

Цель этого введения состоит в том, чтобы обеспечить Вас кратким обзором EDITION и ознакомить Вас с существующей документацией.

Об EDITION:1-2

Исходная информация:1-2

Список глав:1-3

ПРЕДИСЛОВИЕ

EDITION - профессиональное решение для профессионального редактирования видео на компьютере. Все его функции специально адаптированы, чтобы выполнить требования сегодняшнего видеоредактирования. Его главная цель – видео и аудио и редактирование. EDITION используется интуитивно. Новичок быстро добьется успешных результатов, а профессиональные редакторы достигнут самой высокой производительности и точности.

Эффективное управление Проектом (*Project*) и обширные функции помогут Вам развить ваши идеи. Интегрированные средства просмотра видео и аудио позволят Вам контролировать и управлять активными процессами (например, при чтении в видео материале или редактировании клипов). Временная линия также как эффекты и аудио редакторы обеспечивают Вас опциями для оптимального преобразования вашего видения действительности.

Кроме того, EDITION, ориентированный на будущие стандарты, позволит Вам генерировать результаты, которые будут эффективно интегрированы в самых последних видео промышленных процессах.

Вы можете подстроить интерфейс пользователя EDITION к вашему собственному специфическому языку, рабочему стилю и *Проектам*. Вы можете гибко конфигурировать просмотрщики, инструментальные средства и назначения клавиатуры. Вы можете также сохранить ваши параметры настройки, и переместить их в другие системы.

Пользователи с более сложными требованиями могут воспользоваться преимуществом многочисленных возможностей для расширения EDITION. Если у Вас есть другие вопросы относительно параметров и расширений для EDITION, войдите в контакт с Pinnacle Systems GmbH или одним из наших представителей Pinnacle Systems GmbH.

ИСХОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

EDITION Reference Manual

Это руководство доступно как Acrobat pdf. Оно описывает все функции EDITION. Оно подходит для изучения основных операций, а также для поиска определенных функций, если Вы нуждаетесь в них.

EDITION Help

Справка предлагает Вам мгновенный доступ к информации, в которой Вы в настоящее время нуждаетесь. Она чувствительна к контексту и включает диалоговое оглавление и интерактивную таблицу содержания с функцией поиска.

Другие компоненты включают EDITION Online Manual, глоссарий и readme файл. См. также *“The Online Help”* на странице 2-4. Вы можете вызывать Справку из меню Start EDITION или нажав F1.

World Wide Web

Pinnacle Systems GmbH имеет контакты и информационные параметры, специально нацеленные на пользователей EDITION, к которым Вы можете обращаться через нашу Web-страницу в www.pinnaclesys.com. Например, Вы можете отыскать текущую информацию о программе или войти в контакт с другими пользователями EDITION через форумы. Есть также краткий обзор текущих модификаций, параметров и обучения, который информирует наших заказчиков обо всех самых последних событиях.

Tooltips

Все кнопки инструментальной панели EDITION имеют tooltips. Эти миниатюрные информационные всплывающие окна отображаются, когда Вы остаетесь указателем на кнопке в течение больше чем одной секунды.

СПИСОК ГЛАВ

Введение (Introduction)

Эта глава содержит начальное введение в EDITION. Она также расскажет Вам об исходной информации, которая поможет Вам работать с EDITION. *Details: 1-1*

Документация (Documentation)

Эта глава ознакомит Вас с интерфейсом пользователя, встроенной подсказкой и предлагает Вам советы для эффективного использования этой документации. *Details: 2-1*

Основы (Basics)

Эта глава описывает интерфейс пользователя EDITION и представляет Вам используемую терминологию. *Details: 3-1*

Подписка (Signup)

Вход в систему; работа с именами и профилями пользователей, защита паролем. *Details: 4-1*

Ввод (Input)

Эта глава описывает все, что Вы должны знать о исходных материалах редактирования: оцифровывание аудио/видео; импорте графики, титры, и т.д.; импортировании списков решения редактирования (EDLs). *Details: 5-1*

Администрирование (Administration)

Объясняет подготовку и просмотр материала внутри *Project (проекта)*; работу с Media Files (средства управления); создание грубой вырезки (storyboarding); пакетное оцифровывание. *Details: 6-1*

Редактирование (Edit)

Редактирование (вырезка) фильмов из типовых прикладных программ; основы аудио редактирования; специальные функции (вложение и объединение последовательностей (Sequences)). *Details: 7-1*

Окончание (Finish)

Эта глава описывает более тонкие пункты работы с *Последовательностями (Sequences)*, особенно аудио редактирование, видео и аудио эффекты, плюс расширенные возможности типа цветовой коррекции (дополнительно). *Details: 8-1*

Создание титров (Titler)

EDITION содержит связанный генератор титров, мощное программное обеспечение для создания рулонных, бегущих и статичных титров, которые могут легко интегрироваться в ваши *Проекты (Projects)*. *Details: 9-1*

Вывод (Output)

Как вывести на ленту отредактированный фильм (на языке EDITION - Последовательность (Sequence)), экспортируя различные форматы данных (отдельные изображения, мультипликация, списки решения редактирования).

Details: 10-1

Настройки EDITION

Как сконфигурировать вашу рабочую станцию EDITION и как создать, настроить и сохранить ваши собственные профили пользователя. *Details: 11-1*

Это руководство для EditionDV содержит всю информацию, доступную на момент печати этого руководства.

СОГЛАШЕНИЯ И СИМВОЛЫ (Conventions and Symbols): ... 2-2

ВСТРОЕННАЯ ПОДСКАЗКА (The Online Help): 2-3

СОГЛАШЕНИЯ И СИМВОЛЫ

Этот раздел описывает соглашения, используемые для определения специальных текстов, таких как предупреждения.

Предостережение



Вызывает внимание читателя к особенно важной информации, или особенно "опасным" действиям, то есть действиям, которые могут вести к потере данных.

Примечание



Вызывает внимание читателя к важным информационным и практическим советам.

Опции и Дополнительные Функции *OP*

Заголовки с суперсценарием *OP* идентифицируют особенности, которые являются дополнительными для EDITION.

Курсив

Термины интерфейса пользователя EDITION написаны "*курсивом*", когда они - часть инструкций о том, как исполнять данную функцию (например, опция *Import* в контекстном меню *Rack*).


> Последовательность щелчков >

Символ ">" используется, чтобы указать последовательность меню, кнопок, и т.д. которые должны быть выбраны для доступа к данной функции. Например:


Rack shortcut menu > *Picon View* > *Medium*. Значит: В *Rack* меню, нажмите *Picon View*.

В всплывающем меню, которое появляется, щелкните *Medium*.

Символ Клавиатуры

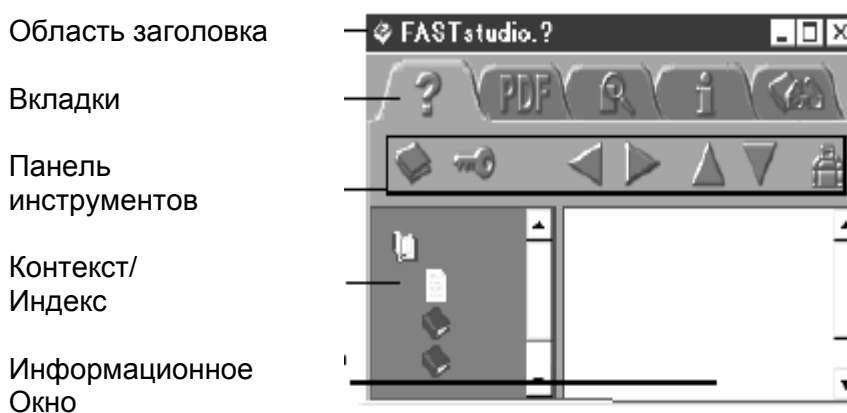
 Многие из функций в EDITION могут быть выполнены посредством клавиатуры. Этот символ идентифицирует сочетания клавиш быстрого доступа. Названия клавиш пишутся с заглавных букв(например: DEL, SHIFT, CTRL).

Колесо Мыши

 Если ваша мышь имеет колесо для скроллинга, Вы можете выполнять некоторые функции,используя колесо мыши; например, переместить *Playline*.

ВСТРОЕННАЯ ПОДСКАЗКА

Вы можете вызвать Справку из меню Start EDITION или нажав F1.



Упрощенный вид Окна Справки

Область заголовка

Область заголовка такая же как и во всех окнах Windows (см. руководство Windows).

Вкладки в Окне Справки

Щелчок на одной из неактивных вкладок активизирует ее и вызывает на экран ее содержание:

Встроенная подсказка



Вкладка "Online help" содержит оглавление, индекс и контекстное окно для встроенной подсказки. Тексты в пределах параграфов, которые отмечены синим, указывают перекрестные ссылки.

Встроенное Руководство



EDITION Встроенное Руководство отражает содержание Руководства по эксплуатации. Чтобы использовать Встроенное Руководство, Вы должны иметь Adobe Acrobat Reader (новая версия которого включена в инсталляционный диск EDITION). Щелкните на ярлыке Руководства, чтобы запустить Adobe Acrobat Reader и отобразить Встроенное Руководство.

Глоссарий



Глоссарий содержит общие термины и информацию о соглашениях видео, компьютерных и аудио технологий, а также термины техники искусства редактирования.

Информация



Обеспечивает информацию об EDITION, включая версию, авторские права и торговые марки.

Readme



readme файл содержит важную информацию, которая не могла быть включена в этот документ (Печатанное руководство и встроенную подсказку). Вы должны прочитать этот файл.

Панель инструментов

Контекст/Индекс



Нажмите кнопку "display table of contents" , чтобы посмотреть список разделов. Тогда двойной щелчок на главе или разделе открывает соответствующий документ. Под "List of Chapters" на странице 1-4 из Введения, Вы найдете краткий обзор содержания каждой главы.



Нажмите кнопку "display index", чтобы посмотреть список индексных входов в алфавитном порядке. Во поле ввода выше списка, введите полное слово, которое Вы ищете или первые символы. Дважды щелкните индексный вход, чтобы отобразить соответствующий раздел.

Предыдущие разделы



Функция "back" и "forward" кнопок зависит, на каких страницах или главах Вы уже были и порядок, в котором Вы открыли их. Стрелка влево ("back") вернет Вас назад через страницы, которые Вы уже просмотрели.



Стрелка вправо ("forward") полностью изменяет этот шаг. Кнопка "forward" доступна только если Вы предварительно использовали кнопку "back", чтобы вернуться на одну или более страниц.

Предыдущий Документ/Следующий Документ



Нажмите на стрелку "вверх", чтобы рассмотреть предыдущую страницу в главе.



Щелкните стрелкой "вниз", чтобы посмотреть следующую страницу в главе.

Печать



Нажмите на кнопку "print", чтобы распечатать раздел справки, в настоящий момент отображенную

Информационное Окно

Информационное окно отображает текст и иллюстрации разделов справки. Если раздел не помещается в текущем размере окна, полосы прокрутки появляются по полю. Перетащите полосу вниз к концу раздела или щелкните на верхней или нижней стрелке.

Кнопка стрелки появляется в левом углу каждой справочной страницы. Щелчок этой стрелкой возвращает Вас к началу справочной страницы.

Старт и Выход ИЗ EDITION: 3-2

Меню, диалоговые окна и инструментальные кнопки: 3-3

Tour de EDITION: 3-6

СТАРТ И ВЫХОД

Запуск EDITION

1. Включите все внешние устройства, включая монитор(ы) VGA, A/V диски, видеомаягнитофон, монитор A/V, и т.д.
 2. Включите ваш компьютер.
 3. Запустите EDITION через ярлык программы на рабочем столе Windows или из Windows Меню Пуск.
 4. Интерфейс EDITION отображен в стандартном виде (первый запуск). См. также "*EDITION Desktop*" на странице 3-11.
- Когда Вы запускаете, EDITION первый раз после инсталляции, диалоговое окно User Login не появляется. (См. также "*Signup*" на странице 4-1.) Тогда, заданный по умолчанию *Проект (Project)* открывается.
 - Каждый раз, когда Вы будете входить в программу, последний *Проект (Project)*, с которым Вы работали открывается автоматически. Вы можете войти в программу под другим пользовательским именем или открыть другой *Проект*.

Выход из EDITION

1. В панели задач EDITION, нажмите *Start*, и выберите *Exit EDITION* из Меню Start. Отображается диалоговое окно, содержащее два параметра:
- Выберите *Quit EDITION* и нажмите *OK*. Это завершит EDITION.
 - Выберите *Clear EDITION desktop and log on as different user?* и нажмите *OK*, чтобы зарегистрироваться под другим именем ("*Signup*" на странице 4-1).



МЕНЮ, ДИАЛОГОВЫЕ ОКНА И ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫЕ КНОПКИ

Этот раздел обеспечивает Вас кратким обзором элементов, часто используемых в EDITION.

Контекстные меню

При разработке визуального дизайна EDITION, была одна задача: сохранить его простым и удобным. Это было причиной для устранения

традиционной строки меню. Функции вызываются либо из контекстных меню либо с помощью инструментальных кнопок.

Наряду с Инструментальными средствами, Контекстные меню - основные операционные элементы В EDITION. Все полезные функции сгруппированы в этих Контекстных меню для определенных объектов и некоторых областей. И это - чем, Вы должны пользоваться первоначально.

Вызов Контекстных меню

1. Щелкните правой кнопкой мыши по объекту или области, чтобы открыть соответствующий ярлык Меню
2. Щелкните левой кнопкой мыши в контекстном меню, чтобы вызвать эту функцию.

Простое контекстное меню

Инструментальные Кнопки и Инструментальные панели

В EDITION, функции (типа "Play") вызываются и выполняются через контекстное меню или инструментальные кнопки инструмента. Инструментальные кнопки находятся в инструментальных панелях (горизонтально или вертикально в интерфейсе). Иногда кнопка, в которой Вы нуждаетесь, не может быть включена в инструментальную панель (из-за ограниченного места). Однако, Вы можете определять для почти каждой инструментальной панели, какие кнопки она будет содержать и как эти кнопки будут размещены. Чтобы изучить, как делать это, см. " *Настройка Инструментальных панелей* " на странице 11-7.

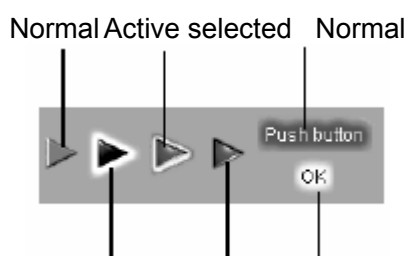


Большинство кнопок в EDITION имеет tooltips, которые являются миниатюрными информационными окнами, содержащими краткое описание функции. Tooltips отображаются, когда Вы останетесь указателем на кнопке в течение более одной секунды.

Статус кнопок и текста

Для всех инструментальных кнопок, следующие визуальные ключи сообщат Вам состояние инструментальных средств:

- Кнопка серая, не подсвечена: функция отключена, инструмент не выбран (мышь не позиционируется на кнопке).
- Серая кнопка подсвечена: функция отключена, инструмент выбран (мышь позиционируется на кнопке). Это сообщает Вам, какой инструмент в настоящее время выбран мышью и будет доступен, когда Вы щелкните кнопкой мыши. Пример: перемещение мыши на кнопки инструментальной панели без нажатия вызывает перемещение подсветки на те кнопки, по которым движется указатель мыши.
- Желтая кнопка , не подсвечивается: функция включена, инструмент не выбран (мышь не позиционируется на значке). Пример: инструмент Play остается желтым, в то время как клип играет.
- Желтая кнопка , подсвечена желтым: функция включена, инструмент выбран. Пример: мышь позиционируется на инструменте Play, пока клип играет.

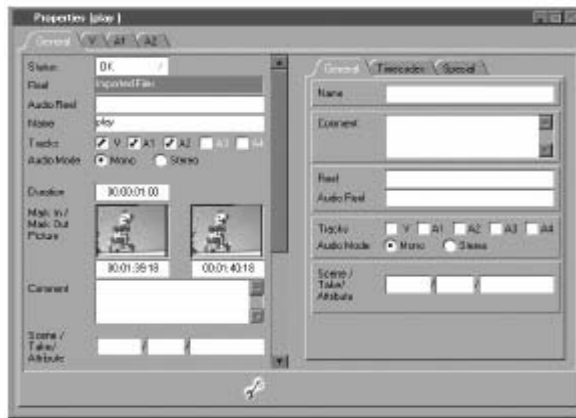


Selected Active Selected

Button & text status

Диалоговые окна

Диалоговые окна содержат информацию, позволяющую Вам определять функции и выбирать параметры.



Типовое диалоговое окно

Типичные Элементы в Диалоговых окнах

Большинство диалоговых окон имеет подобное размещение и содержит следующие основные элементы:

Вкладки



Щелчок на одной из неактивных вкладок делает ее содержание активным
Типовая вкладка

Поле ввода

Поля ввода позволяют Вам вводить текст. Просто щелкните в поле ввода и введите данные через клавиатуру. Подтвердите нажатием ENTER.

Переключатели



Щелкните на переключателе или выберите соответствующую опцию.



Круглые переключатели осуществляют выбор или - или.
Несколько квадратных переключателей могут быть помечены одновременно.

Движки и Кнопки

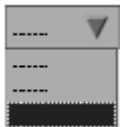


Движки и кнопки позволяют Вам устанавливать значения или диапазоны значений. Движки и кнопки могут принимать различные формы в зависимости от диалогового окна.



Чтобы установить значение, используя движок или кнопку, щелкните на соответствующем элементе, и перетащите его к нужной позиции. Вы можете также вводить значения в поля ввода с клавиатуры

Раскрывающиеся списки



Некоторые окна имеют раскрывающиеся списки. Щелкните на стрелке или на входе в видимый список, чтобы открыть список. После выберите значение, щелкнув на нем.

Типовой раскрывающийся список

Кнопки в диалоговых окнах

Эти кнопки обращаются к всем параметрам настройки диалогового окна.

Применить и Закреть



Щелкните, чтобы применить параметры настройки диалогового окна к текущему элементу и закрыть диалоговое окно.

Отмена



Щелкните, чтобы закрыть диалоговое окно без изменений. Это то же самое как закрытие диалога из области заголовка или клавишей ESC.

Восстановление Начального Состояния



Восстанавливает все параметры настройки в состояние, в котором они были при первоначальном открытии диалогового окна.

Восстановление Заданного по умолчанию Состояния



Сбрасывает все изменения в значения заданные по умолчанию.

Настройки Диалогового окна



Некоторые диалоговые окна могут быть настроены. Эта кнопка открывает соответствующую панель инструментов.

TOUR DE EDITION

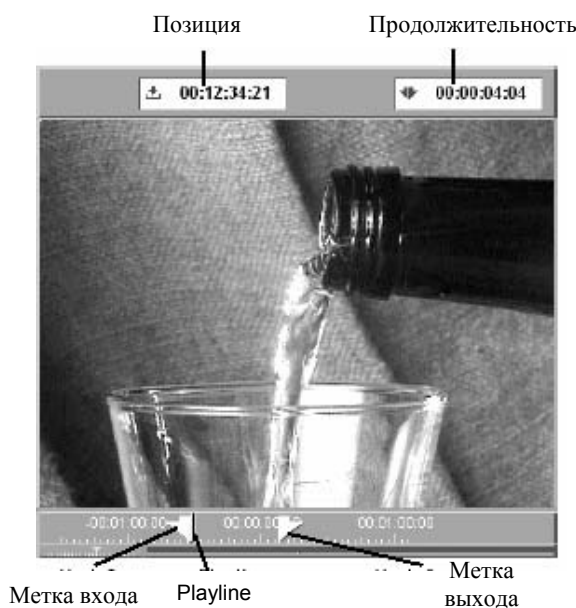
Если Вы не знакомы с EDITION, пожалуйста взгляните на несколько следующих страниц. Мы хотели бы представить Вам некоторые из наиболее важных программных модулей, средств просмотра и редакторов



Это - как EDITION может показывать при установке двух мониторов

Совмещение

Окна совмещения позволяют Вам взглянуть на ваше видео (в движении или по кадрам), титры и графику, эффекты, и т.д. Даже аудио отображается - как волновая форма. Вокруг окна совмещения Вы найдете все виды функций и отображений. Пример ниже (снимок, принятый от *Clip Viewer*) показывает позицию *Playline* и продолжительность клипа между точками маркировки. подробнее об совмещениях и т.п., см. " *Просмотр и Редактирование Объектов: Просмотр Клипа* " на странице 6-48.



Типовое окно совмещения

Picons



Все объекты в EDITION могут также быть отображены в виде *Picon*. *Picons* (иконки картин) - кадры изображения, которые помогают Вам идентифицировать клипы. *Picon view* идеален, например, для разработки storyboard.

Picons находятся на рабочем столе EDITION, в окне *Проекта (Project)*, на *Временной линии (Timeline)* и в многочисленных диалоговых окнах. Для более подробной информации об *Picons*, см. " *Picon View* " на странице 6-28 и " *Picon Play* " на странице 6-70.

Picon Рабочий стол EDITION

Рабочий стол EDITION - фон для всех других элементов EDITION, подобно *Picons*. Три вещи могут всегда находиться на рабочем столе: значок *Trash*, панель задач и окно *Project*.



Иначе, функции рабочего стола EDITION во многом подобны рабочему столу Windows (пожалуйста обратитесь к руководству Windows для подробной информации).

Панель задач

Панель задач появляется внизу рабочего стола. Слева, Вы найдете кнопку *Start*, которую вы должны использовать, чтобы обратиться к Меню *Start* EDITION. Дополнительные функции (слева):

Render Viewer



Значок (Σ греческий символ Sigma) представляет окно *Render Viewer*. "Rendering" обозначает вычисление эффектов. Щелкните Σ значком, чтобы открыть окно *Render Viewer*, где Вы можете контролировать процесс вычисления, начинать и останавливать *rendering*. (См. также "*Rendering Effects*" на странице 8-78.)



Горизонтальная полоса рядом с окном показывает продвижение вычисления. Как только процесс вычисления начинается, значок Sigma заменяется миниатюрой изображения, если Вы не отключили эту функцию в контекстном меню (правый щелчок). Вы можете также использовать это меню, чтобы скрыть полосу продвижения и остановить процесс вычисления.

Назначения клавиатуры



Щелкните на этом значке, чтобы открыть окно *Key Caps*. Для любого программного модуля, это окно обеспечивает назначения клавиш быстрого доступа к функциям, показывая функции, назначенные клавишам компьютерной клавиатуры. Обратитесь к "*Assign Functions to Keyboard*" на странице 11-10 для информации об изменении этих назначений.

Аудио Инструмент



Щелкните на этом значке, чтобы открыть *Audio Tool*, который Вы можете использовать, чтобы управлять выходными уровнями. Смежные строки квадратов служат как вспомогательный уровень, если *Audio Tool* не открыт. Два верхних сегмента в частности отображаются красными, чтобы предупредить о перегрузке. Для подробной информации, смотрите "*Audio Tool*" на странице 8-15.

Переключатель вида



Чтобы обратиться к нескольким видам интерфейса EDITION, щелкните *View Switcher* (значок глаза) и выберите необходимый вид Рабочего стола ("*Desktop Views*" на странице 3-12).

Audio Monitor



Щелкните на этом значке, чтобы открыть *Audio Monitor*, который Вы можете использовать, чтобы контролировать и управлять сигналами аналогового вывода. Для получения дополнительной информации, см. "*Audio Monitor*" на странице 8-18.

Desktop Views

Рабочий стол EDITION может отображать несколько окон сразу, и Вы можете сконфигурировать их на рабочем столе различными способами. Текущая конфигурация

видимых окон на рабочем столе называется "видом". *View Switcher* (значок глаза) на панели задач открывает контекстное меню, которое устанавливает текущий вид на мониторе VGA.



Вы можете упорядочивать значки для *Trash* и для *Racks* через контекстное меню Рабочего стола

Единственный режим VGA

Чтобы изменить расположение окон на рабочем столе:



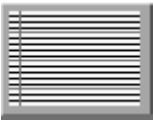


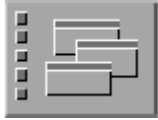

1. Щелкните на значке *View Switcher* в правом конце панели задач, чтобы отобразить меню выбора.
2. Щелкните на специфическом виде, который Вы хотите.
Вы теперь выбрали вид, и рабочий стол будет выглядеть соответственно.

или



Перетащите объект, который Вы хотите редактировать в другом модуле на значок *View Switcher*, сохраняя кнопку мыши нажатой. Меню выбора отобразится. Теперь перетащите объект на определенный вид, который Вы хотите и оставайтесь на этом виде некоторое время. Вид изменяется, и Вы можете теперь продолжать работать с объектом

Просмотр (Один Монитор)

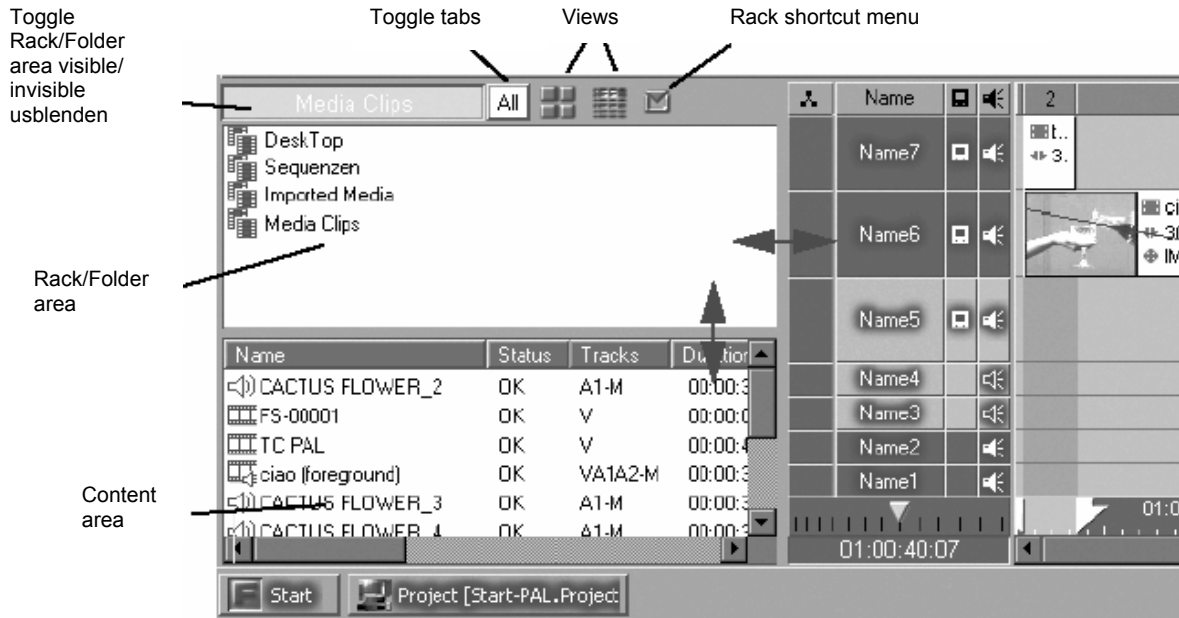
	<p>- только <i>График времени (Timeline)</i></p>
	<p>- <i>Sequence Editor</i> вверху, окно <i>Project</i> внизу</p>
	<p>- окно <i>Project</i> вверху, <i>Timeline</i> внизу</p>
	<p>- только окно <i>Project</i></p>
	<p>- <i>Sequence Editor</i> вверху, <i>Timeline</i> внизу</p>



Большинство общих видов - " только окно Project " для разработки *Проектов* и " Окно Project выше, *Timeline* ниже " или " *Sequence Editor* выше, *Timeline* ниже " для фактического редактирования

Использование Браузера Проекта (Project Browser)

Project Browser особенно полезен при работе на единственном мониторе. При активизации, *Project Browser* занимает некоторое место *Timeline*



Browser



Project Browser - миниатюрное окно Project. Используйте эту инструментальную кнопку, чтобы вызвать браузер.

Если Вы не найдете кнопку на панели инструментов *Timeline* , отыщите ее в соответствующе инструментальном блоке (см. " *Настройка Инструментальных панелей (Customizing Toolbars)*" на странице 11-7). Чтобы закрыть *Project Browser*, снова нажмите кнопку на панели инструментов.

- Изменение размера и позиции браузера- Границы между *Timeline* и *Project Browser* также как между областью содержимого (content area) и областью *Rack/Folder* могут перемещаться. Поместите указатель мыши на линию их раздела, и перетащите ее в нужную позицию (см. стрелки на снимке экрана выше).

Вы можете также изменить позиции области содержимого (content area) и области *Rack/Folder* . Щелкните правой кнопкой мыши на линия между областями и выберите комбинацию. *Relative* сохраняет относительный размер обеих областей при их увеличении или уменьшении.

Чтобы переместить *Project Browser* , скажем, в вершину *Timeline*, щелкните правой кнопкой мыши на линии раздела между браузером и заголовком *Timeline* и выберите опцию из контекстного меню.

- Переключатель области *Rack/Folder* - видимый/невидимый- Это поле показывает название текущей активной *Rack* или *Rack Folder*. Нажимая на него Вы можете выключать или включать отображение области *Rack/Folder* , таким образом оставляя больше (или меньше) места для области содержимого (content area).

- Переключатель вкладок Toggle- Щелкните, чтобы переключить доступные вкладки Project.

- Переключение *Проекта*-

Если, если Вы нуждаетесь в материале из другого *Проекта*, отличного от текущего, возможно переключить *Проекты*. Текущая *Последовательность(Sequence)* остается на *Графике времени(Timeline)*..

Чтобы сделать это, щелкните правой кнопкой мыши по дисплею *Toggle Tabs* . Вы получите список самых последних *Проектов*, с которыми Вы работали (тот же самый список как в подменю Open/Create Project). Щелкните на имени *Проекта*, чтобы выбрать его.

Если Вам необходим другой *Проект*, Вы сначала должны открыть и закрывать его обычным путем, чтобы получить его в этом списке.



Более подробно о "*The Project Browser*" на *странице 6-15*.

Режим двойного VGA

Чтобы изменить расположение окон на рабочем столе:






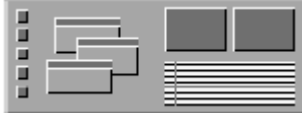


Щелкните на значке View Switcher в правом конце панели задач, чтобы отобразить меню выбора.

Щелкните на определенном виде, который Вы хотите.

Вы выбрали вид, и рабочий стол соответственно отобразится.

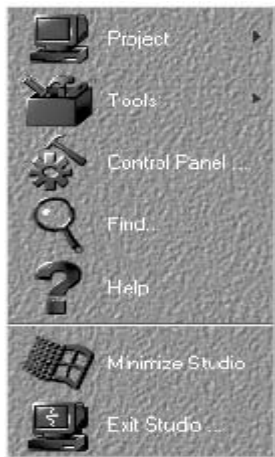
Виды (Два Монитора)

	- <i>Timeline</i> появляется на обоих мониторах
	- Окно <i>Project</i> появляется на обоих мониторах
	- Левый монитор: <i>Sequence Editor</i> вверху, окно <i>Project</i> внизу. - Правый монитор: <i>Timeline</i> занимает весь монитор
	- Левый монитор: <i>Sequence Editor</i> вверху - Правый монитор: <i>Project window</i> внизу, <i>Timeline</i> занимает нижнюю часть обоих мониторов
	- Левый монитор: <i>Sequence Editor</i> вверху, <i>Timeline</i> внизу - Правый монитор: <i>Project</i> окно занимает весь монитор
	- Левый монитор: <i>Project</i> окно занимает весь монитор - Правый монитор: <i>Sequence Editor</i> вверху, <i>Timeline</i> внизу

Меню Start

Нажмите кнопку Start на панели задач, чтобы обратиться к *Меню Start*.

Опции Start Menu:



- **Project** - открывает существующий *Проект* или создает новый.
Выберите *Open/Create Project* в *Меню Start*, или выберите его из списка недавно открытых *Проектов*. См. также "*Открытие и Создание Проектов*" на странице 6-3.
- **Tools** - позволяет Вам обращаться к различным инструментальным средствам EDITION для импорта (глава "*Input*" на странице 5-1) и экспорта (Глава "*Output*" на странице 10-1) Media Files.
- **Control Panel** - открывает область, где Вы можете вводить основные параметры настройки аппаратных и программных средств. См. также "*Настройка:Пользователь*" на странице 11-1.
- **Find** - открывает окно поиска, которое позволяет Вам определять поиск, основанный на Булевой логике. См. "*Поиск и Обнаружение Объектов*" на странице 6-34.
- **Help** - открывает окно встроенной подсказки. См. также "*Встроенная подсказка*" на странице 2-4.
- **Minimize EDITION desktop** - свертывает рабочий стол EDITION на рабочем столе Windows.
- **Exit, EDITION** - нажмите *Exit* EDITION, и Вам будут предложены два выбора: выход из EDITION полностью и возвращение к Windows, или очистка рабочего стола EDITION и вход с другим именем. Диалоговое окно User Selection позволяет Вам добавлять нового пользователя, удалять существующего пользователя, и устанавливает детали для пользователя. См. также "*Signup*" на странице 4-1.

Мусорная корзина



Чтобы удалять элементы от *Racks*, или ярлыки рабочего стола, Вы можете перетащить их в Мусорную корзину (*Trash*).
Может расширяться, чтобы указать, что есть элементы в ней. Tooltip *Trash*, который появляется когда указатель мыши задерживается на значке в течение более одной секунды, указывает число элементов в Мусорной корзине.

Щелкните правой кнопкой мыши по *Trash*, чтобы вызвать его контекстное меню.

- **Open** –



Открывает окно, которое отображает содержание *Trash*. Вы можете перемещать элементы из окна *Trash* в окно *Project*, чтобы восстановить их. Перемещение элемента из окна *Trash* на рабочий стол создает ярлык к элементу, но Вы не сможете обращаться к адресуемому объекту, если он не существует в окне *Project*.

- **Empty Trash** –

Удаляет элементы в *Trash* из *Project*. Обратите внимание, что он не удаляет media, эффект, и т.д. файлы на жестком диске, он только удаляет их из *Проекта*..

- **Clean Up Project** –

Полная отмена истории текущего *Проекта*, включая все удаленные объекты будут стерты. Эта функция должна использоваться, чтобы уменьшить размер *Проектного* файла, например в случае завершения программы.

- **Delete Render Files Of Project** –

Смотрите "Deleting Render Files" на странице 6-116.

- Paste -

Помещает содержимое буфера обмена (объект, который Вы скопировали или вырезали из его первоначального расположения) в *Trash*. Это аналогично использованию кнопки *Trash* или клавиши *Delete*, или выбора *Delete* в контекстном меню.



Щелкните правой кнопкой мыши в окне *Trash*, чтобы выбрать *Detail* или вид *Picon* его содержания

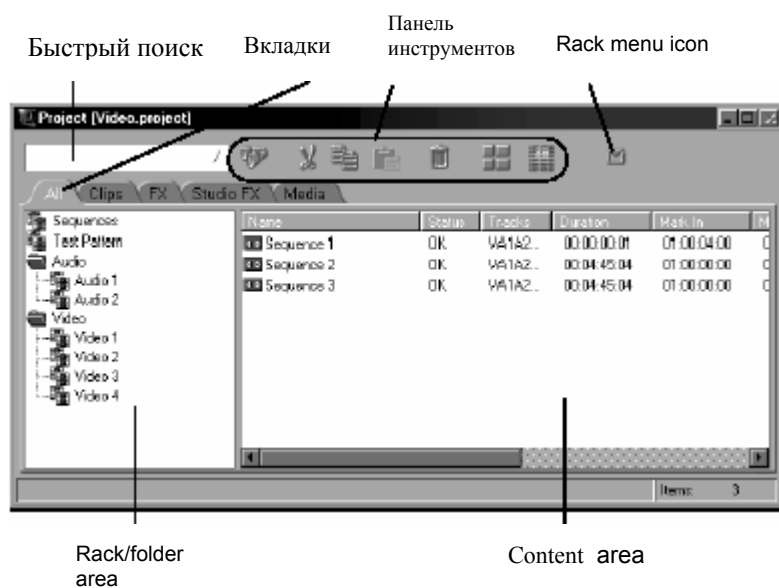
Окно Project

В этом окне, Вы можете управлять всеми пунктами, необходимыми для редактирования с *EDITION*. Окно *Project* показывает все элементы для открытого в настоящее время *Проекта*, включая звуковые и видео клипы, эффекты, графику, и т.д. Подобно дизайну и функциям *Windows Explorer*, Окно *Project* использует иерархию папок, которую Вы можете настраивать, чтобы удовлетворить требованиям *Проекта* и вашим собственным предпочтениям.

Область дерева слева используется для создания и отбора папок и подпапок (называемых *Racks*).

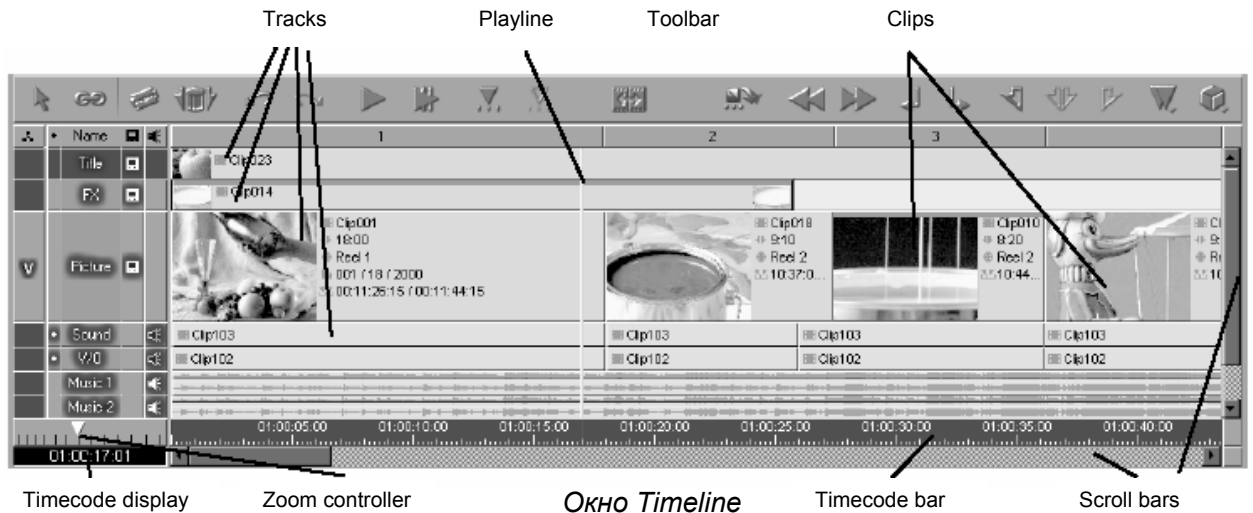
Область справа используется для организации и просмотра объектов.

Для получения большей информации об администрировании, см. " *Проект* " на странице 6-3.



Окно Project

Timeline - рабочее пространство, в котором Вы компилируете фильм (в *EDITION* известный как *Последовательность (Sequence)*) из отдельных объектов представленных в *Проекте*. Объекты помещены в *Дорожки(Tracks) Timeline*. Вы можете выбирать число и размер *Дорожек(Tracks)*. Другие элементы, используемые с *Timeline* включают инструментальную панель, *Playline*, *Timecode Display* и *Timecode Bar*. Для получения большей информации о *Timeline* и редактировании видео, см. " *Timeline Layout*" на странице 7-4.



Редактор Последовательности (Sequence)

Редактор Последовательности объединяет *Source Viewer*, *Master Viewer* и *Timeline*. *Source Viewer* ("плеер") отображает клип, который Вы хотите редактировать. *Master Viewer* ("рекодер") позволяет Вам запускать *Последовательность (Sequence)*, расположенную на *Timeline*..

Для получения дополнительной информации, см. "*Sequence Editor*" на странице 7-35.

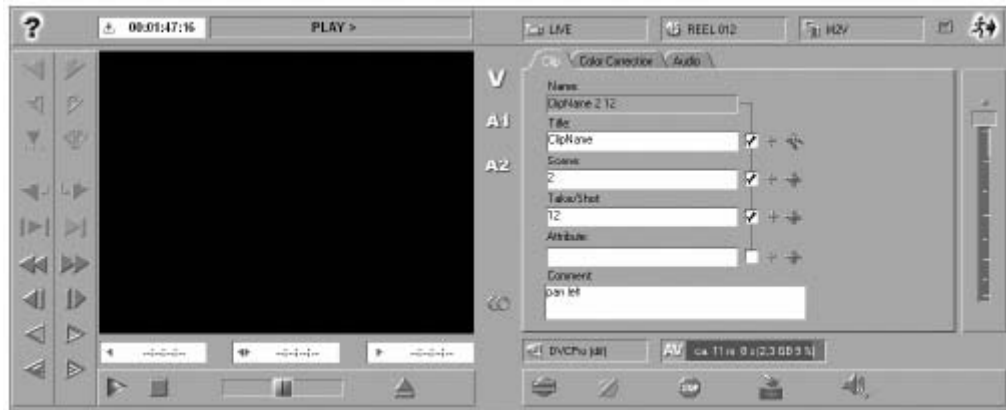


Sequence Editor u Timeline

Инструмент Регистрации (Logging Tool)

Прежде, чем Вы сможете редактировать видео в EDITION, соответствующее материал должен быть доступен на Вашем компьютере. *Logging Tool* позволяет Вам передавать видео данные на ваш жесткий диск (главным образом с магнитной ленты). Плюс, Вы можете управлять вводом аудио и именовать клипы.

Для информации относительно работы с *Logging Tool*, см. главу "Input" на странице 5-1.



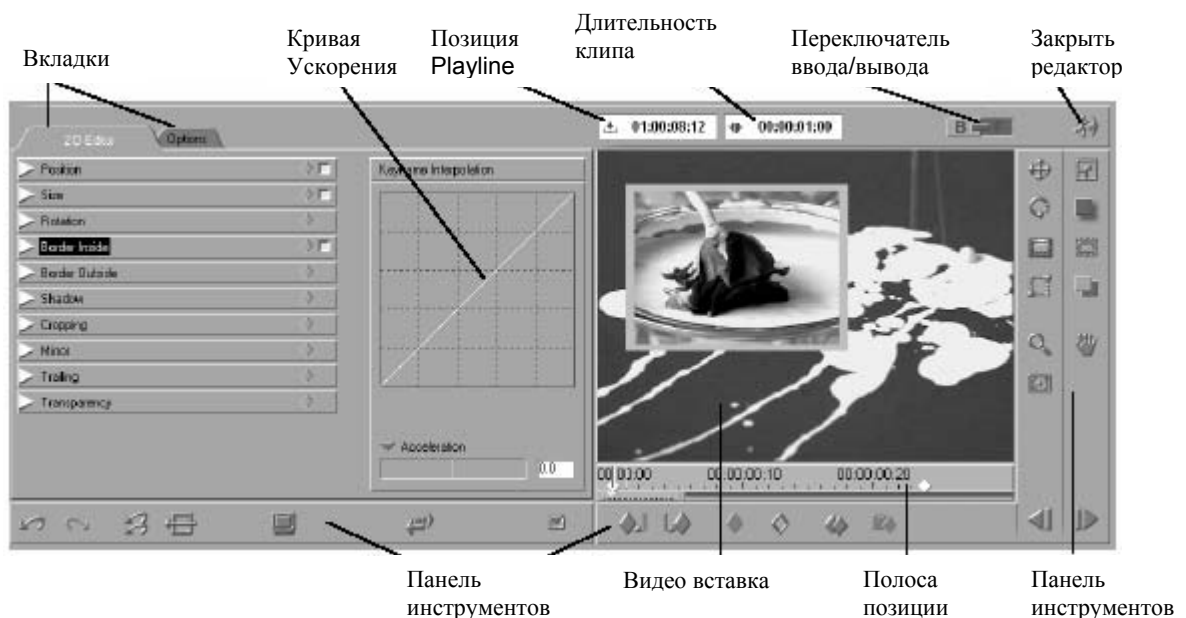
Logging Tool

Редакторы Эффектов (Effect Editors)

С *Effect Editors*, Вы можете создавать *Переходы (Transitions)* и эффекты (FX).

Для получения большей информации о *Effect Editors* для видеоклипов, см. " *Effect Editors (Basics)*" на странице 8-52.

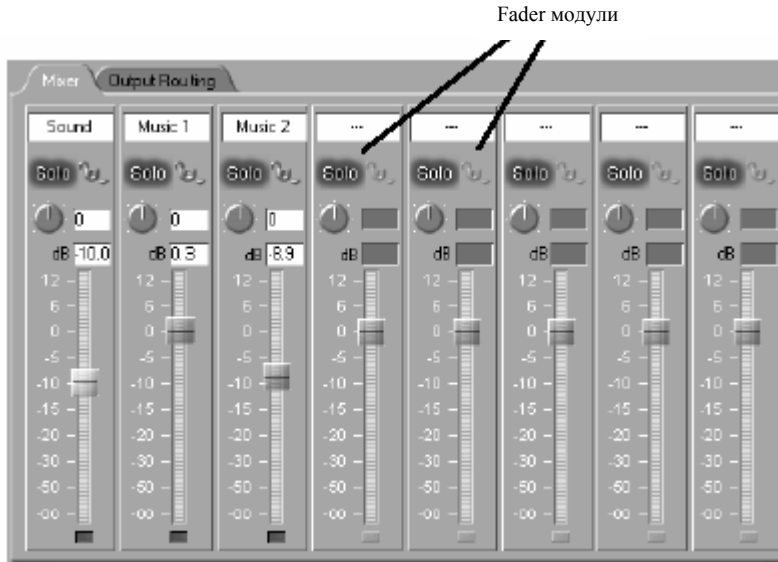
EDITION также предлагает три аудио Effect Editors (*Equalizer, Echo and Maximizer*; также см. " *Аудио Эффекты* " на странице 8-145).



Типовой Effect Editor

Аудио Редактор (Audio Editor)

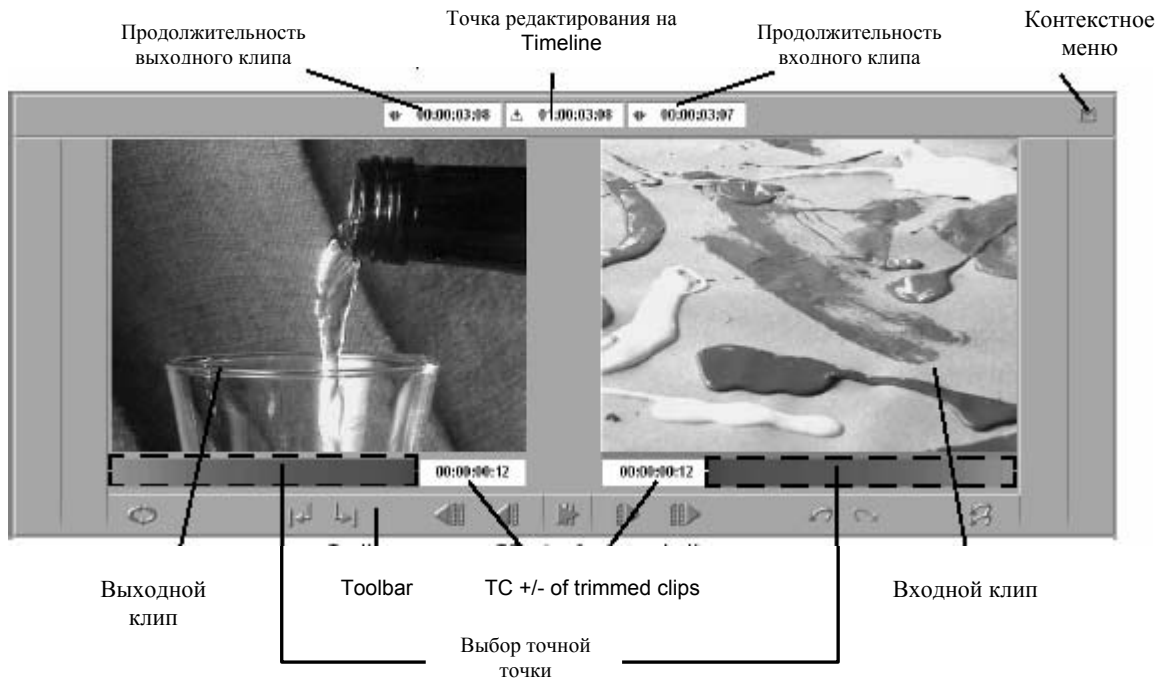
Большинство работы, которую Вы делаете с аудио материалом, требует *Audio Editor*. В стандартном вид *Audio Editor* заменяет *Source Viewer* выше *Timeline* и запускается с вкладки *Миксер (Mixer)*. Вторая вкладка содержит *Audio Routing*. Она позволяет Вам смешивать аудио сигналы в подгруппах и распределять их на доступные выходы. См. "*Audio Editor*" на странице 8-19.



Audio Editor

Точный редактор (Trim Editor)

С *Trim Editor*, Вы можете оптимально координировать *Последовательности* движения в изображении для целей редактирования и позволяет точно вырезать переходы между индивидуальными вырезками. Две вставки показывают Вам рамки до и после точки редактирования. Вы можете проверять редактирование в режиме Preview. Функция *Slip Clip* позволяет Вам урезать и расставлять маркеры in-out одновременно. См. также "*Trim Editor*" на странице 7-68.



Вы не обязательно должны зарегистрироваться в EDITION, чтобы работать с системой, но работая таким образом Вы получите некоторые преимущества, особенно когда несколько пользователей работают в одной и той же системе. Если Вы войдете под определенным пользовательским именем,

- Последний *Проект*, отредактированный под этим именем открывается с тем же самым состоянием, которое он имел при последнем выходе.

- Интерфейс пользователя EDITION будет сконфигурирован с параметрами настройки для этого пользователя (панели инструментов, назначение клавиатуры, и т.д.).

- Если необходимо, Вы можете ввести пароль, который защитит параметры настройки от неправомерного доступа.

Все ваши индивидуальные параметры настройки (*User Profile*) могут быть сохранены на дискете и использоваться на любой системе, работающей под EDITION, таким образом Вы получите портативную, индивидуализированную рабочую среду.



Если диалоговое окно User Login не появляется в системе, когда Вы работаете в ней (потому что программное обеспечение запускается впервые, или диалоговое окно не использовалось предыдущим пользователем), выйдите из EDITION, выбрав *Start menu > Exit EDITION > log on as a different user*. Это активизирует процедуру входа в систему.

Если Вы не нуждаетесь в диалоговом окне User Login, выберите *Cancel*, или нажмите ESC, чтобы обойти его.

Регистрация существующего пользователя *Details: 4-2*

Новый пользователь/начальный вход в систему *Details: 4-2*

Загрузить профиль пользователя *Details: 4-3*

Детали пользователя *Details: 4-3*

- Комментарии *Details: 4-3*
- Защита паролем *Details: 4-3*

Удаление пользователя *Details: 4-4*

Сохранение пользователя *Details: 4-4*

Регистрация существующего пользователя



Если другие пользователи уже зарегистрированы в системе, диалоговое окно User Login будет содержать список имен. Выберите соответствующее имя и щелкните OK.

Когда EDITION установлен, шесть типовых пользователей создается (наряду с соответствующими назначениями инструментальной панели):

. Заданный по умолчанию Пользователь Default User)- Этот вход не может быть отредактирован. Если Вы регистрируете как Default User , диалог Login не будет появляться следующий раз, когда Вы запускаете EDITION.

- *Основной Basic*) - инструментальные панели содержат только наиболее важные функции.
- *Полный (Complete)*- инструментальные панели также содержат расширенные функции.
- *Complete 2.5* - инструментальные панели и клавиатура в версии 2.5.
- *Basic A и Complete A* - То же как *Основной* и *Законченный* за исключением того, что назначения клавиатуры для функций те же, как для других систем нелинейного редактирования.

Новый пользователь/Начальный вход в систему

1. В диалоговом окне User Login, выберите *New User*, чтобы создать нового пользователя.
2. Затем введите имя и выберите профиль пользователя от списка; Вы можете выбирать также:

- *Значение по умолчанию (Default)* - Основная программная установка

или

- Если в списке имеется , другой зарегистрированный пользователь или типовой пользователь (основной, и т.д.) с его или ее настроенными параметрами. Другими словами, Вы можете или работать с параметрами настройки другого пользователя или использовать эти параметры настройки как основание для определения ваших собственных параметров настройки.

3. Нажмите OK.



Новый пользователь/Загрузка пользовательского профиля

Загрузка пользовательского профиля

Если Вы работали на другой системе EDITION, Вы можете загрузить ваши собственные индивидуальные параметры настройки здесь.

В диалоговом окне, введите источник этого файла (н-р дискета) и затем откройте файл. Пользовательское имя появляется в списке, и Вы можете выбрать его.

Для информации об сохранении *User Profiles*, обратитесь к "*Save User*" на стр. 4-7.

Детали пользователя

Вы можете установить нового пользователя, нажав *User Details* в диалоговом окне *User Login* или *New User*. Диалоговое окно *User Details* позволяет Вам добавлять или изменять) пароль и комментарии для пользователя.



Детали пользователя

Комментарии

Эта опция предназначена для небольшой биографической информации описания профиля пользователя; Вы можете сконфигурировать ваши собственные псевдонимы и оптимизировать их для специальных приложений (н-р, "Audio User").

Пароль

EDITION разрешает Вам использовать пароль, чтобы защитить зарегистрированные пользовательские параметры настройки от неправомерного доступа.



Обратите внимание, что *пароль* не защищает *Проект* от доступа; он защищает профиль пользователя. Если Вы желаете защитить полную систему, используйте пароль Windows (см. руководство Windows).

Добавить/Изменить Пароль

В диалоговом окне *User Details*, щелкните *Password Protection*, чтобы разрешить его. Это откроет диалоговое окно *Change Password*. Наберите пароль в поле *New Password*, затем напечатайте его снова в поле *Confirm Password*.

Нажмите *OK*, чтобы закрыть диалоговое окно и активизировать пароль пользователя.



Изменение пароля

Удаление пароля

В диалоговом окне *User Details*, отмеченный элемент *Password Protection* указывает что пользовательское имя защищено. Чтобы удалить защиту паролем, щелкните *Password Protection*. EDITION запрашивает Вас ввести существующий пароль, чтобы удалить защиту.

Удаление пользователя

Блок *User Selection* также позволяет Вам удалять пользователей. Выберите пользователя, который будет удален в списке *Registered Users*, затем нажмите *Remove User*. Если пользователь имеет защиту паролем, Вы должны ввести пароль, чтобы удалить пользовательское имя из списка. EDITION запрашивает Вас подтверждение, прежде чем удалить пользователя из списка.

Сохранение пользователя

1. Выберите *Пользователя* от списка и нажмите эту кнопку. В диалоговом окне, которое появляется...
2. ... определите, где Вы хотите, чтобы данные были сохранены.

Следующие конфигурации сохраняются:

- . Панели инструментов
- Параметры настройки диалогового окна *Object Properties*
- . Наборы свойств, сохраненные в вкладке *Control Panel > User tab*
- . Вид программного интерфейса (рабочий стол)



Шаблоны проекта (Project templates) и *шаблоны Графика времени (Timeline templates)* не могут быть сохранены вместе с профилем *пользователя*. Однако, с подходящим носителем данных, Вы можете передавать *Timeline* и/или шаблоны *Проекта* в папке EDITION, от одной системы к другой.