

Эта глава описывает интеграцию материалов (объектов) для редактирования и обработки в EDITION.

Эти материалы получены из внешних источников (например, оцифровыванием через видео интерфейсы); однако, некоторые типы объектов могут быть созданы, используя локальные ресурсы (например, титры и цветные клипы). И как открытая система, EDITION также имеет возможность обмена материалами с другими системами. Все способы экспорта материал из EDITION описаны в главе Output (*Details: 10-1*).

### **Регистрация и оцифровывание (Захват) *Details: 5-2***

- Основы *Details: 5-3*
- Logging Tool и его функции *Details: 5-6*
- Методы регистрации и оцифровывания *Details: 5-29*

### **Импорт объектов: *Details 5-35***

- Импорт - откуда, куда? *Details: 5-35*
- Что может быть импортировано? *Details: 5-36*
- Media клипы *Details: 5-37*
- Импорт изображения: Глобальные параметры *Details: 5-40*
- Управление Media и импорт объектов *Details: 5-43*

### **Передача объектов из других Проектов: *Details 5-42***

#### **Создание объектов *Details: 5-43***

- Цветные клипы *Details: 5-44*
- Генерация сигналов клипа (ссылки уровня тонов) *Details: 5-46*
- Титры: *Details 9-1*
- Эффекты *Details: 8-45*
- Голос за кадром (аудио клип) *Details: 8-41*

### **Импорт EDLs/AVID MediaLog файлов**

Редактирование с использованием Списка Решения Редактирования: *Details 10-15*

### **Импорт VideoMachine DBF**

Проектное обновление для EDITION *Details: 5-49*

## **РЕГИСТРАЦИЯ И ОЦИФРОВКА (Захват)**

В EDITION, *Logging Tool* ответствен за регистрацию (просмотр) и оцифровывания (сохранению на жестком диске) A/V сигналов или A/V данных, которые запускаются через видео системы и аудио интерфейсы. В процессе, клипы и Media Files сгенерированы с определенными свойствами, такими как *моно* или *стерео*, коэффициент сжатия 4:3 или 16:9, в определенном Media формате и в offline или online качестве (зависит от продукта).

Модуль *Batch Digitize* , разрешает автоматическое оцифровывание множественных клипов (*Детали: 6-73*).

**Основы:** *Details 5-3*

**Logging Tool и его функции** *Details : 5-6*

**Методы** *Details : 5-29*

**Регистрация ( Logging)** *Details : 5-29*

**Оцифровывание ( Digitizing)** *Details : 5-31*

## **ОСНОВЫ**

Регистрация и/или оцифровывание определяют свойства клипа:

"Logging" и "digitizing" *Details: 5-3*

16:9 или 4:3 *Details: 5-4*

Сtereo или mono *Details 5-5*

### **Регистрация и оцифровывание ("Logging" и "Digitizing")**

Давайте начнем с определения наших терминов:

- "Logging" - просмотр (и прослушивание) запущенного A/V материала, в котором могут быть определены посредством их маркировки - начало ( mark-in ) и конец (mark-out) . Вы можете дать имена и прикрепить комментарии к этим клипам, сохранить их в *Project Racks* и, если желаете, переместить их непосредственно на *Timeline*.  
Вы можете, но не обязательно должны, оцифровывать зарегистрированные клипы. Вы можете сделать это позже.
- "Оцифровывание" - перемещение A/V данных на A/V носители данных системы так, чтобы их можно было проигрывать и редактировать в EDITION. Так как этот термин вошел в общее использование, то он также используется, когда нет фактического "оцифровывания" (преобразования через декодер). Данные просто копируются, когда, например, DV материал "оцифрован " ( передается через Link/IEEE 1394). Другой термин для этого же процесса - "захват".  
Цифровые клипы обычно сохраняются в *Project Racks* , но могут также быть вставлены непосредственно на *Timeline* (см. " *Send Clips To Timeline (Direct Insert)*" на странице 5-25).

### **Видео формат 16:9 или 4:3**

Кроме стандартного формата TV 4:3 (коэффициент сжатия), EDITION также поддерживает 16:9, который обрабатывается в системе в полной разрешающей способности. Вы должны гарантировать, что используете правильную установку в течение оцифровывания (*Start menu > Control Panel > Site > System > Video Display*). Это особенно важно для создания эффектов, которые позже применяются к клипам.



Вам настоятельно советуют исполнить все шаги процесса в *Проекте* с выбранным коэффициентом сжатия и адаптировать средства для использования этого формата.

### **16:9 формат в EDITION**

16:9 видео формат появляется в видео вырезках EDITION (*Clip Viewer, Source Viewer, Master Viewer, Render Viewer, ...*) с черными полосами выше и ниже изображения. Если Вы переключаете 4:3 изображение к 16:9, оно будет казаться искаженным, то есть вертикально сжатым. Связанный TV монитор также должен быть переключен видео формат 16:9, чтобы гарантировать, что отображен правильный коэффициент сжатия . EDITION добавляет необходимую информацию Wide Screen Signaling (WSS) к видео

сигналу - при этом выходной сигнал будет автоматически переключать некоторые TV мониторы на широкоэкранный формат.



16:9 - не тот же самое, что и как PAL Plus, который был разработан как средства устранения черных полос, когда театрально реализованное кино отображено в формате 16:9. PAL Plus гарантирует, что эти типы кино могут также быть отображены без искажения в формате 4:3 (с помощью черных полос, или в формате letterbox).

### Реальный и Псевдо 16:9 формат

Многие видеокамеры, особенно полупрофессиональные, предлагают переключение в формат 16:9, которое отображает желательный коэффициент сжатия, но делают это, просто отображая сверху и внизу 72 линии как черные полосы.

Результат потери этих линий - бедное качество картинки, если изображение масштабируется к большей ширине. Профессиональные камеры разработаны для истинного видео формата 16:9, и при записи клипов и оптически и, следовательно, обеспечивают увеличенную горизонтальную разрешающую способность.

### Стерео или моно ?

Зарегистрирован и оцифрован ли аудио клип как "стерео" или "моно" имеет решающее влияние на аудио редактирование в EDITION. Его поведение при аудио выводе системы определено, то есть, какие звуковые дорожки устройства записи записываются. Для детальной информации об этом, см. "*Stereo and Mono, Panorama and Balance*" на странице 8-9.

### Стерео и Моно функции



Символ одного кольца или из двух переплетенных колец ниже значков *Source Track* в *Logging Tool* дает возможность Вам переключать между моно (кольцо) и стерео (скрещенные кольца) и определять аудио клипы как "моно" или "стерео". Главное различие становится очевидным, как только клипы помещаются в *Timeline*:

- Стандартно, стерео-аудио клипы делятся на левый/правый. Это означает, нечетные *Source Tracks* (A1/A3) назначены на выходы CH-1/CH-3, четные -(A2/A4) на выходы CH-2/CH-4. Это соответствует соглашению left=нечетный, right=четный.



Также один индивидуальный аудио клип может быть "стерео": *Source Tracks* A1/A3

помещаются на левый вывод, *Source Tracks* A2/A4 на правый (это верно для стандартной стерео маршрутизации).

- Моно аудио клипы - распределяются центрально по умолчанию, что означает, что их уровни однородно назначаются на четный и нечетный вывод. В *Project Racks*, состояние клипа стерео/моно обозначено в столбце *Tracks* обозначением S или M., например VA1A2-M (это относится к разрешенному *Detail View*).



Моно/стерео установка - не конечна! Вы можете изменить это назначение одновременно для нескольких выбранных клипов через *Свойства (Properties)* или *Корректировка Аудио (Adjust Audio)*.

### Баланс и Панорама

Еще одна важная вещь:

- Баланс контролируется в стерео клипах (так же как и в вашей стереосистеме): амплитуда сигнала одного канала уменьшается, оставляя другой неизменным. Назначение левый/правый сигнал остается неизменным.
- Панорама контролируется в моно клипах: сигнал канала "мигрирует" например, слева направо. Это не изменяет амплитуду сигнала, только левое/правое назначение.

## ***Logging Tool и его функции***

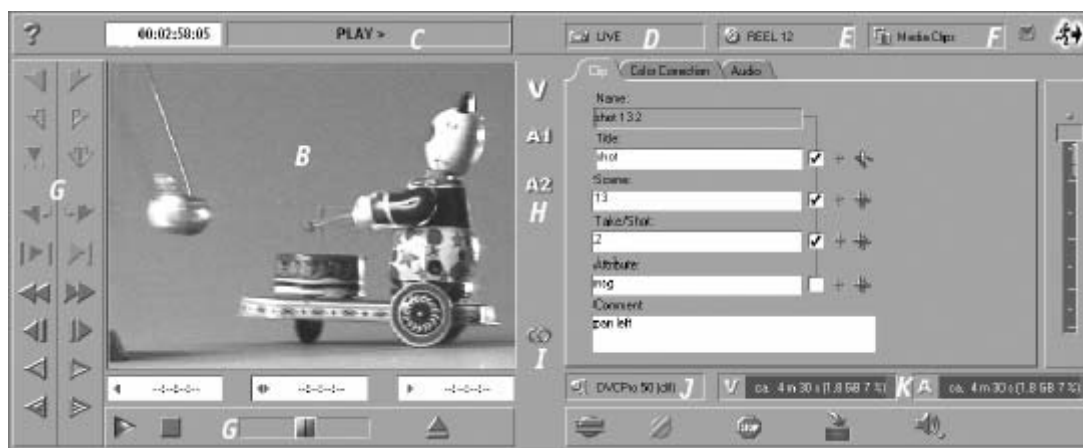
*Logging Tool* используется для регистрации и оцифровывания материала, который запускается или от живого источника или из управляемого плеера. Другими словами, он определяет каждый аспект клипов от их длины до их уровня громкости и даже их Media Format.

Чтобы открыть *Logging Tool*, нажмите F6 на клавиатуре или выберите EDITION > Start menu > Tools > *Logging Tool*.

Этот раздел описывает индивидуальные функции *Logging Tool* (иногда также применимы к *Batch Digitize*); методы регистрации и оцифровывания описаны в последующих разделах (*Детали: 5-29*).

### **Logging Tool (Функции)**

- **Дисплей (врезка, временной код и состояние) *Details: 5-7***
- **Выбор исходного плеера *Details: 5-10***
- **Racks и Reels: *Details 5-11***
- **Управление (плеер и кнопки редактирования) *Details: 5-12***
- **A/V вводы (выбор Source Tracks) *Details: 5-16***
- **Сtereo или моно? *Details: 5-17***
- **Выбор Media Format: *Details 5-18***
- **Назначение диска и папки для оцифровывания :*Details 5-18***
- **Выбор аудио выхода: *Details 5-19***
- **Видео Инструменты: *Details5-19***
- **Закладка Clip: Имя и номер клипа:*Details 5-20***
- **Закладка аудио: Контроль и редактирование уровней: *Details 5-21***
- **Вставка клипа непосредственно в Timeline :*Details 5-25***
- **Свойства: *Details 5-25***



*Logging Tool ( символы относятся к описаниям в тексте)*

### **Видео врезка, поля временной код (time code) и поле Состояния**

Видео врезка отображает видео сигнал, в настоящее время получаемый. Если Вы - регистрируете, /оцифровываете только аудио данные (видео *Source Track* не активизирована; *Details: 5-16*), значок громкоговорителя появляется во врезке.

### **Поле Временной код (Timescode) (A)**

В зависимости от текущих параметров настройки, это поле (слева выше врезки, A) указывает

- текущую позицию ТС плеера -  
( если используется imescode плеера ; может включать выбранный сдвиг, *Details: 5-12*). ТС данные передаются через удаленный интерфейс (RS 422 или IEEE 1394/1394).
- системное время-  
Если используется ТС, сгенерированный от системных часов (только при подключении с *Live Player*, опцией *Time of Day*, *Details: 12-3*).  
ТС счетчик запускается немедленно после открытия *Logging Tool* или выбора *Live Player*, соответственно.
- индивидуально определенный ТС-  
только на подключении с *Live Player*, опцией *Custom TC* , *Details: 12-3*). Щелчок в поле ТС вводит значение. Чтобы запустить или остановить счетчик ТС, используйте функцию *Play* .
- LTC-  
применяется в аналоговом аудио вводе (дополнительно с некоторыми изделиями; *LTC In*, *Details: 12-3*).

Когда маркировки начало - конец установлены, текущее значение в поле ТС используется. Тот же случается, когда Вы нажимаете функции *Log u Digitize*.

### Timecode Formats

Форматы timecode в PAL и NTSC-DF/NTSC-NDF используют различные символы разделителя между секундами и кадрами. Примеры:

- PAL: 01:00:00:00 (двоеточие)
- NTSC Non Drop Frame: 01:00:00.00 (точка)
- NTSC Drop Frame: 01:00:00,00 (запятая)

### Переход в определенную позицию ТС:

Щелкните на поле позиции, введите правильное значение ТС, и нажмите ENTER. Плеер перемотает ленту в нужную позицию. Если Вы вводите недопустимые значения (типа 25:00:01:01), цифры отображаются красным.



Тот же самый метод используется в *Source Viewer*, *Clip Viewer* и *MasterViewer* и в *Record to Tape*.

### Поля Timecode Метки Начало/Конец и Поле Продолжительности (B)

Эти три поля ниже врезки определяют (слева направо):

- Метка начала (Mark-in)
- Продолжительность (от Mark-in до Mark-out)
- Метка конца (Mark-out)

### Редактирование ТС Полей/Вычисление Timecode

Вы можете также редактировать эти поля. Отсутствующие значения автоматически вставляются. Например, если Вы установите mark-in , и введите продолжительность через клавиатуру, mark-out будет рассчитан. Чтобы добавить время или вычесть время от значения, нажмите PLUS или MINUS на клавиатуре перед вводом числа. Пример: Чтобы переместить mark-in timecode 10:01:02:03 вперед (к началу лента) на две минуты, щелкните на поле, и введите: -00:02:00:00. Затем нажмите ENTER.

В случае недопустимого ввода, ТС цифры отображаются красными.

### **Поле Состояния (C)**

Это поле, расположенное выше врезки отображает сообщения о состоянии плеера (*PLAY, STOP, STILL, REWIND, LOCAL, DIGITIZING* и т.д.).

### **Графический Дисплей**

Альтернативно, Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши по полю, чтобы отобразить контекстное меню и переключиться на графический дисплей. Сообщения состояния плеера тогда отображаются как "LEDs" с сопровождающим текстом (*Servo, Color Servo, Reference* и т.д.).

### **Исходный плеер (D)**

Из раскрывающегося списка справа от поля состояния, выберите исходный плеер: *LIVE* или управляемый плеер/ рекордер (принудительно для *Batch Digitize*) связанный через интерфейс (типа RS 422). Timecode данные для материала обычно передаются через интерфейс управления.

Параметры, доступные в этом списке отражают параметры настройки EDITION под *Start Menu > Control Panel > Site > Devices*. Соответствующее видео и аудио входы переключены на *Logging Tool*. Чтобы отобразить это диалоговое окно непосредственно, щелкните на значке слева в раскрывающемся списке. Также см. "*Player Settings*" на странице 12-3.

### **Live Ввод**

Видео и аудио сигналы, которыми нельзя управлять (такие как CD -плеер) направляются через *Live Player*, чьи аудио и видео входы Вы можете определить в *Player Settings (Details: 12-6)*.

Определите источник, который Вы хотите использовать, чтобы генерировать timecode данные в параметрах Live Input. См. также "*Live Input (Live Player)*" на странице 12-3.



Замечание для пользователей EditionDV в комбинации с аналоговыми аппаратными средствами ввода/ вывода: Используйте *Live Player*, чтобы захватить аналоговые сигналы. С IEEE 1394 (i.Link DV) возможно дистанционное управление - DV вход/выход.

### **Reels и Racks (E, F)**

*Reel* имена определяют, где материал находится первоначально. *Racks* определяют его конечное местоположение. *Reel* - обычно (видео) лента, но вообще задается для любого определенного источника. Однозначное и уникальное имя *Reel* для каждого источника особенно важно в сетевых системах и для последующей операции *Batch Digitizing*. В первом случае важно, потому что EDITION Media Management прежде всего ориентируется на *Reel-name*; во втором случае, потому что автоматическая оцифровка основана единственно на timecode данных, и может функционировать только, если правильная лента/источник вставлена в плеер.

Функция *Shift Timecode* позволяет Вам определять сдвиг ТС для ленты.

*Racks* разрешают Вам упорядочивать зарегистрированный/оцифрованный материал. См. "*What Are Rack Folders and Racks?*" на странице 6-9.

Верхний средний список позволяет Вам выбирать или создавать новый *Reel*. Термин *Reel* вообще относится к источнику материала (видеолента, аудио CD, DAT, и т.д.). Источникам Live также назначаются *Ree* имена.



- Чтобы создать новый *Reel*, щелкните на значке слева в списке. Диалоговое окно появляется на врезке, где Вы можете вводить имя для *Reel*.
- Если один или более *Reels* уже существуют в *Проекте*, выберите подходящий *Reel* из списка: три недавно используемых *Reels* - наверху; ниже - все *Reels*, доступные в *Проекте* (при условии, что *Media Files* уже существуют для них).
- Дополнительно Вы можете сконфигурировать диалоговое окно *Change Reel*, которое откроется, когда Вы вызываете *Logging Tool (Details: 5-25)*.



EDITION Media Management требует, чтобы *Media Files* были назначены на определенные *Reels*. *Reel* имя должно быть уникально (особенно в сетевой среде) чтобы обеспечить *Media Management* однозначным доступом к материалу (*Details: 6-91*).

### Сдвиг Timecode

Эта функция в диалоговом окне *Change Reel* позволяет Вам сдвигать *timecode*, определяемый источником к заданному значению. Этот сдвиг относится к полному *Reel*. Введите значение в поле, задав знак " + / плюс " или "-/минус". Это значение будет добавлено или вычтено от *TC*, указанного в поле *Position* и используется для меток *mark-in/mark-out*.



Если эта функция - не доступна в диалоговом окне, это означает, что она была деактивирована в *Logging Properties : Details 5-26*.

### Выбор/Создание Rack (F)

Верхний правый список позволяет Вам выбирать или создавать новый *Rack*.

- Чтобы создать новый *Rack*, щелкните на значке слева в списке. Диалоговое окно отображается по врезке, где Вы можете ввести имя для *Rack*. Зарегистрированные клипы будут сохранены в этом *Rack*, пока Вы не выберите другой. См. "*Creating New Folders/Racks*" на странице 6-10.
- Если один или более *Racks* уже существуют в *Проекте*, дважды щелкните необходимый *Rack* в списке. Список также содержит *Rack Folders* для *Проекта*, который Вы можете также открыть, дважды щелкнув на нем.



Вы можете также сконфигурировать таким образом, что последний используемый *Rack* будет активизирован, когда вызывается *Logging Tool*. См. "*Start Logging Tool with last selected Rack*" на странице 5-26.

### Управление (Плеер и Кнопки Редактирования, G)

Кнопки для управления плеером и для определения расположения слева ниже врезки. Эти кнопки и их специфические значки находятся во многих модулях *EDITION*.



Инструментальные панели с перестраиваемой конфигурацией (см. "*Customizing Toolbars*" на странице 11-7). Вы можете также вызвать эти кнопки через клавиатуру. См. "*Modifiers and Keyboard Shortcuts (Defaults)*" на странице 11-15, и "*Assign Functions to Keyboard*" на странице 11-10.

### Кнопки Плеера

Эти кнопки позволяют Вам управлять присоединенным (линейным) плеером. В других модулях, где проигрываются нелинейные данные, эти кнопки используются тем же

способом, то есть для цифрового клипа, "перемотка" означает прямой переход на первый фрейм в клипе/*Последовательности (Sequence)* .

### Играть (Play)



Начало проигрывания. Чтобы остановить, нажмите эту кнопку снова или нажмите *Stop*.

### Останов (Stop)



Останов проигрывания в текущей позиции. Чтобы остановить, Вы можете также нажать кнопку *Play* снова.

### Переход в начало/ перемотка назад



Перемотка ленты/ записи к началу *клипа /Последовательности*.

### Переход в конец /Перемотка вперед



Перемотка ленты/ записи в конец *клипа /Последовательности*

### Шаг Назад на 1 Кадр



Возвращается назад на один кадр.


### Шаг Вперед на 1 Кадр



Переходит вперед на один кадр.

### Shuttle Slider

Переводит ленту вперед (перетаскиванием направо) и назад (перетаскиванием налево).

 Вы можете также зафиксировать слайдер в одной позиции: Нажмите SHIFT, и используйте кнопку мыши в желательной скорости.

### Переход на метку начала (In)



Переходит на метку - in , если она задана; иначе в начало клипа.

### Переход на метку конца (Out)



Переходит на метку - out, если она задана; иначе в конец клипа.

### Проигрывать непрерывно (In to Out)



Проигрывает в непрерывном цикле от метки - in к метке out, если обе установлены. Если метка out не установлена, проигрывает от метки - in до конца. Если метка - in не установлена, проигрывает с начала до метки out, если она установлена, или до конца.



Чтобы остановить непрерывный цикл, нажмите ПРОБЕЛ на клавиатуре, или кнопки *Play* или *Stop*.

### Shuttle Воспроизведения

Для прямого и обратного воспроизведения на определенных скоростях, кнопка *Shuttle Playback* также доступна в *Logging Tool*, при условии, что плеер поддерживает этот тип управления. См. также ““*Shuttle Playback (JKL)*” на странице 6-59.

### Кнопки Редактирования

Эти кнопки (в заданной по умолчанию конфигурации, расположены на двух вертикальных инструментальных панелях рядом с врезкой) позволяют Вам определять клипы.

### Маркер In



Устанавливает метку - in в текущей позиции *Playline*. Вы можете установить метку – in "на лету" (в течение воспроизведения), или использовать команды плеера, чтобы передвинуться в нужную позицию для метки - in. Если метка - in уже определена, когда Вы нажимаете эту кнопку, это перемещает метку - in в новую позицию.



В этой точке видео изображение в форме *Picon* (миниатюра) используется как визуальная ссылка. Для чистого аудио клипа, иллюстрация громкоговорителя служит *Picon*. См. также " *Views* " на странице 6-23.

### Маркер Out



Устанавливает точку метки out в позиции *Playline*. Вы можете установить метку out на лету (в течение воспроизведения), или использовать команды jog/shuttle, чтобы передвинуться к метке out. Если метка уже определена, когда Вы нажимаете эту кнопку, она перемещается в новую позицию. В этой точке видео изображение(образ) в форме *Picon* (миниатюра) используется как визуальная ссылка.



Если Вы устанавливаете метку - in после метки out , метка out удаляется . Если Вы устанавливаете метку out прежде, чем метку - in , метка - in удаляется. Кадры, которые определяют метку – in и метку out, включены в общую продолжительность.

### Очистка меток In и Out



Удаляет обе метки - in и out , если они установлены. Если только одна установлена, удаляет ее.

### Очистка метки In



Удаляет метку in.

### Очистка метки Out



Удаляет метку out.

### Установка индекса Изображения



В некоторых случаях первый кадр и последний кадр не могут ясно представить содержание клипа, то есть в панораме большинство кадров, определяющих

содержание клипа может появиться только в конце панорамы. Нажмите *Set Index Picture*, чтобы выбрать другой кадр, который будет служить *Picon* клипа. См. также " *Views* " относительно страницы(оттиска) 6-23.

### **Установка Маркера**



Вы можете установить маркеры в любой позиции и прикрепить комментарии к ним. Также см. " *Markers and Adding Comments* " на странице 6-55. Когда используется источник live, кнопка маркера не доступна.

### **A/V Входы (Выбор Source Tracks , H)**



Оцифровывание A/V сигналов (*Source Tracks* ), определяется рядом кнопок справа от врезки. Щелкните соответствующими кнопками, чтобы выбрать (значок будет подсвечен) или отключить их.



Выбор *Source Track* влияет на генерирование Media File . См. также " *Media Management*" на странице 6-91.



Например, Вы активизировали *Video Source Track* и *Audio Source Tracks* от A1 до A4. Система создает пять различных Media Файлов, по одному для каждого сигнала.



Однако, это происходит только при оцифровывании. Пожалуйста обратите внимание, что, даже если Вы хотите захватить только аудио, видео сигнал должен быть(чтобы гарантировать правильную синхронизацию).



Чтобы захватить звуковой *Source Tracks* 3 и 4 из DV ленты, Вы должны переключить параметр в System Settings. Идите *Start menu > Control Panel > Site > System Settings > Inputs/Outputs > Audio Inputs > DV Embedded > Use audio channels 3/4* и установите значение в *On*. Пожалуйста обратите внимание: это возможно только с i.Link (DV) соединением, но не с аналоговым аудио. Не возможно захватить 1/2 и 3/4 одновременно, это – или/ или выбор. Каналы 3/4 будут назначены *Source Tracks* A1 и A2, которые в свою очередь должны быть активизированы, чтобы позволить захват.



It is possible to later add *Source Tracks* to clips and to re-capture these clips with all active *Tracks*. Add *Tracks* by clicking the appropriate checkboxes in the clip's *Properties*.

The number of *Audio Source Tracks* available depends on the system configuration and the current audio input. If *V* is not selected, the video signal will not be displayed in the inlay.



Возможно позже добавить *Source Tracks* к клипам и повторно захватывать эти клипы со всеми активными *Tracks*. Добавьте *Tracks* , задавая соответствующие значения в *Свойствах (Properties)* клипа.

Число доступных *Audio Source Tracks*, зависит от конфигурации системы и текущего звукового входа. Если *V* не выбран, видео сигнал не будет показан во врезке.

### **Сtereo или моно(I)**



Зарегистрирован ли и оцифрован звуковой клип, как "стерео" или как "моно" имеет решающее значение для редактирования аудио в EDITION. Щелкните этой кнопкой, чтобы переключить между *Моно* (одно) кольцо) и *Стерео* (скрещенные кольца).



Также см. *Stereo or Mono?*” на странице 5-5 или для детальной информации по этой теме, см. *“Stereo and Mono, Panorama and Balance”* на странице 8-9.

## **Выбор Media формата (J)**



.Здесь Вы можете определить формат, в котором оцифровываются Media Файлы. В зависимости от системы редактирования и установленных опций, список внизу и справа от врезки содержит изменяющийся выбор *Media Formats*.

*Список Media Formats*

## **Выходной том для оцифровывания (K)**

Эти два поля в правой нижней части позволяют Вам выбирать тома (то есть жесткие диски или каталоги), на котором A/V данные должны быть сохранены, один для видео данных (V) и один для аудио данных (A).



*Список доступных томов (V и A)*

If only one VA field is visible, separate recording of video and audio was deactivated (see also *Video Tab/Audio Tab* on page 6-105).

Если только одно поле VA - видимая, отдельная регистрация(запись) видео, и аудио был дезактивирован (см. также *Видео Позицию табуляции Позиции табуляции/Аудио* на странице(оттиске) 6-105).

Эти списки объединяют несколько функций:

- *Display recording capacity* -

Сохранение записывающей способности текущего выбранного тома, отображается и непрерывно модифицируется (оставшееся время, процент от полной вместимости, абсолютное сохранение вместимости) в течение оцифровки.

- *Select volume* -

На списках, указатель мыши изменяется на треугольник; нажмите его, чтобы отобразить список доступных дисков и каталогов, от которых Вы можете выбрать том для оцифровки. Он также изменяет *Primary Volume Definition, Details: 6-105*.

- *Edit Media Management settings* -

Независимо от того, Вы можете выбрать от списка, определенного в *Media Management Settings* (EDITION *Start Menu* > *Control Panel* > *Site* > *Media Management Settings; Details: 6-104*). Нажмите значок V или A, чтобы перейти непосредственно туда.

- *Tooltip with volume information* –

Когда Вы остаетесь указателем на поле, отображается подсказка, указывая полный путь тома, в настоящее время выбранного.

- *Warning before capacity limit is reached* -

Если Вы определяете клип, размеры которого превышают доступную память, предупреждение вспыхнет в списке.



Для захвата (оцифровки), пожалуйста, используйте файловую систему NTFS на жестких дисках. FAT32 может вызвать проблемы с более длинными клипами.

## **Выбор Аудио Выхода**



С больше чем двумя звуковыми сигналами на входах системы Вы можете назначить эти входы на некоторые физические выводам, или, в зависимости от установленных аппаратных средств, выбирать входы, которые Вы желаете контролировать при работе с *Logging Tool*.. Выберите опцию из меню, которое появляется после того, как Вы нажали кнопку.

## **Открытие Видео Инструментов**



Нажмите эту кнопку, чтобы открыть окно *Video Tool*, чтобы корректировать *Black Level*, *Video Level* (яркость) и *Chroma* (цветность) входящего видео сигнала. Все сделанные изменения автоматически отображаются в видео врезке.

Параметр Sharpness (четкость) создает субъективное впечатление более четкого изображения, управляя видео сигналом.

Примечание: *Video Tool* – возможно в EditionDV только в комбинации с аналоговым выносным боксом и с выбранным аналоговым входом (*Live Player* активен).



*Video Tool* имеет немедленный эффект, это значит, что соответственно изменяется Media File, сгенерированный в процессе оцифровки. По этой причине, процедура, как говорят, является "разрушительной".

В течение регистрации, никакие параметры *Video Tool* не записываются в данные клипа, и при этом они не могут быть взяты для последующей *Batch Digitize*.



*Video Tool* (только аналоговый ввод)

## **Закладка Clip: Именованние и Нумерация клипов**

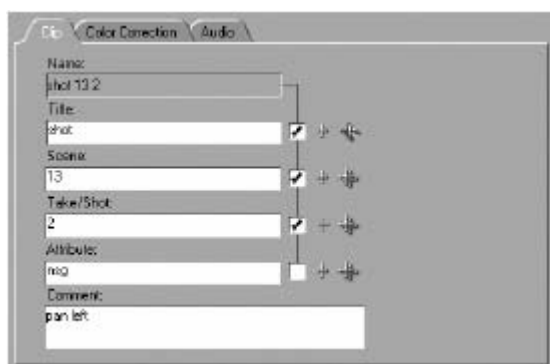
Закладка *Clip* содержит текстовые поля и функции для именования и (автоматически или вручную) нумерации клипов.

Взятые все вместе (но также и индивидуально), входы в поля *Title*, *Scene*, *Take/Shot* и *Attribute* составляют *Имя Кліпа (Clip Name)*, указанное выше текстовых полей. *Textual Presets* может также использоваться (*Details: 5-25*).

- Активизируйте переключатель справа от входного поля, чтобы добавить специфический ввод в имя клипа .
- Нажмите единственный знак "плюс", чтобы увеличить счет на один. Для первого клипа , "1" добавляется в текст. Если Вы активизируете автоматический счет (двойной знак "плюс"), нумерация выполняется автоматически для каждого, недавно зарегистрированного или оцифрованного клипа.



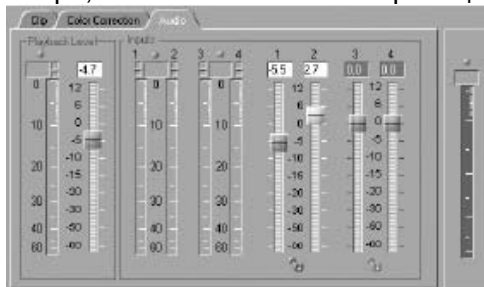
Автоматическая нумерация особенно полезна с по умолчанию заданными предустановками. Вы можете определить эти предустановки в свойствах *Logging Tool* . *Details: 5-25*



Закладка *Clip* для именования и нумерации клипов (*Color Correction* нет в *Edition DV*)

## Закладка Audio

Здесь Вы можете управлять и корректировать входящие звуковые сигналы. Для описания функций и элементов микшерных потенциометров и аудио пикового метра, см. *“Audio Tool”* на странице 8-15.



Закладка *Audio*

### **Разрушающий и Неразрушающий (Destructive и Non-Destructive)**

Когда входящий звуковой сигнал оцифровывается или сохраняется без любых связанных с сигналом изменений, процедура является "неразрушающей" ("non-destructive"). Модификации такие как изменение уровня зарегистрированы отдельно как

параметры и не используются до воспроизведения. (См. *"Playback Level"* на странице 5-24.) Преимущество состоит в том, что Media File остается неизменным. В разрушающей (destructive) процедуре, сигнал уже изменяется прежде, чем сохраниться на носитель записи. Единственный путь к оригиналу - через оригинал непосредственно.



EDITION всегда дает Вам опцию корректировки всех сигналов в неразрушающем(non-destructive) режиме, используя функцию *Playback Level*. В зависимости от аппаратных средств и типа сигнала, однако, аудио вход может также быть откорректирован разрушительно (destructively) . Для общего обзора, см., *"Which Signals Can Be Adjusted?"* на странице 5-22.

## Ввод (Input)

Эти четыре микшера и связанные уровни затрагивают или управляют входящим аудио сигналом активных *Audio Source Tracks* ) (см. краткий обзор ниже; в зависимости от аппаратных средств).

Для детального описания операции и информации относительно цифрового звука (шкалы уровней, отсечение, высота, и т.д.) смотри *"Audio Tool"* на странице 8-15.

## Какие Сигналы Могут Быть Откорректированы?

Краткий обзор ниже обеспечивает следующую информацию для каждого продукта:

- (Maximum) число каналов с определенным аудио форматом
- Могут ли сигналы быть откорректированы " разрушительно" (destructively) при вводе(fixed)
- 

|               | DV emb.        | Analog                                 | SDI emb.       | SDTI emb. | AES/ EBU       | EBU Level      | Max. analog input |
|---------------|----------------|--|----------------|-----------|----------------|----------------|-------------------|
| Editio nDV    | 2/2 fixed      | 2 (доп)                                |                |           |                | -20 to -9 dBFS | +15 dBu           |
| Liquid purple | 4 fixed        |  |                |           |                | -20 to -9 dBFS | Digital only      |
| Liquid silver | 4 (доп.) fixed | 2 (4 доп.) adjustable (корректируемый) | 4 fixed        |           | 2 fixed        | -20 to -9 dBFS | +15 dBu           |
| Liquid blue   | 4 fixed        | 2 adjustable                           | 4+4 adjustable | 4 fixed   | 4+4 adjustable | -20 to -9 dBFS | +15 dBu           |

## Уровень Слишком Высок

Если амплитуда входного уровня слишком высока (и не может быть скомпенсирована понижением ее в максимально возможной степени):

- Для аналоговых сигналов:  
Управляйте входным сопротивлением и ослаблением при вводе (EDITION > *Start Menu* > *Control Panel* > *Site* > *System Settings* > *Inputs/Outputs* > *Audio Inputs*)
- Для цифровых сигналов:  
Чтобы скорректировать эти сигналы, Вы должны подключить последовательно подходящий микшер или скорректировать их при выводе сигнала.

## Уровень Воспроизведения (Playback Level)



*Уровень Воспроизведения (Playback Level)* (объем) - атрибут клипа и неразрушающая установка. Вы всегда можете определить уровень объема, при котором клип должен воспроизводиться на *Timeline*, когда регистрируется/оцифровывается.

Управляйте *Уровнем Воспроизведения*, используя микшер на левой стороне закладки. Связанный метр уровня (справа) всегда видим.

Обратите внимание на следующее:

- *Уровень Воспроизведения* применяется ко всем *Audio Source Tracks* клипа и к законченному зажиму (нет *key frames*).
- С целью идентификации маленькая синяя звездочка появляется в верхнем правом углу *Picon* клипов с измененным *Уровнем Воспроизведения* (см. также *Object Icons (Picon View)* на странице 6-31).
- Волновой дисплей аудио клипов в *Timeline* и в *Source Viewer's Waveform Inlay* представляет изменения, примененные к *Уровню Воспроизведения клипа*; то есть, низкий *Уровень Воспроизведения* приводит к сглаженной форме волны.
- Метр уровня справа остается видимым, независимо от того какая закладка находится на переднем плане.
- *Уровень Воспроизведения* может также быть установлен позже через расширенное диалоговое окно в *Clip Viewer (Details: 6-48)*.
- Чтобы дезактивировать измененные атрибуты, см. разделы по *Attributes*, "*Tab: Special*": " на странице 6-66 и "*FX Properties*" на странице 6-67.



Ваши параметры настройки сохраняются из клипа в клип без *Reel* изменения с тех пор будут выполнены, и восстановленные значения будут активизированы (см *Logging Tool Properties, Details: 5-25*).

## **Пересылка клипов на Timeline (Прямая Вставка)**



*Стрелка Вставки (Insert Arrow)*, которую Вы можете знать из *Sequence Editor*, позволяет Вам вставлять клипы непосредственно на *Timeline* также в *Logging Tool*. Этим способом, Вы можете компилировать материал, вырезанный непосредственно из *Logging Tool*. Нецифровая *Последовательность (Sequence)* может быть оцифрована посредством *Batch Digitize (Details: 6-73)*.

В отличие от *Sequence Editor*, эта кнопка или активизирована (подсвеченный значок) или нет. Нажмите кнопку неоднократно, чтобы переключиться между вставкой в *Film Style* (желтый значок), наложением в *Overwrite Style* (красный значок) и дезактивировать вставку (см. также *Edit Styles* на странице 7-22).

- Если активизирована, клип вставляется на *Timeline*, как только полностью будет зарегистрирован/оцифрован. Как в *Sequence Editor*, местоположение для вставки определено *Source Track Mapping (Details: 7-19)* и позицией метки in *Timeline* - или позицией *Playline*. Клип также сохраняется в *Rack*.
- Если дезактивирована, зарегистрированный/оцифрованный клип сохраняется только в активной *Project Rack*.

If you exit the *Logging Tool* while *Send Clips To Timeline is activated*, it is then deactivated. Если Вы выходите из *Logging Tool* в то время как *Send Clips To Timeline* - активизирован, он - дезактивируется.

## **Свойства (Properties)**



Эта кнопка (в верхнем правом углу рядом с раскрывающимся списком *Rack*) открывает меню *Properties*. Некоторые из вариантов, описанных ниже также уместны для модуля *Batch Digitize*. (Меню также предлагает прямой доступ к диалогу *System Settings*.)

### **Общие Параметры настройки (General Settings )**

#### **Open Select Reel dialog on entering Logging Tool (Открывать диалога Select Reel при входе в Logging Tool )**

Если эта опция активизирована, диалоговое окно *Select Reel* (*Details: 5-11*) отображен автоматически каждый раз, когда Вы открываете *Logging Tool*.

#### **Set Lead-In for Mark-In during logging**

Если эта опция активизирована, метка -in будет сдвинута вперед (к началу ленты) указанным значением. Плеер должен быть в режиме PLAY (не ускоренная перемотка вперед, перемотка назад или shuttle ). Это прежде всего необходимо, чтобы компенсировать запаздывания ответа в течение регистрации "на лету" (*Details: 5-30*).

#### **Stop attached player when Logging Tool is closed**

Если эта опция активизирована, когда Вы закрываете *Logging Tool*, команда stop посылается плееру.

#### **Start Logging Tool with last selected Rack**

Если эта опция выбрана, *Logging Tool* открывается с последним выбранным *Rack*. Это позволяет Вам сохранять зарегистрированные/оцифрованные клипы, не делая никаких других выборов.

#### **Keep Color Correction/Audio when changing the Reel**

Эта опция гарантирует, что значения *Color Correction* и *Playback Level* сохраняются каждый раз, когда *Reel* изменяется.

#### **Activate TC Shift mode**

Если эта опция активизирована, диалоговое окно *Select Reel* содержит timecode поле timecode, в которое Вы можете ввести необходимый сдвиг.

#### **TC Break Behaviour (Logging Tool & RS 422 only)**

Прерывистый timecode на ленте плеера может вызвать проблемы в течение оцифровки. Если метка - in установлена слишком близко к перерыву передачи TC, он может столкнуться с предрулоном катушечной магнитофонной приставки; в течение *Batch Digitize* обработки клипа, и соответствующие места съемок на ленте могут быть потеряны.



Полная потеря синхронизации (например, шум между закодированными/записанными секциями ленты) может вызвать отмену процесса оцифровки. Некоторые плееры могут быть установлены таким образом, чтобы всегда выводился устойчивый синхронный сигнал. Эти возможности работают при допущении TC "breaks", то есть пропусков TC информации, в то время как синхронизированный или

разорванный сигнал остается неповрежденным. TC передаваемый через LTC (аналоговый аудио ввод) не приобретает качество этих опций.

Выберите одну из трех опций:

- *Create new clip after TC Break -*

EDITION обнаруживает перерыв передачи TC и останавливает оцифровку, чтобы продолжить после прерывания. Новая метка - in устанавливается таким образом, чтобы учесть пять секунд preroll время ; оригинальная метка out сохраняется .  
Дополнительный клип точно обозначается и сохраняется в текущем *Rack*.

- *Continue digitize and set TC Break Marker -*

Оцифровка продолжается; там где timecode был прерван, красные маркеры установлены на области позиции в *Clip/Source Viewer* и на клипе *Timeline*.



Чтобы удалить *Маркер TC break* , разместите *Playline* поверх *Маркера* , удерживая клавиши CTRL и SHIFT одновременно и нажимая кнопку *Delete Marker*.

- *Stop digitize at TC Break -*

Оцифровка останавливается , система предлагает Вам, отменить продолжающийся процесс (media и клип будут уничтожены) или сохранить цифровой клип до этой точки.

### **Disk Full State / Change Volume**

Как только текущий диск захвата (том) становится заполненным до некоторого предела, система может автоматически переключиться на другой том или диск, не выдавая предупреждения. Другими словами, здесь Вы можете определить, когда диск считать "полным".

- *Disk considered Full if remaining disk space less than -*

Введите количество дискового пространства (в Мбайтах), которое должно быть доступно на диске сбора данных, когда одна из следующих операций выполняется:

- *Full State warning lead time (remaining logging time until full state condition is reached) -*

Если активизирована , появляется предупреждение в видео врезке и в списке дисков захвата, когда диск приближается к *Full State*. Вы можете определить, когда это предупреждение должно появиться введя число секунд, оставшихся прежде, чем предел будет достигнут. Это возможность только *Logging Tool*.



Вообще рекомендуется, чтобы память на диске не использовалась до предела его вместимости, то есть Вы должны установить предел так, чтобы оставалось не менее 20 процентов. Никогда не устанавливайте *Disk Full State* в 0 (нуль)!

- *Switch to next available free volume after Full has been reached (Batch only) -*

EDITION проверяет, может ли текущий клип быть полностью оцифрован в пределах остатка дискового пространства на текущем носителе записи. В противном случае он немедленно заменяется на следующий диск. Это –свойство *Batch Digitize*, которое не работает в *Logging Tool*.



“Следующий том” обозначает здесь - следующий доступный том с достаточным объемом памяти, не обязательно тот, который следует за этим в списке. Диски и тома определены в *Media Management Settings*. Важно: права доступа должны быть установлены в *Write* (“*Video Tab/Audio Tab*” на странице 6-105).  
Дополнительные изменения возможны, если список дисков достаточно длинен. Если *Disc Full State* в конечном счете достигнуто (нет следующего тома для замены), оцифровывание останавливается , и кнопка *Digitize* начинает мигать : см., что “ *Full Control Digitize* ” на странице 5-31.

### **Предустановки Клипа (Textual Clip Presets)**

Здесь Вы можете определить значения по умолчанию для текстовых полей (см. также *Tab: Naming and Numbering Clips* на странице 5-20). Эти вводы тогда постоянно определяются для каждого, недавно созданного клипа, например, установка автоматической нумерации клипов. Конечно, значение по умолчанию предварительно установленное, может также быть удалено из полей от случая к случаю.

## Методы

Различные методы доступны для регистрации и оцифровки, которые могут быть выбраны на основе специфического приложения и как личное предпочтение.

### Перед регистрацией /Оцифровкой: Контрольный список

Прежде, чем Вы запускаете регистрацию и/или оцифровку, убедитесь, что проверили следующие важные параметры настройки и опции:

- Выбран правильный источник? *Details: 5-10*
- Has a *Reel* been selected/named and a *Rack* found? *Details: 5-11*
- *Media Format* выбран (если доступен)? *Details: 5-18*
- Определен правильный том захвата данных? *Details: 5-18*
- Определен *Source Tracks* (аудио/видео)? *Details: 5-16*
- Определено *Mono/Stereo*? *Details: 5-17*
- Ожидаются ли проблемы с *timecode*(только RS 422)? *Details: 5-26*



Даже, в то время как *Logging Tool* активен, объекты в *Timeline* и в *Project* остаются доступными и могут редактироваться .

## Регистрация (Logging)

Регистрация возможна только с материалом, который запускается через источник, который может управляться EDITION.

Сигналы, которые поступают с live player, могут быть только *оцифрованы* (и открываться только в конце).



### Регистрация с маркерами In-Out

Самый точный метод следующий:

1. Переведите плеер в точку метки – in . См. также “ *Player and Edit Buttons, G* ” на странице 5-12.



2. Установите метку -in.



3. Переведите плеер в точку метки -out и установите метку -out.



4. Введите все необходимые данные в текстовые поля и нажмите кнопку *Log* button.

Это необходимо, чтобы сохранить зарегистрированный зажим в выбранном *Rack* и очистить timescode поля; *Logging Tool* тогда подготовлен к определению другого клипа.



Все данные могут измениться, пока Вы нажмете кнопку *Log*. Вы можете также установить метку – in и метку out, пока плеер запущен. Это известно как регистрация "на лету". Чтобы компенсировать время ответа, Вы можете установить начальный текст (lead-in) для метки - in (*Details: 5-25*).

Если функция *Send Clips To Timeline* активизирована, клип также появится в *Timeline*.

### Регистрация с кнопкой Log

Этот вариант позволяет Вам тратить меньше времени при определении клипов:



1. Нажмите кнопку *Log* для установки метки -in.

2. Нажмите ее снова, чтобы установить метку out и поместить клип в *Rack* и, если функция *Send Clips To Timeline* активизирована, также на *Timeline*.



Если метка - in или метка out уже установлена, или если метка in или метка out установлена вместе с продолжительностью, определение клипа заканчивается, когда Вы в первый раз нажимаете кнопку *log*.

Вы можете также установить метку - in и метку out , в то время как плеер проигрывает ленту. Это называют регистрацией "на лету".

### Автономная (Offline) Регистрация

Автономная регистрация происходит, когда клипы должны быть определены без плееров, которые могут управляться. Значения timescode метки - in метки out вводятся вручную. Иначе процесс такой же как и регистрация с присоединенным плеером (также см. “ *Before Logging/Digitizing: Checklist* ” на странице 5-29).



Если EDITION Media Management находит Media File Носителей, который соответствует введенным данным клипа, клип считают “оцифрованным” и он может запускаться немедленно. См. также “ *Matching Clips to Media Files* ” на странице 6-99.

## Оцифровка (Захват)



В *Logging Tool* оцифровка начинается или заканчивается посредством отображенной кнопки. Доступны несколько вариантов.



Если Вы работаете *Live Player* установите *Custom TC*: Введите желаемое значение начала TC значение в *поле TC*, запустите счетчик, нажав *Play*. Теперь кнопка *Digitize* может быть выбрана.

### Полное Управление Оцифровкой (Full Control Digitize)

“ Full Control Digitize ” обозначает, что система управляет оцифровкой от метки - in до метки out (*Batch Digitize* - всегда “ full control ”). Другой режим - “ open-end ” (*Details: 5-32*). В *Logging Tool*, отдельные клипы могут быть “ full-control digitized ”.

Это происходит после того, как Вы нажимаете кнопку *Digitize*:



- Метка -in и метка -out установлены:

Плеер перематывает пленку к preroll позиции и изменяет состояние на “ Play ”. Оцифровка запускается в метке - in . *DIGITIZING* появляется в поле состояния, и индикатор хода работы отображается в поле *Duration* timescode. Процесс оцифровки останавливается в метке out и плеер также останавливается . Оцифрованный клип перемещается в *Rack*, и на *Timeline* если это выбрано (см. *Details: 5-25*).



- Текущий процесс может только быть отменен только нажатием кнопки *Cancel* (*Details: 5-34*).



Желтая мигающая кнопка *Digitize* указывает изменения или дополнения, сделанные в закладке зажима в течение оцифровки, или нахождение ошибок. Нажмите *Stop*, чтобы отказаться от текущего клипа или кнопку *Digitize*, чтобы завершить продолжающуюся операцию.

### Open End

В этом режиме, система не имеет никакого управления процедурой. Пользователь запускает и останавливает плеер и процесс оцифровки. Оцифровка из live источника всегда “ open-ended ”:

- Маркер-in установлен

Плеер перематывает пленку до preroll позиции, изменяет состояние на “ Play ” и начинает отцифровывать с метки - in. Поле состояния содержит сообщение *DIGITIZING*. Поле *Duration* timescode: здесь рассчитывает продолжительность запуска с метки - in. Оцифровка останавливается, как только Вы нажимаете кнопку *Digitize* снова. Цифровой клип перемещается в *Rack*, и на *Timeline* если это выбрано (*Details: 5-25*). Если Вы нажимаете *Stop*, пока клип оцифровывается - клип с его соответствующими *Media File(s)* отвергается.



- *Запуск /останов оцифровки:*

Нажмите кнопку *Digitize* один раз, чтобы запустить оцифровку. Нажмите ее снова, чтобы остановить процесс и переместить клип в *Rack*, и на *Timeline* если это выбрано (*Details: 5-25*).



- Если Вы нажимаете *Cancel*, пока оцифровывается клип – клип с его соответствующим *Media File(s)* отвергается.

Оцифровка затрагивает задержку A/V сигналов, поскольку они определены в специфических источниках сигнала(*Details: 5-10*) и как функция выбранных *Source*

*Tracks (Details: 5-16)*. Плееры (такие как проигрыватели компакт-дисков), вероятно, придется запускать и останавливать вручную.

### **Создание Подклипов (Subclips)**

Подклипы - компоненты высокоуровневого клипа (главный клип); они все ссылаются на тот же самый *Media File*. Однако, подклипы имеют их собственный clip-ins и clip-outs. До некоторой степени, создание подклипов объединяет процессы оцифровки и регистрации, в течение оцифровки, точки mark-in/mark-out неоднократно устанавливаются, и клипы неоднократно сохраняются в *Rack* (и на *Timeline* если это выбрано, *Details: 5-25*). Недостаток материала до и после mark-in/mark-out не проблема, потому что оцифровка продолжается прямо через. Каждый подклип может быть расширен до размера главного *Media File* (см., также *Expand Clip(s)* на странице 7-63). Два варианта доступны:

### **Использование Mark-in и Mark-out**

1. Запустите процесс оцифровки, используя один из методов, описанных выше (*Details: 5-31*).
2. Установите mark-in и mark-out.  
Пока Вы не нажимаете *Log* (чтобы переместить подклип в *Rack* или *Timeline*), mark-in/метка может все еще изменяться.
3. Вы можете повторить процедуру, описанную в #2, пока процесс оцифровки все еще выполняется.
4. Чтобы закончить, нажмите кнопку *Digitize* снова. Главный клип также сохраняется в *Rack* (дополнительно также на *Timeline*, *Details: 5-25*).

### **Использование кнопки Log**

1. Запустите процесс оцифровки, используя один из методов, описанных выше (*Details: 5-31*).
2. Нажмите кнопку *Log* один раз, чтобы установить метку - in и еще раз, чтобы определить метку out вставить подклип в *Rack* и на *Timeline*.
3. Вы можете повторить процедуру, описанную в #2, пока процесс оцифровки все еще выполняется.
4. Чтобы закончить, нажмите кнопку *Digitize* снова. Главный клип также сохраняется в *Rack*.



Вспыхнувший символ *Subclip* указывает активный режим подклипа. Это должно также напомнить Вам, что любые текстовые вводы будут сохранены со следующим определенным подклипом.

### **(Повторная) Оцифровка ((Re-)Digitizing) Отдельных Клипов**

Вы можете переместить клип непосредственно из *Rack* к видео врезку в *Logging Tool*, используя метод drag & drop. Данные клипа появляются в timescode полях.

- Новый клип и новый *Media File* сгенерируются в последующей операции оцифровки. Первоначальные данные клипа и media данные сохраняются.
- Если Вы хотите клип и media данные переписать, используете функцию *Batch Digitize (Details: 6-73)*.

### **Batch Digitize**



*Batch Digitize* разрешает автоматическую оцифровку клипов, которые были уже зарегистрированы. Система управляет плеером. Для получения дополнительной информации, см., "*Batch Digitize (Batch Capture)*" на странице 6-73.

### **Отмена (Cancel)**



Нажмите эту кнопку, чтобы отменить оцифровку. Media File не создается и клип не сохраняется в *Rack*. Плеер останавливается.

## ИМПОРТ ОБЪЕКТОВ

Функция *Import* позволяет Вам интегрировать объекты в *Проекты* EDITION, такие как видео файлы, аудио файлы, графические файлы, титры, субтитры, бегущие строки, тестовые изображения, и т.д.

Импорт подразумевает создание ярлыка (ссылки) к местоположению объекта (дискета, жесткий диск, сеть, CD-ROM, и т.д.) или сохранение файла (дополнительно как копия) в *Media Directory* текущего *Проекта*. В любом случае, клип сохраняется в *Rack*.

**Импорт откуда , куда?** *Details: 5-35*

**Что может быть импортировано?** *Details: 5-36*

**Импорт media клипов** *Details: 5-37*

**Импорт изображений (Общие установки)** *Details: 5-40*

### Импорт откуда , куда?

Адресат операции импорта - всегда *Rack*. Это - то, где импортированный клип (ы) сохраняется. Откройте контекстное меню для *Rack*, в который Вы хотите импортировать, и выберите *Import*. Отображается подменю:

- *Media Clip* (stills, мультипликации, аудио, видео, и т.д.)
- Источники для импорта определены вашей системой; с дискеты или сетевого диска, того, к чему операционная система всегда может обратиться.



*Контекстное меню Rack с подменю Import*

### Что может быть импортировано?

Диалоговое окно *Import Media*, которое содержит те же самые основные компоненты как и типичное диалоговое окно *Windows*, указывает форматы файла, которые EDITION может использовать. Нажмите список *Files of type*, чтобы отобразить список совместимых форматов файлов.



Вам, вероятно, придется преобразовать файл к совместимому формату перед импортированием его. EDITION преобразовывает внешние форматы после импорта и до первого воспроизведения соответственно, автоматически к одному из допустимых внутренних форматов (видео: в зависимости от аппаратных средств; аудио: всегда PCM WAV).

### Форматы Видео Файлов:

- \*.dif, \*.dv, \*.dvsd (DV, DVC и варианты)
- \*.m2v (MPEG 2)
- \*.yuv, \*.2yuv (uncompressed)
- \*.avi, \*.mov (QuickTime)



Файлы DV-AVI, созданные Adobe Premiere или DV Tools могут быть импортированы в EDITION также. Аудио интегрированное в AVI файлах будет извлечено и разбито при импорте. AVI файлы, которые используются с Premiere лучше всего создавать с функцией *Fuse Sequence (Details: 10-21)*.

Форматы Аудио Файлов:

- \*.wav (PCM uncompressed)
- \*.mpa, \*.mp3 (MPEG-1 Layer 2 Audio)
- \*.wma (Windows Media Audio)

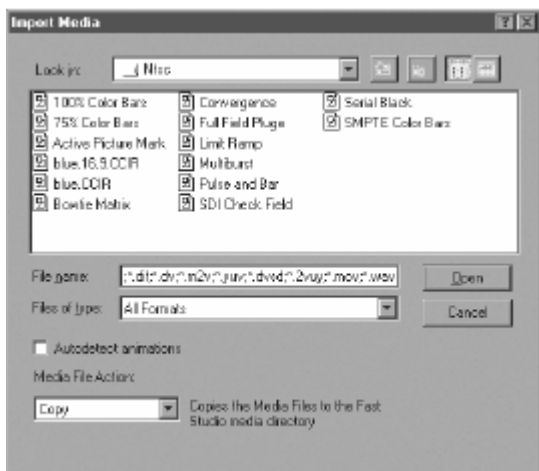
Допустимые аудио типовые частоты для импорта: 11025 Гц, 22050 Гц, 32000 Гц, 44100 Гц, 48000 Гц. Типовые частоты в диапазоне между ними не могут быть импортированы.

Формат Графических (Image) Файлов:

- \*.bmp, \*.png, \*.tga, \*.tif, \*.gif, \*.pcd, \*.psd, \*.pcx, \*.bsi, \*.jpg

Импорт Media Клипов

Из контекстного меню *Rack* выберите *Import > Clip*, чтобы импортировать объекты в *Rack*.



Диалоговое окно *Import Media*

## Выбор файлов

*Import > Media Clip* может также использоваться для того, чтобы загрузить несколько объектов сразу. Это полезно, например, если Вы хотите интегрировать несколько файлов видеозаписи из сменного жесткого диска или индивидуальных изображений анимации в вашем *Проекте*. Один способ сделать это состоит в том, чтобы выбрать требуемый объект (ы), используя CTRL+click или SHIFT+click. Иначе необходимо перетащить фрейм вокруг объектов или ввести имя, используя joker (?) или подстановочные знаки (\*) в поле *File Name*. Нажмите *Open*. Появляется предварительный список, который соответствует критериям, указанным в поле *File Name*. Из этого списка выбирают объекты, которые Вам нужны. Нажмите *Open* снова.



Изображения и статические титры сами по себе не имеют "длины" (то есть нет истины TC-in к TC-out). Как и клипы в Проекте, они имеют продолжительность, которая была назначена в глобальных параметрах настройки импорта изображения (значение по умолчанию - три секунды). См. также "*Image Import (Global Settings)*" на странице 5-40.

### **Команды для Импорта Изображения и Титров в формате 16:9**

Если Вы работаете в режиме 16:9: Чтобы избежать нежелательных искажений, импортированные Media Files, которые были произведены графическими программами или генераторами титров, должны быть сгенерированы с использованием 16:9 коэффициента сжатия. Правильная разрешающая способность для этой цели - 1024 x 576 (квадратных) пикселей. См. также "*16:9 or 4:3 Video Format*" на странице 5-4.

#### **Метаданные клипа (Clip Metadata)**

Метаданные - дополнительная информация о клипах, которая сгенерирована и импортирована в течение регистрации, включая:

- Начало клипа (Clip-in)/конец клипа (clip-out)
- Имя Reel
- Имя клипа, если оно есть.

Это имеет отношение к версии 2.55 EDITION и выше и клипам, которые были созданы в EDITION. Метаданные отображаются в Rack в *Detail View* (список). Эти клипы могут быть оцифрованы посредством *Batch Digitize*. См. также "*Metadata*" на странице 6-92.

### **Автоматическое Обнаружение Анимации**

Отдельные файлы анимации обнаруживаются также и загружаются как клипы, если имена их файлов содержат порядковый номер (типа Anima001, Anima002, и т.д.). Система автоматически преобразовывает импортированные мультипликации к игровому формату.

Нажмите на файл с самым низким порядковым номером. Связанные файлы загружаются автоматически (удостоверьтесь, что все необходимые файлы находятся в одном каталоге).

### **Копирование/Перемещение Файлов и Создание Ярлыков**

Список *Media File Action* в диалоговом окне *Import Media* определяет импорт носителей более близко. Вы можете

- *Копировать (Copy)* выбранный файл (ы) в каталог *media Проекта* каталогу (файл остается в его первоначальной позиции),
- *Перемещать (Move)* выбранный файл (ы) в каталог *media Проекта* каталогу (файл удаляется из его первоначальной позиции),

или

- Создавать ярлык (*Link*) (файл остается в его первоначальной позиции).

Для опций *Copy* и *Move*, *Project Media Directory*, в котором файлы сохраняются, зависит от файла типа и параметров настройки *Media Management* (см. также *Project Media Directories: Where Are the Files Stored?* на странице 6-97). Связанные файлы остаются в их месте хранения.

### **Импорт изображений (Общие установки)**



В диалоговом окне *Image Import Properties*, Вы можете определить параметры для импорта графических файлов, такие как заданная по умолчанию продолжительность графического клипа на *Timeline*. Убедитесь, что проверили эти параметры настройки тщательно, когда Вы загружаете большое количество файлов. Эти параметры настройки могут быть найдены в *EDITION* > *Start menu* > *Control Panel* > *User* > *Image Import*.



#### *Импорт Изображения (глобальные параметры настройки)*

##### Image content is interlaced (Изображение содержит чередование)

Изображение чередуется, когда оно включает два поля, строки которых чередуются в чередуемом образце. Дело обстоит так с большинством видео изображений. В *EDITION*, эта информация важна для исполнения эффекта. Если импортированные изображения - некоторый тип анимации в чередуемом режиме, активизируйте этот переключатель.

##### Scale to fit (Увеличение Масштаба)

Активизируйте эту опцию, если Вы хотите приспособить импортированные изображения к выбранному формату телевидения. В зависимости от их первоначального размера, однако, это может привести к различным степеням искажения.

##### Automatic detection of animations (Автоматическое обнаружение анимации)

Активизируйте эту опцию, если Вы хотите, чтобы *EDITION* обнаружил отдельные фреймы в анимации автоматически. Программное обеспечение ищет имена файлов, которые последовательно пронумерованы в возрастающем порядке (например, "Image001.tif до Image099.tif").

##### Image Duration (Продолжительность Изображения)

Используйте эту опцию, чтобы предварительно установить длину графического клипа на *Timeline*. Значение по умолчанию - три секунды.

##### Pixel format (Формат пиксела)

*Auto* означает, что *EDITION* автоматически пытается идентифицировать формат пикселей, которые формируют изображение; *Square*, *CCIR 4:3* или *CCIR 16:9* говорит *EDITION* обрабатывать пиксели в соответствии с форматом телевидения, конфигурированным для системы.

Обратите внимание: Это не имеет никакого эффекта на формат пиксела.

## Alpha image playback behavior

Эта опция значима, только если Вы сталкиваетесь с проблемами alpha-channel при проигрывании последовательных клипов. Эти клипы обычно воспроизводятся в реальном времени. Однако, проблемы могут следовать из очень большого количества очень коротких клипов.

Чем ближе Вы позиционируете slider в *Secure* конец, тем раньше EDITION начинает выполнять эти клипы, чтобы обеспечить правильное воспроизведение. Если Вы позиционируете slider полностью налево (*Secure end*), чтобы находиться на безопасной стороне, EDITION выполняет каждый клип, который длиннее чем приблизительно секунда с alpha channel.

В *Aggressive* конце (slider полностью справа), нет никакого исполнения; EDITION делает попытку воспроизведения в реальном времени всегда.

## Photo CD

На этой закладке, Вы можете определить разрешающую способность, которая используется для того, чтобы загрузить изображения в формате photo CD. (Эта установка может отличаться от формата изображения на photo CD; в некоторых случаях, photo CD не может поддержать все доступные форматы.)

## КОПИРОВАНИЕ/ВСТАВКА ОБЪЕКТОВ ИЗ ДРУГИХ ПРОЕКТОВ

Другой метод для того, чтобы вставлять объекты в *Проект* состоит в том, чтобы копировать и вставлять, используя метод Windows:

Откройте *Проект*, выберите один или более объектов (например используя CTRL+click или SHIFT+click), копируйте объекты, нажимая CTRL-C (или выбирая *Copy* из контекстного меню), выйдите из *Проекта* и откройте выходящий *Проект*. Перейдите в необходимое место (*Rack*, рабочий стол, *Timeline*), и вставьте объект (ы), выбирая опцию *Paste* в контекстного меню или нажимая CTRL-V.

Объекты, вставленные этим способом, сохраняют их связи с их собственным Media Files. Это означает, например, что Вы можете продолжить запускать видеоклип.

Для команд вставки объектов на *Timeline: Details: 7-52*



Чтобы перемещать объекты одновременно из различных *Racks*, сначала переместите/скопируйте их в "collective *Rack*". Затем выберите их все посредством CTRL-A и скопируйте их с CTRL-C. Или Вы можете скопировать *Rack* со всем его содержимым.

## MEDIA MANAGEMENT И ИМПОРТ ОБЪЕКТОВ

Вы можете также интегрировать объекты в *Проект*, используя функции Media Management EDITION (*Details: 6-91* Media Management прежде всего служит, чтобы обеспечить доступ к Media Files; в случае необходимости, однако, Вы можете генерировать объекты из этих файлов. См. также "*Media Files: Functions*" на странице 6-103.

## СОЗДАНИЕ ОБЪЕКТОВ

Этот раздел описывает объекты, которые Вы можете создавать в пределах EDITION (то есть не выходя из программы). Он охватывает следующие темы:

### **Создание цветных клипов**

Создание монохромных или цветных градиентных фонов градиента. *Details: 5-44.*

### **Генерирование сигналов клипа (reference level tones )**

Использование внутреннего генератора сигнала. *Details: 5-46*

### **Создание титров**

Генерирование статических, прокручивающихся и бегущих титров, используя интегрированный генератор титров . *Details: 9-1*

### **Производство настроенных эффектов**

... использование EDITION редактора эффектов. *Details: 8-45*

### **Голос за кадром**

Запись живых комментариев "на" изображение. *Details: 8-41*

### **Fuse Последовательность**

" Fuses" Media Files Последовательности посредством операции копирования. *Details: 10-21*

## **Создание Цветного Клипа**

Функция *Create Color Clip* (в контекстном меню *Rack*) позволяет Вам определять цветные клипы (например, для фона титров). В диалоговом окне *Color Clip*, которое отображается, когда Вы выбираете эту опцию, Вы можете установить параметры для монохромных клипов такие как линейные и круговые градиенты.

Монохромный или Цветной Градиент

Из списка выберите:

- *Single color* (монохромный фон)
- *Linear gradient* (два цвета, прямой переход)
- *Circular gradient* (два цвета, круговой переход)

Выбор Цвета (ов)

Нажмите *1st Color* (для *градиента*, также нажмите *2nd Color*), чтобы открыть *Color Picker*, затем выбрать цвет (а), который Вы хотите использовать.

## Color Picker

*Color Picker* обеспечивает пять различных методов для определения цвета. Предварительный просмотр результирующего цвета отображается в палитре цветов (*1st Color* или *2nd Color*).

- *HLS color model* -

Перетащите маркер в трех горизонтальных областях (один для оттенка (*H*), один для насыщенности (*S*) и один для сигнала яркости (*L*)).

- *RGB color model* -

Комбинаторное поле отображения/ввода ниже области HLS описывает цвет в RGB (красной зеленой синей модели). Каждое значение может быть от 0 до 255. 0 '0' 0 - черный, 255 '255' 255 белый, и 0 '255' 0 чистый зеленый.

Для точного воспроизводства номера цвета с известными координатами, нажмите поле и введите номера через клавиатуру.

- *Color hexagon* -

Перетащите указатель перекрестия на желаемый цвет.

- *Color scale*

Выбор оттенков. Нажмите соответствующее поле.

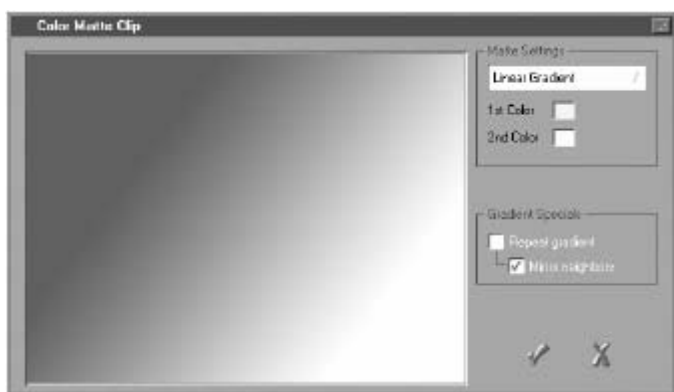
- *Pipette* -

*Pipette* (пипетка) "потягивает" цвет из любого места на рабочем столе. Нажмите значок *Pipette*, перетащите его к нужному месту и отпустите кнопку мыши. Номер цвета берется точно из положения *Pipette*.

## Редактирование Градиента

Направление и плотность линейных и круговых градиентов могут быть изменены следующим образом:

- Нажмите left в окне предварительного просмотра и создайте строку с помощью вашей мыши. Градиент зависит от выравнивания и длины этой строки.
- For linear gradients: Use *Gradient Settings* to repeat the pattern you created and to mirror adjacent areas.
- Для линейных градиентов: Используйте *Gradient Settings*, чтобы повторить образец, который Вы создавали и отразить смежные области.



*Color Matte Clip*



## **Генерирование сигналов клипа (Reference Level Tones)**

EDITION имеет внутренний аудио генератор сигнала, который позволяет Вам генерировать индивидуума сигнальные тоны:

1. Откройте контекстное меню в любом *Rack* и выберите опцию *Create Signal Clip*. Клип с аудио значком (громкоговоритель) сохраняется в *Rack*.
2. Из контекстного меню сгенерированного сигнального клипа, откройте *Properties*. Вы можете теперь установить следующее на закладке *Signal*:
3. *Waveform* -  
Выберите *Sine*, *Sawtooth*, *Rectangle*, *Triangle* или *Silence* как тип. Тоны уровня типично синусоидальны.
4. *Frequency* -  
Установите slider на нужное значение (от 100 герц до 10 кГц).
5. *Volume* -  
Выберите *0*, *-9*, *-18* или *-27 dB*.
6. На закладке *General*, назовите клип так, чтобы его было проще идентифицировать в *Проекте* позже. Media Files для *signal clips* имеют расширение имени файла \*.sig



Предварительно установленные ссылочные тоны, содержащиеся в более ранних версиях EDITION заменены этой новой, более гибкой функцией.

## **Создание Титров**

Вы можете создать статические, прокручивающиеся и бегущие клипы генератором титров, интегрированным в EDITION. Когда Вы закрываете генератор титров, произведенные объекты автоматически экспортируются в *Rack*, который был последним активизирован. Для подробной информации о генераторе титров, см. отдельную главу. *Details: 9-1.*

## **Создание Настроенных Эффектов**

Эффекты - также среди объектов, которые Вы можете создать в EDITION. Используя *Effect Editors* (например *2D Editor* or *Keying Editor*), Вы можете определить настроенные эффекты, которые могут быть сохранены как объекты в *Rack*.

Также см. "*Effect Editors (Basics)*" на странице 8-52.

## **ГОЛОС ЗА КАДРОМ**

*Voice-over* разрешает живой аудиозаписи быть наложенным синхронно на изображение (например, чтобы сделать запись комментария), вставляя аудио клип на *Timeline*. Для подробной информации об этой функции, см. "*Voice-Over*" на странице 8-41.

## ИМПОРТИРОВАНИЕ EDL/AVID MEDIALOG FILES

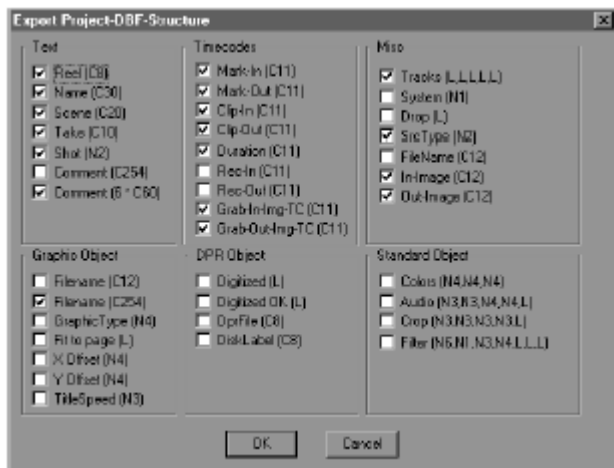
Для подробной информации об этой теме, см. раздел по “*Exporting/Importing EDLs*” на странице 10-15.

## ИМПОРТ VIDEOMACHINE DBF

Вы можете импортировать данные *Проекта* данные из VM-Studio в *Проект* EDITION.

Продолжите следующим образом:

1. Экспортируйте нужный *Проект* VideoMachine. Запустите, *Timeline menu* > *Tools* > *General Preferences* > *DBF Export Structure*. В отображаемом диалоговом окне, Вы можете определить, какие данные *Проекта* Вы хотите экспортировать. Данные, которые могут экспортироваться, активизированы в screenshot ниже. Вы не можете импортировать другие данные или media данные EDITION.



Только выбранные данные могут быть импортированы в EDITION.

2. После того, как Вы сделали выбор, выберите *Project menu* > *File* > *Export Project*. Файл сохраняется под именем, которое Вы выбрали и расширением \*.dbf.
3. Чтобы импортировать в EDITION: Выберите *Start menu* > *Tools* > *Import Video Machine DBF* Как только данные преобразованы, папка с именем экспортного файла создается в текущем *Проекте*. Racks в этой папке соответствует Reels Video Machine *Project* и содержит клипы вместе со всеми данными и Picons. Вы можете оцифровать эти клипы, используя функцию *Batch Digitize (Details: 6-73)*. *Последовательности* (Video Machine Movies) могут быть изменены посредством EDL import/export (*Details: 10-15*).



При импортировании графических файлов, удостоверьтесь, что пути директориев пути те же самые. Графический файл, который был, например, расположен в C:\media\graphics\ в VM системе, должен быть сохранен в том же самом директории в EDITION так, чтобы к нему можно было обратиться с помощью программы