение аудио в *Clip Viewer* и *Logging Tool*. Вы можете использовать это для конфигурации Ваших аудио мониторов:

- На закладке *Audio Editor's Settings* активируйте *Classic Rounting*.
- Сейчас шина *Classic* появится на закладке *Output Mapping*. Сейчас вы можете подсоединить аудиоканалы A1...A4 к выходам звуковой карты.

## Только пять доступных «*Quality Ranks*»

Вопреки описаниям в Мануале, пять *Quality Ranks* остаются доступными (вместо 32) Это отображено в ниспадающих списках в *Timelune Properties*, *Clip Properties*, *Logging Tool*, *File Acquisition* и *Batch Digitize Module*.

## Вывод в режиме LIVE: Сквозное прохождение сигнала с плеера

Эта функция находится под *System Settings>Inputs/Outputs> Video Outputs* и отображается на дисплее видеомонитора подключенного к боксам (ProBox, MovieBox): Когда выход LIVE (иконка «Monitor» на таскбаре), переключается в Liquid:

None- Вы можете показывать любой сигнал с подсоединенного плеера (*Loophrough=On*); или стандартные цветные полосы (*Loophrough=Off*)

## *Logging Tool*: Таймкод со входа LIVE по IEEE 1394

Таймкод, содержащийся в DV сигнале всегда используется при импорте сигнала с плеера LIVE, в том числе независимо от таймкода источника выбранного в данный момент. Вы можете отключить эту функцию, выбрав *Logging Tool Options>General>* и активировав опцию *Ignore timecode embedded in source stream*.

## *Logging Tool*: Функция *Rapid Capture* предназначена только для использования с RS-422

В мануале этот факт не сформулирован четко: функция *Rapid Capture* работает корректно только с аппаратами, управляемыми по RS-422.

## *Logging Tool/Capture*:Продолжение захвата после смены таймкода

С этой новой функцией, смена таймкода будет игнорироваться без прямых последствий, а процесс захвата будет продолжаться.

## Соединение по DV с *MovieBox Deluxe*

В редких случаях, соединения с этим IEEE 1394 портом могут стать нестабильным и разрываться (например, когда Вы открываете или закрываете *Logging Tool*). В таких ситуациях, подсоедините DV аппарат к IEEE 1394 порту Вашего компьютера.

## Импортирование аудио с частотой дискретизации 44,1 кГц, и конвертирование его в 48 кГц: Задержка воспроизведения

Аудио клипы (44,1кГц), которые были расположены на Таймлинии, вызывают задержку воспроизведения (после того, как Вы нажмете кнопку Воспроизведения или Пробел) длительностью от 4 до 20 секунд, в зависимости от того, где располагается медиа клип (на локальном компьютере или в сети). Это происходит из-за конвертации частоты дискретизации из 44,1 кГц до 48 кГц.

### Оцифровка видео форматов 512/480 линий (NTSC) или 576/608 (PAL)

Когда Вы задаете кодек с установками MPEG-I-Frame, вам предоставляется выбор между горизонтальным разрешением 512 или 480 линий (NTSC) или 608 или 576 линий (PAL). В то время как разрешения 512 или 608 линий актуальны для видео стандартов на промышленное видеопроизводство, в то время как разрешения 480 или 576 линий применяются для обычного видеопроизводства. Некоторое оборудование ограничено разрешением в 480 или 576 линий. Liquid обрабатывает оба разрешения. Вы будете использовать расширенное (512 или 608) разрешение когда это потребуется (требуется в редких случаях). Обычно, Вы не сможете определить отличий при работе либо с одним, либо с другим разрешением.

## **Взаимодействие между Pinnacle Liquid и другими программами**

### Wavelab V.5 и XReceive

В Wavelab, опция “*Save audio files in the background*”, которая находится под Options/Preferences/File, должна быть активирована надлежащим образом для импорта файлов в Liquid посредством XReceive. Это касается Wavelab Версии 5 и выше.

### Импортирование проектов Studio 9

С Liquid 6, Вы можете импортировать проекты из Pinnacle Studio (версии 9.3 и выше).

1. Откройте и экспортируйте готовый проект Студии: *File>Export file*. Проект был запомнен с расширением .ste.
2. В Liquid: Откройте *Input Wizard* и выберите *Import Studio 9 Project*. Выберите или создайте рэк и в появившемся диалоговом окне выберите файл с расширением .ste.
3. После этого Таймлайн проекта в Студии появится на Таймлайн Ликвида.

Примечания:

- Эффекты (фильтры) не импортируются
- Переходы эффектов преобразуются в простые микшерные переходы
- Меню ДВД и другие ДВД - связанные объекты не импортируются.

Вы так же можете импортировать проекты Студии, выбрав *File>Import>XML/ALE>File Type=Studio STE*.

## **HollywoodFX**

**\*Версии 4.6.\***

Если Вы используете HFX 4.6 для анимации титров, измените Settings из HollywoodFX на Portable

Software Engine. Open GL SW и Open GL HW не поддерживают альфа канал.

**\*Версии 5.x**

Мы рекомендуем Вам всегда установки Render Engine из HFX на Software или сохранили эти установки. В редких случаях, при комбинации некоторых графических карт и VGA драйверов к ним, выбранная опция Accelerated Open GL может приводить к «вылету» программы.

Примечание: Для того, чтобы Вы смогли использовать эффекты HFX, HollywoodFX должен быть инсталлирован.

### *Pinnacle Commotion и XSend to...*

Мы рекомендуем, чтобы Вы инсталлировали Pinnacle Commotion 4.1 (PRO) и Pinnacle Liquid в одном и том же разделе жесткого диска. Если вы используете различные комбинации расположения программ, функция XSEND To... Commotion может не работать.

## **Adobe Acrobat**

Когда Вы впервые захотите открыть Мануал в формате .pdf, файл может не появиться для загрузки. Обычно, это означает, что окно Лицензионного соглашения Акробата скрыто под другими открытыми окнами и ждет подтверждения от пользователя. Нажмите на комбинацию клавиш ALT+TAB для того, чтобы открыть это окно сверху, и затем, закройте его.

### *AfterEffects 5.5.1 и QuickTime 6.0*

AVI файлы, которые импортируются в After Effects и оттуда экспортируются как DV поток могут привести к «вылету» АЕ. Вы не будете иметь любых проблем, если будете использовать QuickTime 4.0

### *AfterEffects: Экспортирование некомпрессированного видео или MPEG приводит к «вылету» АЕ*

«Вылет» может происходить когда композиции экспортируются в форматы: FAST (Pinnacle) некомпрессированное «YUV» или FAST (Pinnacle) mpeg2. Эта проблема связана с расширением имени файла заранее заданное АЕ. Свяжитесь с Технической Поддержкой Pinnacle для получения TechNote с описанием решения проблемы.

### *AfterEffects: Уменьшение кэша RAM и избегание проблем предпросмотра.*

Когда Вы запускаете одновременно LE и АЕ, использование памяти АЕ может привести к проблеме просмотра результатов (RAM Preview). Вы можете избежать этого, выбрав в Edit/Presets/Cache и установив значение максимально используемой памяти на уровне



50%. Пресет же установлен на уровне 120%. Если буфер опустошится, это может стать помехой для превью.

#### *AfterEffects 5.5: Изменение расширения имени файла*

Если в File menu выбран кодек «2VUY», AE генерирует файлы с расширением «2VU», которое не использует Pinnacle Liquid. Для импорт таких файлов в Liquid, Вы должны сначала изменить расширение на «2VUY». Мы настоятельно рекомендуем чтобы Вы использовали формат YUV-AVI для рендера последовательностей.

#### *AfretEffects и XSend To...: Преждевременное окончание клипа (только для NTSC Drop Frame)*

Клипы, переданные посредством XSend на и положенные на Таймлайн AE смещаются на один кадр. Однако, это есть проблема Ae и она не может быть решена из Liquid.

#### *AfterEffects: Смещение пикселей на DV и MPEG материалах (NTSC)*

MPEG и DV материалы, которые были переданы из Liquid в AE посредством функции XSend «приходят» в AE с вертикальным смещением пикселей. Перед рендерингом в AE, сдвиньте материал на 2 пикселя вниз для MPEG или на 1 пиксель для DV

#### *XSend в MediaCleaner: Использование версии 5.1.2 или выше*

Иначе, MediaCleaner может «вылететь», особенно, если Вы передаете MPEG файлы посредством XSend.

#### **Player/Remote**

#### *Дистанционное управление аппаратами по RS-422 при захвате аналогового сигнала с помощью MovieBox/Liquid Pro Box*

В таком случае, процесс захвата может быть прекращен. Для решения, зайдите в *Player Setting* программы и в меню *Options плеера* и измените значение параметра *TC Monitor Accuracy* с 3 (по умолчанию) на 4.

перевод **Zurman**