Как предварительный шаг к фактическому редактированию, эта глава имеет дело с сортировкой, поиском, просмотром, удалением, обозначением и копированием видео и аудио клипов, то есть администрированием *Проекта* и всех его компонентов. Она разделена на три части:

Проект (Project)

Все, что Вы должно знать об организационных системах в EDITION*: Details 6-3*

- Открытие и создание Проектов *Details: 6-3*
- Шаблоны Проектов *Details: 6-4*
- Копирование и удаление Проектов *Details: 6-5*
- Структура Проекта (Racks и папки) *Details: 6-7*
- Свойства Проекта *Details: 6-17*

Объект(Object)

Материал, из которого делаются фильмы *Details: 6-18*

- Основы *Details: 6-19*
- Объекты в Проекте (просмотр, сортировка, поиск, импорт объектов) *Details: 6-23*
- Поиск и обнаружение объектов (быстрый поиск; сложный поиск)*Details: 6-34*
- Clip Viewer: просмотр объектов *Details: 6-48*
- Свойства объектов (информация об объекте) *Details: 6-62*
- Storyboarding: Структурирование фильма *Details: 6-68*
- Batch Digitize/Capture: Автоматическая оцифровка (захват)клипов *Details: 6-73*
- Consolidate(объединение): Сокращение клипов и Media Files *Details: 6-8*
- Condense(уплотнение): Объединение всех клипов Последовательности *Details: 6-85*
- ClipSync: Синхронизация выбранных объектов *Details: 6-86*

Media Management

Работа с Media Files *Details: 6-91*

- Системные форматы в EDITION *Details: 6-94*
- Закладка media в окне Project *Details: 6-100*
- Установки Media Management *Details: 6-104*
- Удаление клипов, объектов и Media Files *Details: 6-113*

ПРОЕКТ

Проект – ключевой модуль EDITION, используемый для сбора, организации и управления объектами для производства. Эти объекты включают аудио клипы, файлы видеозаписи, *Последовательности*, графику, титры, субтитры, открытые кредиты, закрытые кредиты, эффекты, анимации, и т.д. См. также *"The Object"* на странице 6-18.

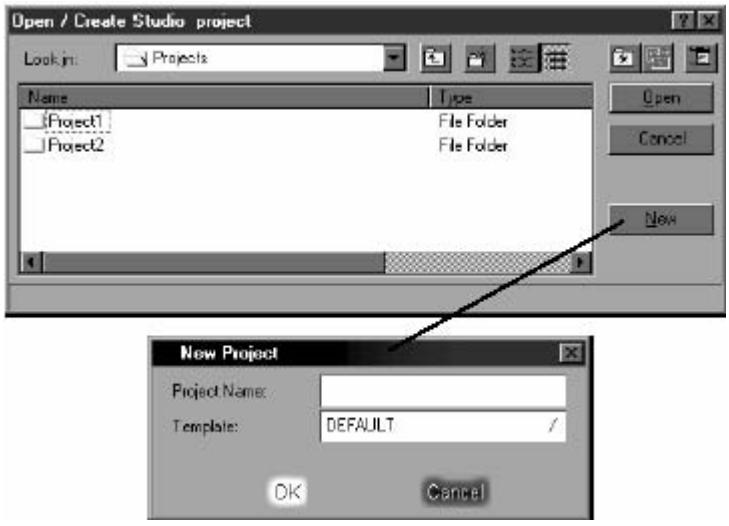
Открытие и Создание Проектов

В EDITION, не менее одного *Проект* должно быть открыто в любой момент.

Чтобы открыть или создать *Проект*...

- ...нажмите *Open/Create Project*.
- Чтобы выбирать существующий *Проект*, нажмите соответствующий *Проект* в списке, который появляется и нажмите *Open*.
- Чтобы создать новый *Проект*, нажмите *New*. В поле, которое появляется, введите имя нового *Проекта*, произвольно выберите *Шаблон* (*Details: 6-4*) и нажмите *OK*.

Если больше чем над одним *Проектом* необходимо работать в системе, Вы можете выбрать один из этих *Проектов* из отображенного списка, когда Вы выбираете EDITION *Start menu > Project > Open/ Create Project...*



Открыть/создать Project

Работа с двумя Проектами Одновременно

Возможно редактировать два *Проекта* в одно и то же время; однако, Вы имеете полные права доступа только к "первичному", текущему *Проекту*, то есть тому, который был загружен в окне *Project*. Второй *Проект* может быть открыт в *Project Browser,* из которого Вы можете копировать объекты, такие как клипы в текущий *Проект*.
Более детальная информация здесь: *" The Project Browser "* на странице 6-15.

Шаблоны Проектов

В EDITION *Шаблон* обращается к предварительно разработанному стандартному *Проекту* с определяемыми пользователем объектами. Например, если Вы планируете производить ряд нескольких частей, с шаблоном Вы могли бы определить стандартные элементы для всех частей, вместо того, чтобы иметь необходимость загружать одинаковые цветовые области, титры, субтитры, и т.д. в нескольких *Проектах*.

Сохранить Проект как Шаблон

Шаблоны могут быть сгенерированы следующими способами:

1. Вы можете или добавить требуемые стандартные элементы к новому, пустому *Проекту* и сохранить его как *Шаблон*, или, Вы можете удалить все ненужные объекты (клипы, и т.д.) из законченного *Проекта* и

2. Сохранить его как *Шаблон* (*EDITION Start menu > Project > Save as Template...)*.

Шаблоны могут использоваться только для новых *Проектов*. Вы не можете " superimpose " *Шаблон* на существующем *Проекте*.

Удаление Шаблона

Выберите *Шаблоны*, которые будут удалены из списка *Шаблонов*. Предостережение: система не повторяет запрос снова после того, как Вы щелкнули *Delete*.

Сохраните *Проект*, из которого Вы генерировали один или более шаблонов, потому что модификация *Шаблонов* требует, чтобы Вы имели доступ к первоначальному *Проекту*. Делайте ваши изменения в первоначальном *Проекте*, и затем сохраните новые *Шаблоны* под новым именем, или сохраните их под тем же самым именем, чтобы заменить старые *Шаблоны* (в этом случае, Вы должны сначала удалить старые *Шаблоны*).

Копирование/Удаление Проекта

Изменения в текущем *Проекте* постоянно сохраняются. Если Вы хотите закрепить актуальное состояние *Проекта*, Вы можете создать копию его:

Не используйте Windows Проводник для того, чтобы копировать или перемещать *Проекты*! Делая так, Вы можете потерять данные!

Сохранение копии

1. Выберите *EDITION Start Menu > Project > Save a Copy.*
2. Напечатайте имя для копии в поле имени в диалоговом окне, которое появляется. Если Вы хотите папку, отличную от предварительно выбранной папки, которую EDITION открывает сначала, Вы должны выбрать новое местоположение, используя диалоговое окно *Open/Create a Project*.
3. Нажмите *OK*.

Наконец, оригинальный *Проект* с оригинальным именем открывается в EDITION.

Если Вы измените расширение файла, копия не будет распознана как *Проект* и EDITION не будет открывать его.

Удаление Проекта

Иногда становится необходимо удалить *Проекты*, которые больше не нужны. В этом случае, действуйте следующим образом:

1. Выберите EDITION *Start menu* > *Project* > *Delete Project*
2. В диалоговом окне, которое появляется, выберите *Проект*, который Вы хотите удалить.

Нажатие *Delete Media Files* не только стирает объектные данные, такие как клипы и *Последовательности*, но также и все Media Files *Проекта*. Эта опция должна использоваться осторожно, так как не возможно полностью отменить команду, после того, как она была выполнена.

3. Нажмите *Delete*, чтобы стереть *Проект* с жесткого диска. Система не будет запрашивать Вас подтверждение.

Очистка Проекта

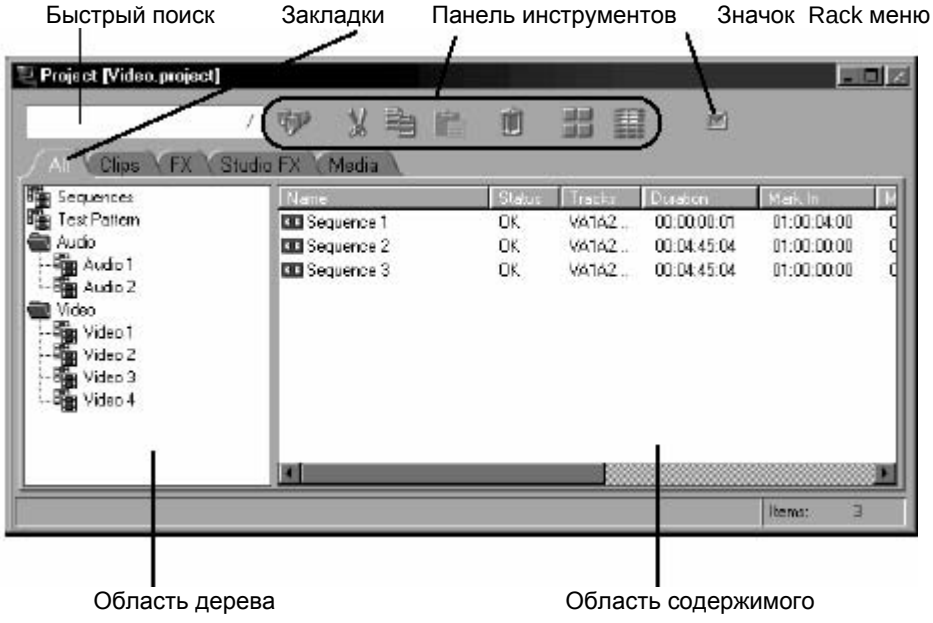
Эта функция (расположенная в контекстном меню для *Trash icon*) удаляет некоторые из периферийных *Проектных* данных, которые могут стать весьма обширными особенно для больших и длинных, отредактированных *Проектов*. Например, она удаляет *Undo/Redo* хронологию. Эта функция не удаляет никаких объектов, *Последовательностей* или Media Files.

Структура Проекта

Этот раздел дает информацию об основных элементах *Проекта* и о том, как работать с ними.

Что Включает Проект?

Смотрите на рисунок ниже или в любом *Проекте EDITION* на мониторе вашего компьютера. *Имя Проекта* отображается вверху слева в области заголовка.



Окно Project (Типовое)

- Область дерева

Область дерева слева используется для того, чтобы создавать и выбирать *Rack Folders* и *Racks*.

- Область содержимого

Область содержимого справа используется для того, чтобы организовать и просматривать объекты.

- Закладки

Пять закладок обеспечивают Вас кратким обзором полного содержания вашего *Проекта (All)*, отдельных *Racks* (*Clips:* без эффектов *Racks)*, эффекты *Racks* (*FX;* без клипа *Racks*), системные эффекты *Racks* и данные media (см. также *Media Management* на странице 6-91).

- Быстрый поиск

Эта кнопка позволяет Вам определять место определенных объектов в *Racks* (*Details: 6-35*).

- Панель инструментов

Кнопки инструментов используются для того, чтобы переключать режимы просмотра и вырезку, копирование, вставку и удаление объектов(*Details: 6-23*).

- КонтекстноеменюRack

Щелчок кнопки контекстного меню (или щелчок правой кнопкой мыши в области содержимого) открывает *Rack shortcut menu.*

Работа с Окном Project

Окно *Project* ведет себя подобно любому другому окну Windows с одним исключением: Вы никогда не можете закрыть его, потому что один *Проект* должен всегда быть открытым. Вы можете, однако:

- Свернуть его. Тогда оно становится значком в панели задач, разрешая Вам очистить пространство на вашем рабочем столе;

- Развернуть его. Окно при этом заполняет все пространство, доступное на рабочем столе (в зависимости от выбранного размещения; см. *“ Desktop Views ”* на странице 3-12);

- Изменить размеры его, перемещая границу окна.

- Перетащить вертикальную область между областями содержимого и Rack /folder . Если больше содержимого существует чем, может быть отображено, появляется вертикальная и/или горизонтальная полоса прокрутки.

Что такое Rack Folders и Racks?

Rack Folders и *Racks* обеспечивают Вас более ясным кратким обзором, особенно в случае обширных *Проектов*. Возьмите другой вид на окно *Project*, показанный в начале этого раздела.

- *Racks* объединен в *Rack Folders*, которые не могут самостоятельно содержать отдельные объекты.

- Объекты объединены в *Racks*.

Типовой *Проект* (*“Окно Project Типовое ”* на странице 6-7) содержит *Папку* “Audio”, в которой были сохранены “Audio1” и “Audio2” *Racks*.

Некоторые особенности, "активного" (или текущего, выбранного, нажатого ...) *Rack* важны. Недавно созданные клипы, могут быть помещены в активный *Rack*., однако, возможно иметь более чем один активный *Rack*.

В таком случае, активный *Rack* - выбранный и видимый (закладка впереди) в окне *Project*. Если Вы используете *Project Browser*, выбранный и видимый *Rack* в *Browser* "активен". Если и окно *Project* и *Project Browser* видимы с выбранным *Racks*, *Rack* в окне *Project* имеет приоритет.

Если система не может обратиться к активному *Rack*, новый будет создан под именем, *Imported Media Files*.

Смотри также *"The Project Browser"* на странице 6-15.

Создание новой Folders/Racks

Меню области Rack/Folder

Должно быть не менее одного *Rack* в вашем *Проекте*, чтобы структурировать, организовать, загрузить, регистрировать и оцифровывать материал, в котором Вы нуждаетесь для редактирования. В заданной по умолчанию конфигурации, *Rack* с именем *Sequences* создается для каждого, недавно сгенерированного *Проекта* *Rack Folders* являются дополнительными.

1. Чтобы создать новый *Rack Folder* или *Rack*, щелкните правой кнопкой мыши в области дерева.
2. В контекстном меню, которое появляется, нажмите или *New Rack* или *New Rack Folder*.
3. Новый *Rack Folder* или *Rack* первоначально создаются под именем " New Folder (number)" или " New Rack (number)" и подсвечиваются, означая, что Вы можете немедленно отредактировать это имя. Введите имя через клавиатуру, и нажмите ENTER.

Множественные Уровни Папки

Вы можете вложить *Rack Folders* к фактически любому уровню, таким образом генерируя *"sub-Rack-folders"*, *"sub-sub-Rack-folders"*, и т.д. Чтобы сделать так, щелкните правой кнопкой мыши *Rack Folder*, чтобы отобразить ее контекстное меню и создать другую папку как описано выше.

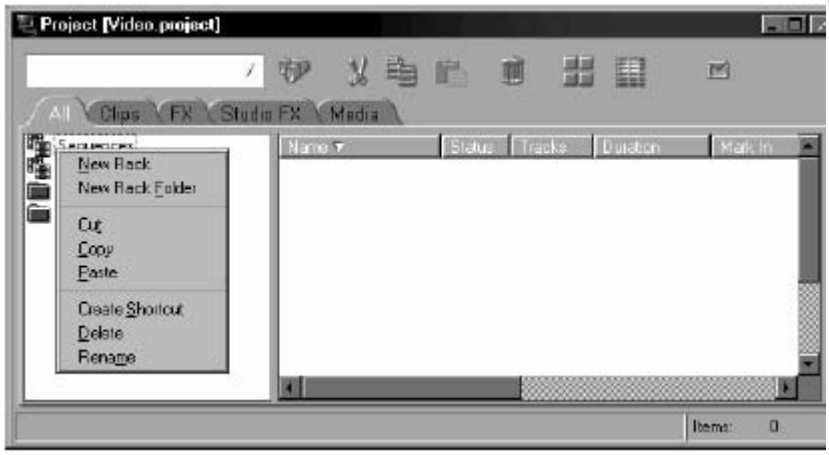
Копирование и перемещение Racks и Folders

Если ваш *Проект* содержит одну или более *Rack Folder*s или *Racks*, дополнительные функции появляются в *Rack Folder/Rack shortcut menu* для того, чтобы работать с *Rack* и *Rack Folders*. Щелкните правой кнопкой мыши *Rack Folder* или *Rack*, чтобы обратиться к контекстному меню.

Вырезать/Копировать/Вставить

- Используйте В*ырезать* (*Cut)* , чтобы удалить выбранный *Rack* или *Rack Folder* из его текущей позиции.

- Используйте *Копировать (Copy)* , чтобы создать копию *Rack* или *Rack Folder*; и после используйте *Вставить (Paste)* , чтобы вставить его где-нибудь еще.
- Используйте *Вставить (Paste)* чтобы вставить "вырезанный" или скопированный *Rack* или *Rack Folder* где-нибудь еще (например , Вы можете хотеть вставить *Rack* в другой *Rack Folder*).



Контекстное меню Rack Folder/Rack

Копирование, вырезка и вставка могут также быть выполнены функцией drag&drop. Чтобы переместить *Racks* и *Rack Folder*, или даже несколько сразу, просто перетащите их из *Rack Folder* в *Rack Folder*. Чтобы скопировать *Racks*, CTRL+drag их (маленький символ плюс появляется рядом с указателем).

Создание Ярлыка Rack

Ярлык – ссылка на *Rack* или *Rack Folder*. Любые изменения, которые Вы делаете для *Ярлыка* (например удаление объекта, его содержимого), также сделаны непосредственно в *Rack*, и наоборот. Единственное исключение: если Вы удаляете *Ярлык*, оригинальный *Rack* не удаляется.

1. Щелкните правой кнопкой мыши *Rack*, чтобы отобразить его контекстное меню и выбрать *Create Shortcut.*

2. Система генерирует ярлык под оригинальным *Rack* и назначит ему то же самое имя; однако, значок *Rack* теперь имеет маленькую стрелку.

Вы можете также создать *Ярлык Rack*, используя функцию *drag&drop*: Перетащите *Rack* на рабочий стол. *Ярлык* идентифицируется маленькой стрелкой в основании, в левом угол *Picon* (стрелка появляется на значке в *Detail View*).

Зачем использовать Ярлыки Rack?

Ярлыки *Rack* особенно полезны на рабочем столе (см. примечание выше). Они позволяют Вам сохранить несколько *Racks* открывая разу, таким образом обеспечивая Вас возможностью более широкого одновременного просмотра доступных материалов.

Открытие Нескольких Racks Одновременно

Чтобы просматривать более чем один *Rack* сразу, перетащите значок *Rack* из области дерева окна *Project* как ярлык на рабочий стол. Дважды щелкните значок, чтобы открыть его окно *Rack*, которое является теперь *Ярлыком* оригинала *Rack* в пределах окна *Project*.

Рабочий стол с окном Project, ярлыками и окнами Rack

Удаление Racks и Folders

1. Чтобы удалить *Rack* или *Rack Folder*, щелкните правой кнопкой мыши на *Rack* или *Rack Folder*.

2. В контекстном меню, которое появляется, нажмите *Delete.* Объект перемещается на рабочий стол в *Trash.* В случае необходимости, Вы можете восстановить его оттуда.

Если Вы хотите использовать отдельный объект, содержавшийся в *Rack Folder* или *Rack* в *Trash*, Вы должны копировать целый *Rack* или *Rack Folder* назад в окну *Project*. Не возможно обратиться к отдельным объектам, содержавшимся в *Racks* или *Rack Folder* в *Trash*.

Переименование Racks и Folders

Используйте *Переименовать* (*Rename,* чтобы переименовать *Rack* или *Rack Folder*.

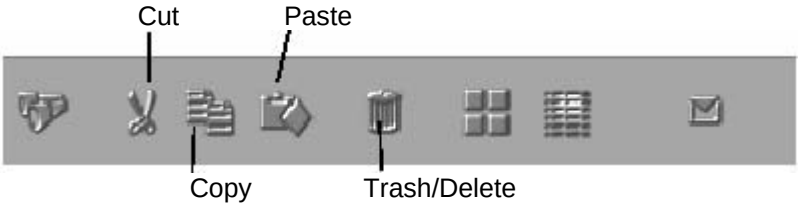
1. Чтобы сделать это, щелкните правой кнопкой мыши на объекте. В контекстном меню, которое появляется, нажмите *Rename*.

2. Поле имени объекта может теперь быть отредактировано. Введите новое имя, и подтвердите ENTER.

Вы можете также редактировать имя объекта двойным щелчком на имени и затем ввести новое имя, тем же путем как и в MS Windows.

Панель инструментов

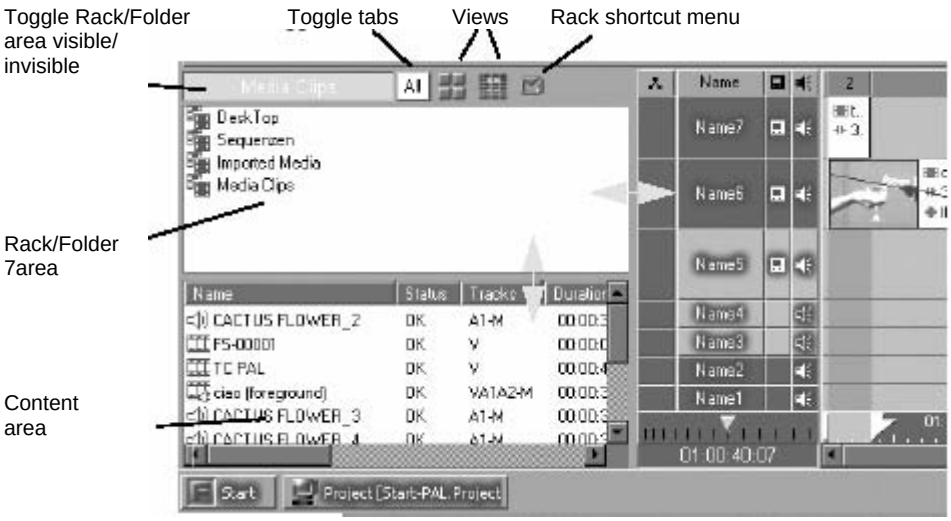
Вы можете также вызвать *Cut, Copy, Paste и Delete* функции из панели инструментов *Project*, нажав соответствующую кнопку.



Project toolbar

The Project Browser

Project Browser оказывается особенно полезным при работе на одном мониторе. Когда активен *Project Browser* он занимает некоторое пространство *Timeline.*



Project Browser (horizontal split setup)

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

Если Вы не находите кнопку в области инструмента *Timeline*, восстанавливаете ее из соответствующей панели инструментов *(см. " Customizing Toolbars "* на странице 11-7). Чтобы закрыть *Project Browser,* нажмите кнопку инструмента снова.

Project окно и *Project Browser* отличаются по одной важной особенности: выбранный (иногда также называемый активным) *Rack* или *Rack Folder* в *окне Project* не выбираются автоматически или активизируются *Project Browser*. Пожалуйста помните это при использовании функций, которые обращаются к активному, или выбранному, *Racks* (*Details: 6-9*).

- Изменение размера и позиция браузера-

Границы между *Timeline* и *Project Browser* так же как между областью содержимого и *Rack/Folder* областью могут перемещаться. Поместите мышь на разделительную линию и перетащите ее в желаемую позицию (см. стрелки на снимке экрана выше).

Вы можете также изменить позиции области содержимого и *Rack/Folder* области. Щелкните правой кнопкой мыши на разделительной линии между областями и выберите комбинацию. *Relative* сохраняет относительный размер обеих областей при перемещении больше или меньше.

Чтобы переместить *Project Browser* скажем, вверх *Timeline*, щелкните правой кнопкой мыши на линии разделения между браузером и *Заголовком Timeline* и выберите опцию из контекстного меню.

- Переключение *Rack / Folder* области видимый/невидимый-

Это поле показывает имя текущего активного *Rack* или *Rack Folder*. Нажимая на нее Вы можете выключить или отобразить *Rack / Folder* область, таким образом выделяя больше (или меньше) пространства для области содержимого .

Рабочий стол Rack показывает клипы и эффекты, которые были помещены на рабочий стол EDITION, но не*Racks*.

- Переключение закладок-

Нажмите на переключатели на доступных закладках *Project*.

- Переключение *Проекта* -

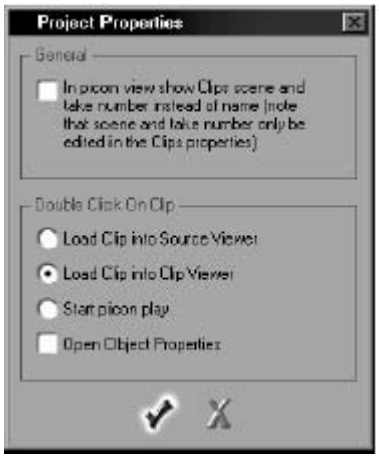
В случае, если Вам необходим материал из другого *Проекта*, Вы можете переключить *Проекты*. Текущая *Последовательность* остается на *Timeline*.
Чтобы сделать это, щелкните правой кнопкой мыши *Toggle Tabs*. Вы получите список самых недавних *Проектов*, над которыми Вы работали (тот же самый список как и в подменю *Open/Create Project*). Нажмите имя *Проекта*, чтобы выбрать его.
Если Вам нужен другой *Проекте,* Вы сначала должны будете открыть и закрыть его обычным путем, чтобы получить его в списке последних проектов.

Используя эту функцию, возможно иметь два различных *Проекта* в окне *Project* и *Project Browser*. *Проект* в окне *Project* остается первичным, текущим *Проектом*, для которого пользователь имеет полные права доступа. Вы можете копировать объекты со вторичного *Проекта* (того, что в браузере) в текущий (тот, что в окне), но не наоборот.

В зависимости от контекста, двойной щелчок левой кнопки мыши на объекте приводит к различным действиям: *Project Browser*: объект передается в *Source Viewer.*
Project окно *(Rack)*: объект загружается в *Clip Viewer.*

Свойства проекта

Project Properties - комбинация нескольких основных параметров настройки, которые пользователи могут изменить, чтобы обеспечить специфические требования или предпочтения.



Чтобы открыть *Project Properties*, щелкните правой кнопкой мыши на области содержимого или области дерева , или нажмите кнопку контекстного меню в правой стороне инструментальной панели и выберите *Project Properties*.

Все свойства и параметры настройки, которые Вы можете открыть и изменить в отдельных модулях, соответствуют точно *Свойствам* и *Параметрам настройки* в *меню Start EDITION*. Вы можете таким образом делать ваши параметры настройки в обоих местах.

- Нажмите *Picon View Show Clip's Scene and Take Number Instead of Name* чтобы отобразить сцену и выбранные номера в представлении *Picon*.
  Если Вы не определили это в течение регистрирации/оцифровки, то Вы можете сделать это в любое время в *Clip Properties* (*Details: 6-62*).

Чтобы определить, какое действие выполнено, когда Вы дважды щелкаете на объекте, выберите один из вариантов, доступных в области *Double-Click On Clip* :

- *Load Clip into Source Viewer* - загрузка клипа/объекта в *Sequence Editor's Source Viewer* для обработки (*"Source Viewer"* на странице 7-37).

- *Load Clip into Clip Viewer* - загрузка клипа/объекта в *Clip Viewer* (*Details: 6-48*).

- *Start Picon Play* – запуск воспроизведения клипа представлении *Picon* (*Details: 6-70*).

- *Open Object Properties* - открывает поле *Properties* объекта, чтобы просмотреть или изменить данные клипа, такие имя или комментарии (*Details: 6-62*).

ОБЪЕКТ

Этот раздел содержит все, что Вы должны знать об объектах в EDITION:

Основы
Определение объектов, основные методы для работы с объектами, и т.д. *Details: 6-19*

Объекты в Проекте
Просмотр; сортировка; пересоединение *Details: 6-23*

Поиск и нахождение объектов *Details: 6-34*

Просмотр объектов : Clip Viewer *Details: 6-48*

Свойства объектов
Нахождение и редактирование информации об объектах *Details: 6-62*

Storyboarding
Выделение *Последовательности* фильма *Details: 6-68*

Batch Digitize
Оцифровывание клипов автоматически *Details: 6-73*

Объединение
Комбинирование клипов и Media Files *Details: 6-81*

Condense
Объединение всех клипов в *Последовательности* *Details: 6-85*

ClipSync
Синхронизация выбранных объектов Details*: 6-86*

Media Management
Работа с media files *Details: 6-91*.

Основы

Что такое Объекты?

В *Проекте (Project)* , Вы будете прежде всего работать с объектами. "Объект" - самое общее слово для элементов, содержащихся в *Проекте,* таких как аудиоклипы, файлы видеозаписи, Последовательности, графика, титры, субтитры, открытые кредиты, закрытые кредиты, эффекты, мультипликации, и т.д. *Racks* и *Rack Folders* - также объекты, как и - *Ярлыки* и копии.

Объекты, Ярлыки, Копии и Файлы Media

"Объекты" вообще относятся к элементам, содержавшимся в *Проекте*, таким как файлы видеозаписи, аудиоклипы, и т.д. Объекты включают один или более файлов на жестком диске. Эти файлы называют “ Media Files. ”

Если Вы имеете, например, оцифрованный клип с *Видео Video Source Track* и двумя синхронными *Audio Source Tracks,* он рассматривается как один объект, составленный из трех *Media Files* на жестком диске (один видео файл и два аудио файла). Однако, если Вы разгруппировываете (расформировываете) *Video* и *Audio Source Tracks* на *Timeline*, Вы получите три объекта

В отличие от объекта, *Media File* не может быть изменен - только создан или удален. Если Вы хотите урезать файл видеозаписи, *Media File* остается неизменным начиная с обрезки, в которой клип только вызывает изменение метки- in, и метки- out, указывая на ту часть объекта, с которой Вы хотите работать.

В *Project* модуле Вы можете также создать копии объектов и определить ярлыки объектов:

- *Copy*

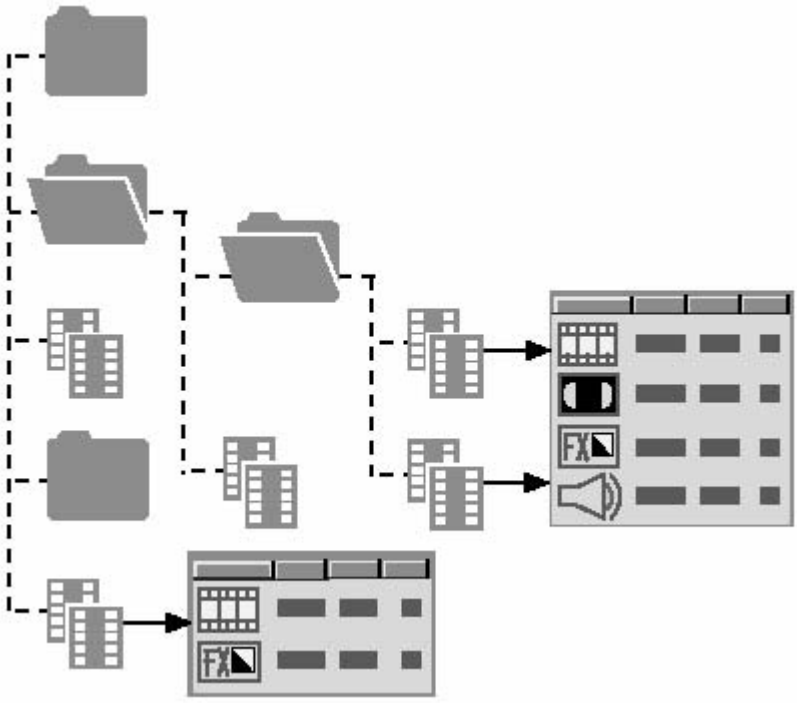
" Copy " является полностью отдельной от оригинального объекта. Если Вы редактируете копию, оригинальный объект не затрагивается. Каждый объект, который Вы размещаете в *Timeline* - копия. Если Вы урезаете клип, объект в *Проекте* остается неизменным.

Копии в *Проекте* используются, чтобы создать различные клипы из одного и того же *Media File* или создавать собственные эффекты, начинающиеся с копии заданного по умолчанию эффекта.

- *Shortcut*

“Shortcut”(ярлык) связан с оригинальным объектом. Если Вы редактируете оригинальный объект, *Ярлык* также изменяется и наоборот.

Ярлыки главным образом используются, чтобы получить более быстрый доступ к клипу. Например, ярлыки на рабочем столе дают Вам прямой доступ к нескольким клипам, которые сохранены в различных *Racks*.



Иерархия Проекта, папки, Racks и объектов

Контекстные меню Объектов

Каждый объект в EDITION имеет собственное контекстное меню, содержащее функции, которые касаются специфического типа объекта. Некоторые функции, однако, доступны для всех объектов.

Контекстное меню объекта (Клип)

Cut/Copy/Paste

- Используйте *Cut*, чтобы удалить выбранный объект или папку из ее текущей позиции.
- Используйте *Copy*, чтобы создать копию объекта; и используйте *Paste*, чтобы вставить его где-нибудь еще.
- Используйте *Paste*, чтобы вставить "вырезку" или скопированный объект где-нибудь еще (например, в другой *Rack*).

Копирование, вырезка и вставка могут также быть выполнены функцией drag&drop. Чтобы переместить объекты, даже несколько сразу, просто перетащите их из *Rack* в *Rack*. Чтобы скопировать объекты, CTRL+drag их (маленький плюс символ появляется рядом с указателем мыши).

Создание Ярлыка

1. Щелкните правой кнопкой мыши на объекте. В контекстном меню, которое появляется, выберите *Create Shortcut.*
2. Система сгенерирует ярлык ниже оригинального объекта и назначит ему то же самое имя; однако, значок объекта теперь имеет маленькую стрелку.

Вы можете также создать *ярлык* для объекта, используя функцию *drag & drop*: Перетащите объект на рабочий стол.

Удаление Объектов

Для детального описания того, как удалять объекты, смотрите раздел по управлению media *“Deleting Clips/Objects and Media Files”* на странице 6-113).

Переименование Объектов

Используйте *Rename*, чтобы переименовать объект.

1. Чтобы сделать это, щелкните правой кнопкой мыши на объекте. В контекстном меню, которое появляется, нажмите *Rename*. Поле имени объекта может быть отредактировано.
2. Введите новое имя, и подтвердите ENTER.

Вы можете также редактировать имя объекта двойным щелчком на имени и затем ввести новое имя, которое является таким же как используется в MS Windows.

Undo/Redo

Нажмите *Undo*, чтобы полностью изменить последнее выполненное действие. Нажмите *Redo*, чтобы полностью изменить последнее выполненное действие *Undo*. *Undo* и *Redo*, обращаются к изменениям, сделанным непосредственно с объектом (например, переименование), но не работают, если Вы переместили его из *Rack* в *Rack*, удалили его, и т.д.

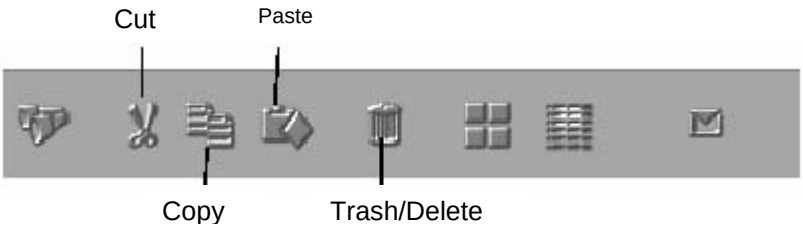
Предварительный просмотр

Нажмите один или несколько клипов в *Rack* и выберите функцию Preview> *Selected* в контекстном меню. Если Вы желаете просмотреть все клипы в *Rack*, нажмите *Preview> All In Rack*. Клипы теперь загружаются в *Clip Viewer* в заданном порядке и воспроизводятся без перерыва, как только Вы нажимаете *Play* (*Details: 6-48*).

Панель инструментов

You can also call the *Cut, Copy, Paste* and *Delete* functions from the *Project* toolbar by clicking the particular button.

Вы можете также вызвать *Cut, Copy, Paste и Delete* функции из панели инструментов *Project*, нажав специальную кнопку кнопку.



Project toolbar

Объекты в Проекте

Этот раздел рассказывает о взаимодействии между *Проектами* и объектами:

Просмотр объектов *Details: 6-23*

Выбор объектов *Details: 6-32*

Сортировка и размещение объектов *Details: 6-32*

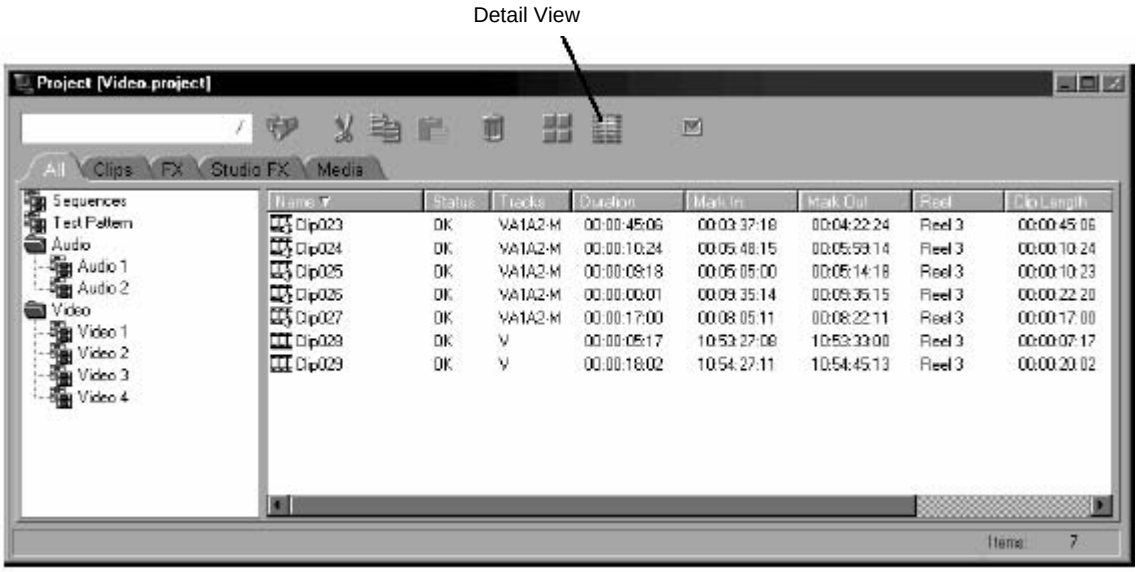
Проверка импортированные media *Details: 6-33*

Просмотр

EDITION делает различие между *Detail View* (список) и *Picon View* (изображения). Это приводит к множеству разновидностей и вариантов редактирования:

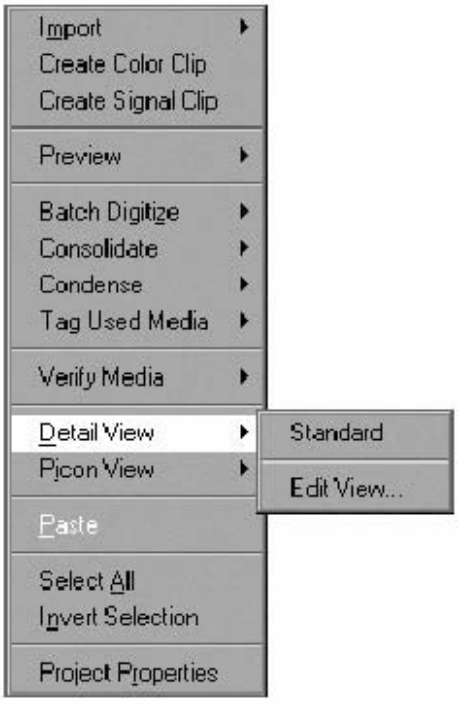
Подробное Представление (Detail View)

Рисунок ниже показывает окно *Project* с несколькими *Racks* и *Rack Folder*s. Один *Rack* в списке выбран. Он содержит несколько клипов, отображенных в алфавитно-цифровой форме в области содержимого справа, наряду с их метками-in, метками-out, продолжительностью, *Tracks*, и т.д.



Окно Project с Rack в Detail View

Стандартный Detail View



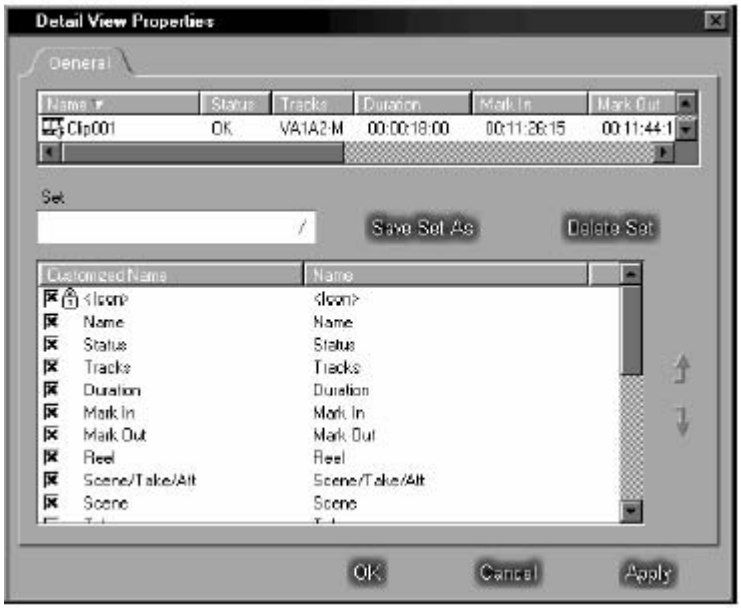
Чтобы активизировать *Detail View*, щелкните правой кнопкой мыши в окне *Project* область содержимого, или нажмите кнопку контекстного меню на правой стороне панели инструментов. В контекстном меню, которое появляется, нажмите *Detail View> Standard*. *" Detail "* означает, что информация отображается в алфавитно-цифровой форме с именами клипов, метками-in, метками-out, и т.д.; *" Standard "* означает, что информация отображается а с заданными по умолчанию параметрами настройки столбца.

Контекстное меню Rack (Detail View)

Вы можете также активизировать *Detail View,* щелкнув на его значке на панели инструментов

Представление Редактирования (Edit View)

Чтобы скорректировать *Detail View* отображение, щелкните правой кнопкой мыши в области содержимого, чтобы открыть контекстное меню *Rack*. Нажмите *Detail View> Edit View,* чтобы открыть диалоговое окно *Detail View Properties*.



Диалоговое окно Properties в Detail View

- В списке, нажмите флажки тех пунктов, для которых Вы хотите отобразить подробное представление. Область сверху диалогового окна показывает, как *Detail View* выглядит при отображении. Вы можете также использовать эту область, чтобы изменить ширину столбца. Чтобы сделать это, перетащите разделы столбца к требуемой позиции. Вы можете также скорректировать ширину столбца непосредственно в *Rack*, однако, эти изменения не будут сохранены.

- Медленно дважды щелкните на любом названии заголовка столбца в столбце *Customized Name*, чтобы отредактировать его.

- Чтобы изменить порядок столбцов, нажмите название заголовка столбца, который Вы хотите переместить.

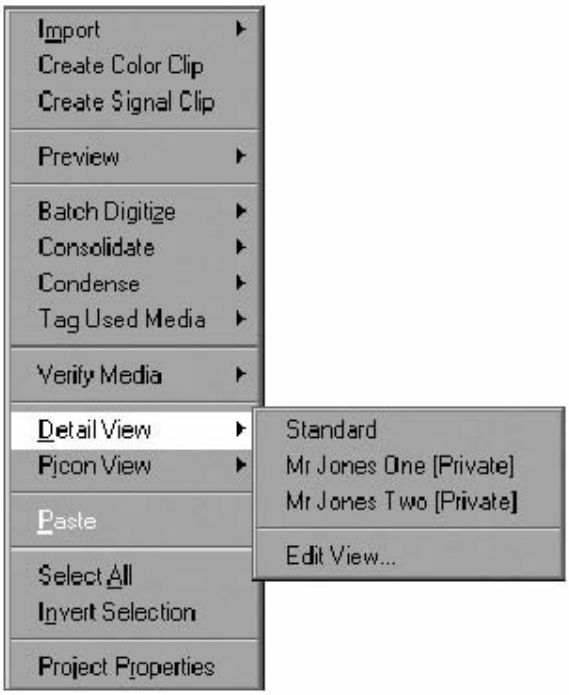
- Повторно нажмите кнопки стрелки направо от полосы прокрутки, чтобы переместить заголовок столбца вверх или вниз в списке.

Сохранение наборов

Чтобы сохранить некоторую конфигурацию как набор, нажмите кнопка *Save Set As* и введите название набора. Чтобы загрузить предварительно сохраненный набор, нажмите значок *Arrow* на справа от поля *Set* и нажмите набор в раскрывающемся списке, который появляется. Нажмите *Delete*, чтобы удалить наборы.

Значки объектов должны всегда появляться в начале строки, то есть они не быть могут быть перемещены. Для списка значков, см*“Object Icons (Detail View)”* на странице 6-30.

Стандартные и Индивидуальные наборы

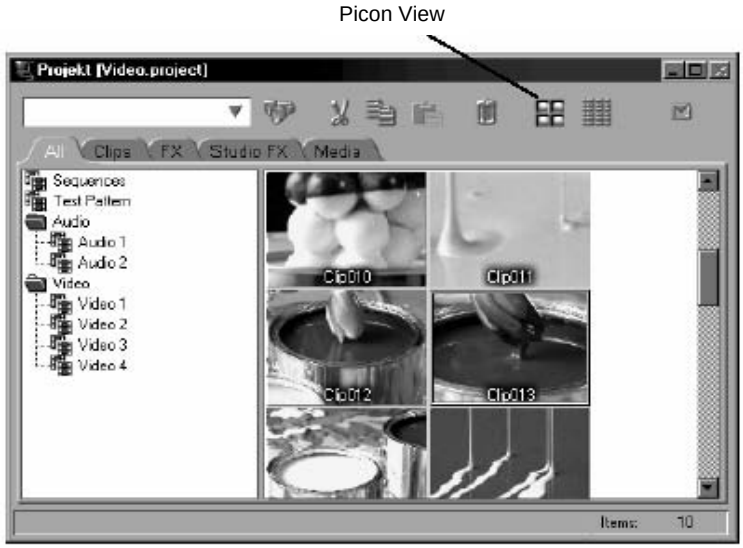


Индивидуальные наборы могут также быть активизированы с контекстным меню. Заданные по умолчанию *(Стандартные)* параметры настройки всегда доступны.

Detail View наборы в контекстном меню Rack

Picon Представление(Picon View)

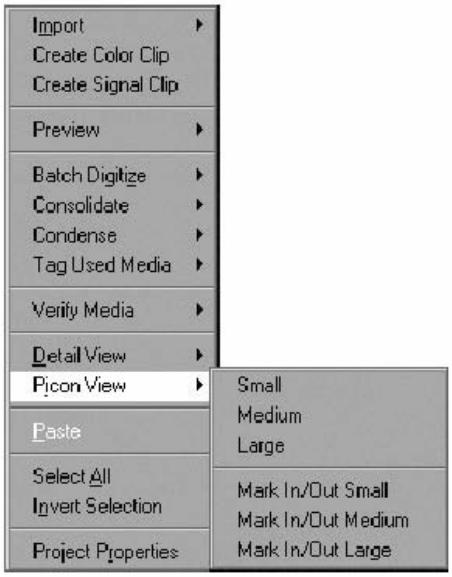
Используйте *Picon View,* чтобы отобразить объекты как миниатюрные изображения *(Picons)*. В случае видеоклипа, первый фрейм (метка - in) появляется. Если Вы определяете специфическое индексное изображение (в течение *Logging* или в *Clip Viewer*), это изображение появится. Графика и заголовки также отображаются *как миниатюра*.
Функция *Grab Picons* в контекстном меню *Rack* модифицирует *Picons* в текущих постионах метки- in или клип-in и клип-out или метки - out, соответственно.



Окно Project с Rack в Picon view

Содержание только одного *Rack* может быть отображено в области содержания окна *Project*. Нажмите закладки или *Racks* в области дерева для быстрого краткого обзора *Racks* в вашем *Проекте*.

Нажмите *Small, Medium* или *Large*, чтобы определить размер *Picon*. Сколько объектов будет видимо, зависит от размера окна.



Имена клипов также появляются в *Picon View*. Если Вы предпочитаете отображать, часть сцены и номера сцены (например, если Вы работаете со сценарием), нажмите соответствующую опцию в *Shortcut Menu* > *Project Properties* (см. также *Project Properties* на странице 6-17).

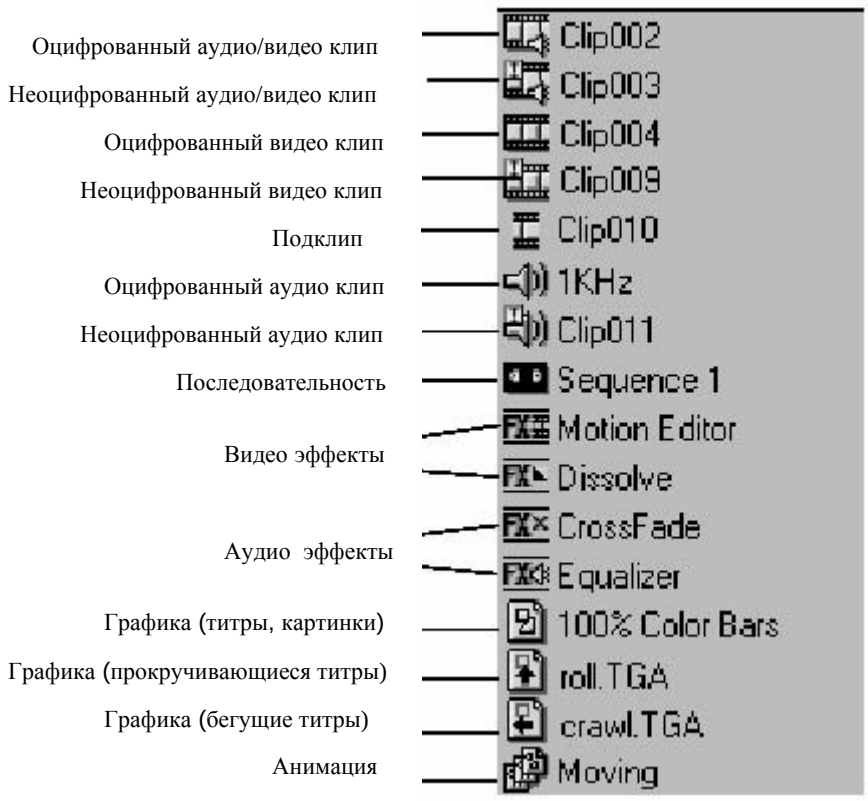
Picon View: Mark-In/-Out

Чтобы отобразить обе метки, метка - in *Picon* и метку-out *Picon*, при *Picon View,* нажмите соответствующую опцию, в зависимости от того, какого размера Вы хотите отобразить *Picons*.

В этом режиме, Вы будете видеть меньше клипов в пределах одного и того же размера окна.

Значки Объектов (Detail View))

В подробном представлении каждой строке предшествует значок, представляя тип объекта и состояние.



Значки объектов в EDITION

Значки объектов (Picon View)

Изображения, указывающие статус объекта также используются в *Picon View*:

Эффекты, применяемые к Символам Клипов

Если Вы применяли один или более эффектов к клипу, серая звезда появляется в *Picon*:

Picon с эффектом и символами Атрибутов (слева); Media File недоступен (справа)

Media File не Доступен

Восклицательный знак в верхнем левом углу указывает, что *Media File* клипа не доступен. Этот символ соответствует восклицательному знаку в *Detail View* для неоцифрованного видео / аудио клипа.

Изменение Атрибутов Клипа

Маленькая синяя звезда в верхнем правом углу идентифицирует клипы, которые

- *Playback Level* (*Details: 6-66*)

были изменены. Вы можете обратиться к этим модификациям через расширенное диалоговое окно в *Clip Viewer* (*Details: 6-61*).

Чтобы дезактивировать измененные атрибуты, см. раздел по *Атрибутам*, *" FX Properties "* на странице 6-67.

Выделить всё / Инвертировать Выбор

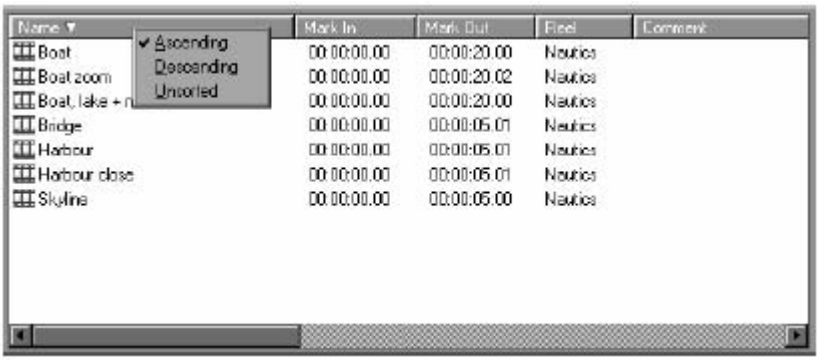
Нажмите *Select All* в контекстном меню *Rack* к выделите все объекты в *Rack*. В *Picon View*, выбранные *Picons* появляются с желтой рамкой вокруг них; в подробном представление, выбранные элементы подсвечены.

CTRL+click чтобы выбрать индивидуальные объекты.

Нажмите *Invert Selection*, чтобы выбрать элементы, не выбранные и наоборот. Это полезно, если Вы хотите выбрать почти все объекты в *Rack*, отбросив немногие. В этом случае, сначала выберите объекты, которые Вы не хотите и затем нажмите *Invert Selection*.

Сортировка Объектов

Объекты в *Rack* могут быть отображены в некотором порядке, независимо от представления *Picon*, или *Detail View*. Однако, чтобы фактически отсортировать элементы сортировки, Вы должны переключиться в *Detail View*:



Сортировка клипов по возрастанию в алфавитно-цифровом порядке

Сортировка с Использованием Контекстного меню

1. Щелкните правой кнопкой мыши заголовок столбца, который Вы хотите сортировать.
2. В контекстном меню, которое появляется, нажмите требуемый метод сортировки:

Возрастание(Ascending) (от 0 до 9, от A до Z),

Убывание (*Descending)*(от Z до A, от 9 до 0), или

Несортированный (*Unsorted)*(оставить в существующем порядке).

Сортировка с Использованием Значка Стрелки

Альтернативно, Вы можете также просто повторно нажимать заголовок столбца, который Вы хотите сортировать, таким образом переключаясь между тремя вариантами сортировки, представленными различными значками стрелки, которые появляются (или не появляются) в заголовке.

- Стрелка, указывающая вниз представляет возрастающий порядок,
- вверх, порядок по убыванию, и
- нет стрелки, несортированный.

Каждый столбец может быть отсортирован, но Вы можете только отображать информацию, отсортированную по одному столбцу одновременно. Другими словами, Вы можете сортировать по именам клипов или по точкам метки - in или метки- out, и т.д. Как только Вы определили метод сортировки для одного столбца, другие столбцы автоматически перестраиваются соответственно.

При сортировке в возрастающем порядке, EDITION размещает числа перед символами; в порядке убывания - символы перед числами. Хотя функции сортировки доступны только в *Detail View*, любой порядок, определенный в подробном представлении поддерживается в *Picon View* При *Batch Digitizing* (*Details: 6-73*), EDITION автоматически сортирует в возрастающем порядке.

Проверка Импортированных Media

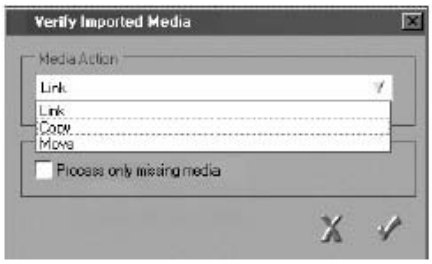
Функции *Verify Imported Media*

- проверяет связь между импортированными клипами или объектами в *Rack* и соответствующими *Media File*,

и

- пытается восстановить эту связь (при отсутствии) через повторный импорт или повторное соединение.

Verify Imported Media по умолчанию выполнены на клипах, носители которых не доступны (метка восклицания на *Picon*). Но даже если ваши клипы - *Media online*, Вы можете копировать *Media Files* перед связанными клипами в ваш локальный каталог, чтобы достигнуть лучшей производительности, например.
В контекстном меню *Rack*, нажмите *Verify Imported Media> All in Rack* or *Selected*.



В диалоге выберите из списка метод восстановления связи:

- *Копировать (Copy) Media File* в *Project media directory*
- *Переместить (Move) Media File* в *Project media directory*
- Установить связь (*Link)* между объектом и *Media File* (который остается на своем месте).

С отключенной опцией *Process only missing*, операция включает все выбранные клипы или в *Rack*.

Если *Verify Imported Media* не может найти соответствующий *Media File*, другой диалог появляется. Здесь Вы можете искать и выбирать определенный файл.

Смотри также *“Media Management”* на странице 6-91.

Поиск и Обнаружение Объектов

Обнаружение определенных объектов может быть трудно, особенно в больших *Проектах*. EDITION обеспечивает Вас двумя инструментальными средствами: *Quick Finder (Быстрый поиск)* и комплексом *Find Tool*.

Быстрый поиск (Quick Finder)

Используйте эту функцию (расположенную в верхнем левом углу окна *Project*), чтобы быстро найти имена и термины в вашем *Проекте*. Введите термин, который Вы ищете в поле (Вы можете также напечатать только часть термина). Нажмите кнопку *Binoculars (Quick Finder)*.

Если EDITION находит частичные или полные соответствия, объекты подсвечиваются в их *Rack*. Нажмите кнопку *Binoculars* снова, чтобы продолжить поиск.

Нажмите значок *стрелки* справа от поля ввода, чтобы открыть раскрывающийся список, из которого Вы можете выбрать и активировать термин, который Вы искали перед этим.

Функция *Quick Finder* только находит объекты основанные на принципе соответствия один за другим. Кроме того, результаты поиска не могут группироваться в одном *Rack*, так что эта функцию лучше всего использовать, чтобы быстро найти определенный объект в большом *Проекте*.
Чтобы находить объекты в *Проекте*, на основании более сложных критериев поиска, используйте *Find Tool* (*Details: 6-35*).

Find Tool

Find Tool - мощный инструмент для того, чтобы найти практически любой объект в *Проекте*. Он предлагает сложный ряд операторов для настроенного поиска и позволяет Вам удобно организовывать результаты.

Открытие Find Tool *Details: 6-36*

Критерии поиска *Details: 6-38*

Опции *Details: 6-44*

Отображение результатов поиска *Details: 6-45*

Командная строка *Details: 6-46*

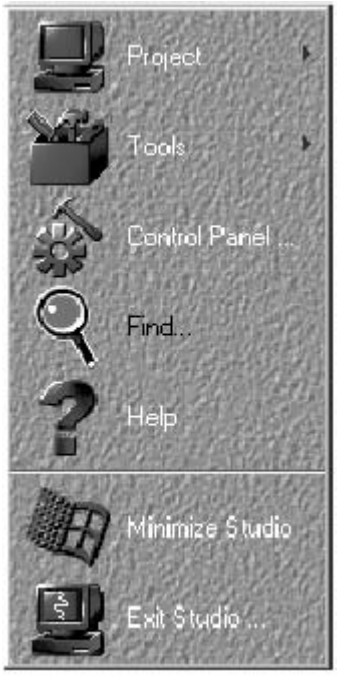
Создание *Details: 6-47*

Перемещение в Rack *Details: 6-47*

Копирование в Rack *Details: 6-47*

Открытие Find Tool

Чтобы использовать *Find Tool*, нажмите *Start Menu* > *Find*.



The *Find Tool* includes three tabs which are used for specifying search parameters and displaying results. *Find Tool* включает три закладки, которые используются для того, чтобы определить параметры поиска и отобразить результаты. На правой стороне окна - дополнительные команды поиска и варианты для того, чтобы переместить результаты.

Критерии поиска

Следующие страницы показывают, как установить параметры закладки для эффективного поиска.

Item + Location Tab

Закладка Item + Location со строкой поиска

Use the options in the *Item + Location* list boxes to specify the attributes of the object you want to find. To perform a search, the *Item + Location* window must contain at least one search string. A search string is made up of entries in the following boxes:

- *Column* list box
- *Operator* list box
- *Variable* field
- *More* list box

Список Столбцов (Column)

Чтобы начать определять атрибуты для поиска, сначала выберите атрибут из раскрывающегося списка *Column*. Поле обеспечивает 18 различных критериев чтобы сузить поиск файла.

Опция, которую Вы выбираете в списке *Column*, оказывает прямое влияние на варианты, доступные в последующих трех полях.

Список столбца (*Column)*

Список операторов (Operator)

Используйте список *Operator*, чтобы определить критерии для дальнейшего сужения вашего поиска.

Различные подпрограммы поиска доступны в этом поле, например:

Список операторов

- *begins with*

Используйте, для поиска элементов, которые начинаются со термина поиска.

- *ends with*

Используйте, для поиска элементов, которые заканчиваются термином поиска.

- *contains*

Используйте, для поиска элементов, которые содержат термин поиска.

- *doesn't contain*

Используйте, для поиска элементов, которые не содержат термин поиска.

- *exact match*

Используйте, для поиска элементов, которые являются полностью идентичными термину поиска.

- *doesn't match*

Используйте, для поиска всех элементов, кроме тех, которые полностью идентичны термину поиска.

Какие варианты появляются в одном поле, зависит от того, что Вы выбрали в других полях. EDITION предлагает Вам логические операторы, чтобы выбрать из них.

Переменное (Variable) Поле

Что появляется в этой области, зависит от того, что Вы выбрали в списке *Column*. Следующие поля могут появиться, например:

- *Text box*

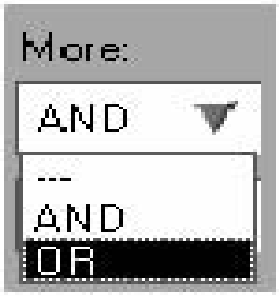
Это поле появляется, например, когда Вы определяете *Name* в поле *Column*, и используется, чтобы искать текстовую строку (максимум 29 символов). Щелкните правой кнопкой мыши на текстовом поле, чтобы открыть контекстное меню с функциями Undo*, Mark* и *Copy*.

- *Tracks box*

Это поле появляется, например, когда Вы определяете *Tracks* в поле *Column*, и используется, чтобы определить, треки для поиска.

Это полезно, например, если Вы ищете клип, но только для видеоклипов, но не аудио клипов. Чтобы сделать это, выберите *Tracks* в *Column*, *contains* в *Operator*, и нажмите *V* (для видео) в этом поле. Вы можете также ввести, ищете ли Вы моно (M) или стерео (S) аудио клипы в меню выбора.

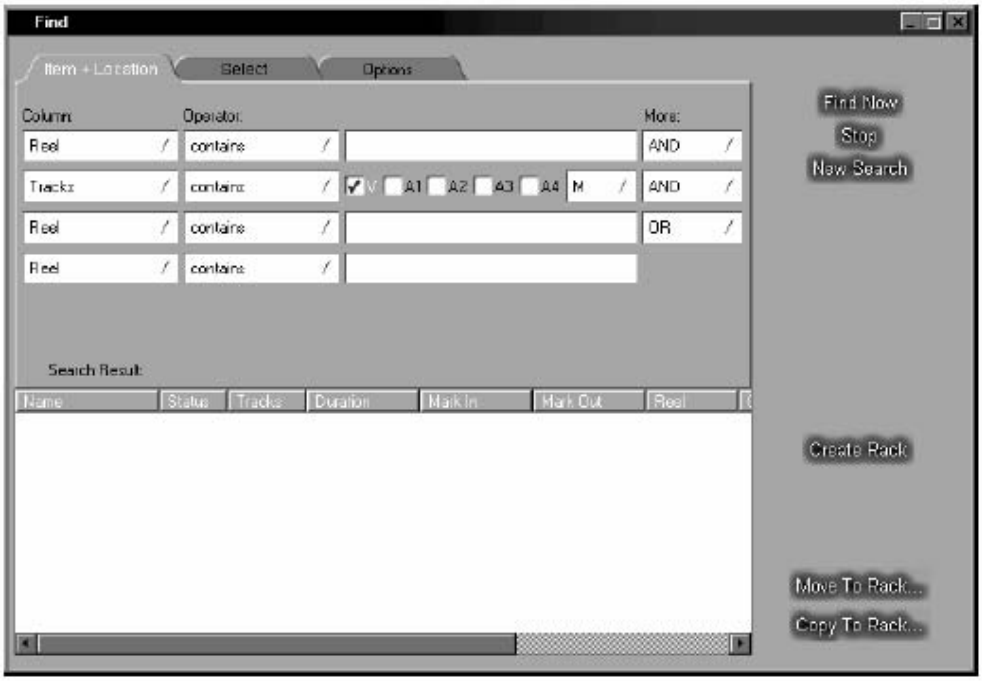
More List Box



Список Больше x

Используйте список *More*, чтобы определить основные операторы поиска *И* и *ИЛИ*. До четырех строк для поиска может быть связано этими логическими операторами. Каждая строка представляет строку для поиска. Настройка по умолчанию "неактивна" (---), когда система только ищет первую строку. Используйте операторы *AND И OR*, чтобы искать и связать дополнительные строки.

Используете ли Вы *И* или *ИЛИ* зависит от того, до какой степени Вы хотите сузить результаты. Например, поиск некоторого имени клипа *И* некоторого *Reel* приведет к одному элементу, то есть если клип с указанным именем расположен в *Reel* указанного названия. Поиск некоторого имени клипа *ИЛИ* некоторого *Reel* приведет к списку всех элементов, в которых оба термина были найдены независимо от другого.



Максимум четырех строки могут быть связаны

Выбор (Select)

Используйте закладку *Select*, чтобы определить, в каких областях и какие типы media Вы хотите искать. Процедура поиска всегда обращается к активному *Проекту*. Следующие два варианта доступны:

- *Racks to search in*
- *Media types to search for*

Закладка Select

Racks для поиска

Используйте эту функцию, чтобы определить какой *Racks* использовать для поиска. Это особенно полезно, если ваш *Проект* содержит много клипов, сохраненных в большом количестве различных Racks. Нажмите флажок, чтобы активизировать / деактивизировать это. Дважды щелкните на папке, чтобы открыть ее структуру. Если элемент в папке выбран, флажок рядом с папкой окажется серым.

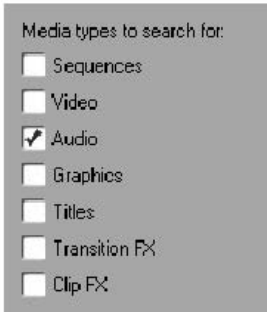
Чтобы облегчить использование *Find Tool*, важно именовать текст Racks обоснованно и эффективно организовать аудио и файлы видеозаписи и переходы (например, сортировать согласно media и событиям).

Типы Media для поиска

Используйте поле *Media Types to Search For*, чтобы определить, какие media *Find Tool* должен искать.

Типы Media

Нажмите требуемые флажки. Логический оператор между различными полями, как понимаете, является *"ИЛИ"*.



Если Вы нажимаете Audio, только аудио данные появятся.

Используйте эту функцию, чтобы препятствовать типам отображаемых media, которые Вы не ищете - даже если они соответствуют критериям, указанным в *Item + Location*

Эта функция может быть полезна, например, если Вы ищете некоторый файл видеозаписи. Если Вы определили *V* (для видео) в поле *Location*, все фильтры и графика в вашем *Проекте* также появятся. Чтобы избежать этого, используйте это поле, чтобы определить точно, какие типы видео данных Вы хотите найти.

Варианты, выбранные в этом поле имеют приоритет над определенными в закладке Item+Location.

Опции(Options)

Используйте закладку Options, чтобы установить следующие два основных параметра поиска:

Чувствительный к регистру(Case sensitive)

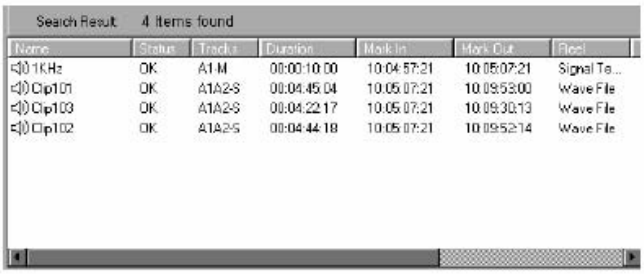
Активизируйте эту опцию, если Вы хотите, чтобы система рассматривала преобразование букв в прописные в поле *Text* при поиске (если поле выбрано, системное преобразование букв в прописные реализуется; если поле не выбрано, система игнорирует преобразование букв в прописные).

Не ярлыки (No shortcuts)

Активизируйте эту опцию, если Вы хотите, чтобы система игнорировала ярлыки. Если поле дезактивировано, система будет искать и оригинальные клипы и ссылки на эти клипы.

Отображение Результата Поиска

Это окно отображает на экран результаты данного поиска.



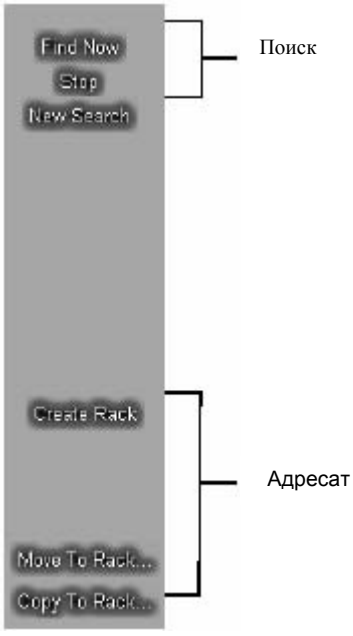
Область Результата Поиска

Область *Search Result* предлагает два контекстных меню.

- Чтобы открыть контекстное меню объектов, щелкните правой кнопкой мыши на объекте в области *Search Result*. Опции, обеспеченные в этом меню позволяют Вам открывать объект, помещать его на *Timeline*, копировать его и т.д.

- Чтобы открыть контекстное меню *Rack*, щелкните правой кнопкой мыши на свободной области в *Search Result*. Функции в этом меню могут применяться ко всем объектам поиска или только к выбранным объектам. Опции, обеспеченные в этом меню позволяют Вам выполнять предварительный просмотр всех выбранных клипов, переключаться между режимами визуального отображения, выбирать объекты и т.д.

Командная строка(Command Bar)



Используйте эти три кнопки наверху правой стороны окна *Find*, чтобы управлять выполнением функции *Find*.

Найти Сейчас (Find Now)

Как только Вы установили, все параметры поиска в различных закладках, нажмите эту кнопку, чтобы начать поиск.

Останов (Stop)

Нажмите эту кнопку, чтобы остановить поиск в любое время. Это полезно, если Вы понимаете, что Вы не достаточно сузили возможные результаты, и система слишком долго выполняет команду или если Вы уже видите файл, в который Вам нужен в области *Search Result*.

Новый Поиск (New Search)

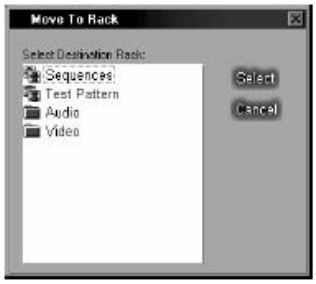
Нажмите эту кнопку, чтобы удалить весь набор параметров поиска и начать устанавливать параметры для нового поиска.

Используйте три функции на правой стороне окна *Find*, чтобы управлять назначениями *Rack* найденных файлов. Вы можете копировать все или только выбранные файлы в существующий или новый *Rack*.

Создать Rack (Create Rack)

Используйте эту опцию, чтобы создать новый *Rack*, в который Вы хотите копировать выбранные или все файлы. Диалоговое окно, которое появляется, позволяет Вам определять имя *Rack* и его местоположение.

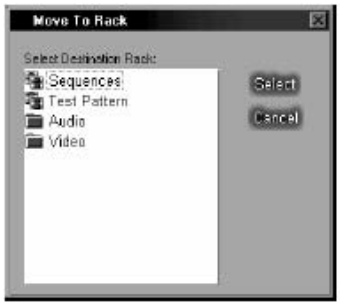
Переместить в Rack (Move To Rack)



Используйте эту функцию, чтобы переместить объекты из их настоящего *Rack* в другой, уже-существующий *Rack* ("перемещенные" объекты удаляются из их предыдущего *Rack*).

Используйте функцию *Move To Rack*, только если Вы абсолютно уверены, что Вы не нуждаетесь больше в объектах в их первоначальном местоположении.

Копировать в Rack (Copy to Rack)



Используйте эту функцию, чтобы копировать объекты в другой *Rack* ("скопированные" объекты остаются в их предыдущем *Rack*).

Используйте эту функцию для временных операций с определенным выбором объектов.

Просмотр и Редактирование Объектов: Clip Viewer

Используя *Clip Viewer*, Вы можете просмотреть (или прослушать) и отредактировать аудиовизуальные объекты. Такие объекты упоминаются вообще как "клипы", и не только в EDITION. Этот раздел охватывает следующие разделы:

Открытие Clip Viewer *Details: 6-49*

Основные функции Clip Viewer

- Навигация с использованием области позиции *Details: 6-50*
- Установка метки-in/метки-out *Details: 6-52*
- Значки Метки-in/метки-out и клип-in/клип-out *Details: 6-52*

- Краткий обзор: Очистка *Details: 6-52*
- Поле Временного кода (Timecode) *Details: 6-53*
- Форматы Временного кода (Timecode) *Details: 6-54*

Дополнительные функции Clip Viewer *Details: 6-54*

- Аудио очистка и контроль *Details: 6-54*
- Установка Маркеров и добавление комментариев *Details: 6-55*
- Волновая инкрустация (Waveform inlay) *Details: 6-58*
- Shuttle Playback *Details: 6-59*
- Создание подклипа *Details: 6-60*
- Расширение клипа *Details: 6-61*
- Уровень Playback *Details: 6-61*

Открытие Clip Viewer

Clip Viewer может быть открыт одним из двух способов:

- Щелкните правой кнопкой мыши на объекте в *Rack* или на рабочем столе. Нажмите *Open* в контекстном меню, которое появляется.

или:

- Дважды щелкните на объекте, который Вы хотите просмотреть. Если Вы выбрали соответствующую опцию *Project Properties* (*Details: 6-17*), *Clip Viewer* откроется вместе с желаемым объектом.

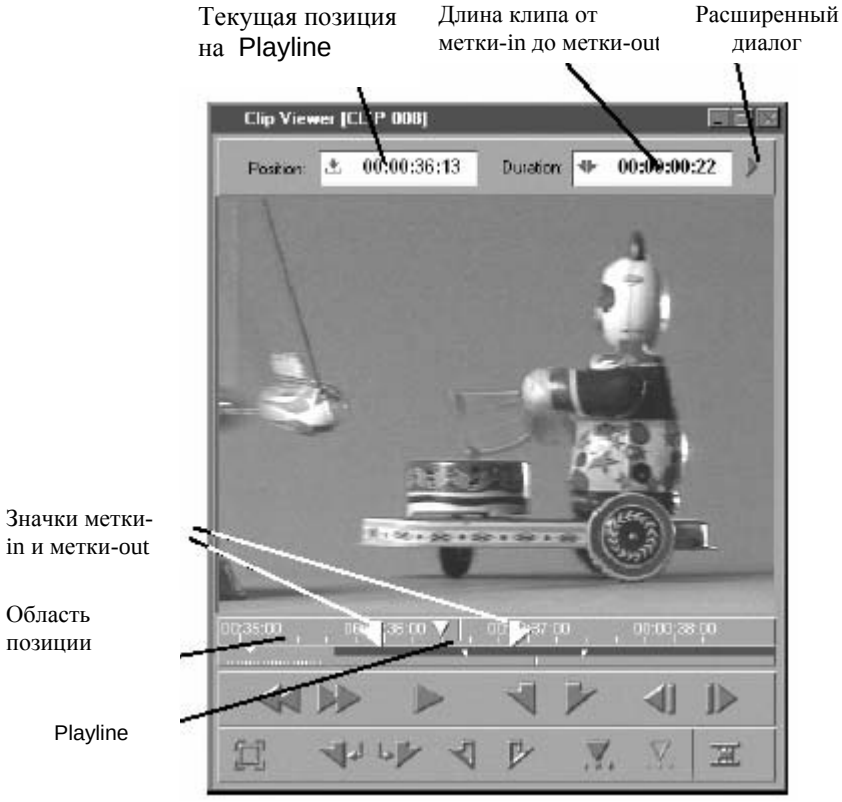
Изображение появляется в окне. Оно может быть в форме видео мозаики (когда объект - видеоклип) или графики (например испытательный образец). Как только *Clip Viewer* откроется , Вы можете загружать в него различные объекты, дважды нажимая на них.
Обычно управление запуском и кнопки редактирования расположены ниже области позиции (для описания этих кнопок, обратитесь к главе *" Input "*на странице 5-1).

Пожалуйста обратите внимание, что нет *кнопки OK* - все изменения объекта постоянно сохраняются.

Двойное нажатие на клипе *Timeline* открывает *Clip Viewer* с этим клипом. Однако, Вы не можете редактировать метку - in и метку- out, потому что Вы фактически просматриваете копию клипа.

Вы можете также конфигурировать панели инструментов *Clip Viewer's*. Щелкните правой кнопкой мыши на панель инструментов, чтобы открыть инструментарий. Здесь Вы можете упорядочивать вашу панель инструментов, используя drag and drop. См. также *"Customizing Toolbars "* на странице 11-7.

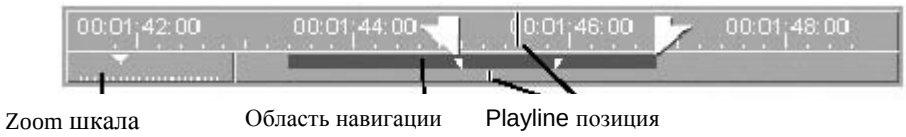
Основные Функции Clip Viewer



Clip Viewer

Навигация с использованием Области Позиции

Область позиции идентична в *Clip, Source u Master Viewers* и (в миниатюрной форме) в *Picon Play*. Хотя ширина области фиксирована, она позволяет просмотреть определенные разделы клипа в желаемой разрешающей способности. Это делается с помощью навигации, и таким образом обнаружение сцен намного проще, особенно в длинных клипах.



Область позиции

Zoom Шкала

Измененный масштаб изображения позволяет Вам изменять масштаб области позиции. Используйте мышь, чтобы перетащить маленький треугольник метки налево или право. Указатель становится значком лупы с знаком плюс или "минус":

- Полностью налево - самая большая разрешающая способность (приблизительно семь фреймов по полной ширине области позиции, один фрейм для каждой строки в масштабе).

- Полностью направо - наименьшая разрешающая способность (каждая строка в масштабе представляет 120 секунд).

Область навигации

Область навигации представляет длину клипа в зависимости от масштаба области позиции. Вы можете использовать мышь, чтобы перетащить область навигации; результаты зависят от выбранного масштаба. Если Вы перетащите область полностью налево (направо), первая (последняя) позиция timecode в области позиции- первое (последнее) изображение клипа. Полный клип не пригоден на области; Вы можете просмотреть только раздел. Если Вы не можете переместить область, это означает, что полный клип появляется в области позиции.

Маленькая строка ниже области навигации представляет позицию *Playline* в пределах клипа. Метка-in и метка- out (если установлены) также отображаются.
Функции:

- Дважды щелкните область навигации, чтобы переключиться между двумя состояниями: полный zoom-out к метке-in/метке-out, или последний масштаб изображения, который был вручную установлен.
- Дважды щелкните область навигации, одновременно нажимая SHIFT, чтобы переключиться между zoom-out и клип-in/клип-out или последним масштабом изображения, который был вручную установлен.

Playline и область навигации

Когда Вы перемещаете область навигации , *Playline* сохраняет его абсолютную позицию в клипе.

Когда Вы нажимаете SHIFT при перемещении клипа, *Playline* перемещается с областью навигации.

Точки метки-in/метки-out и другие Маркеры остаются в их определенных позициях.

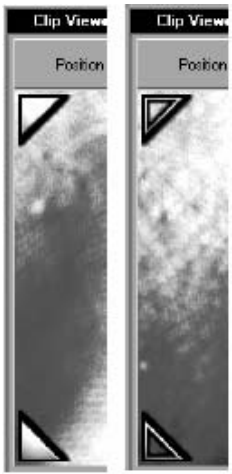
Установка Метки-In/Метки-Out

Чтобы вставить точку метки-in или метки- out или изменить их позицию, переместите *Playline* в требуемую позицию и нажмите кнопку *Mark-In In* или *Mark-Out*.

⌨ Чтобы изменить позицию метки-in или метки- out, Вы можете также переместить значки метки-in или метки- out в области позиции при нажатии ALT+drag. Указатель превращается в крестик. В то время как метка-in в метка- out перемещаются , изображение в инкрустации представляет текущую позицию. Вы можете также переместить Маркеры тем же самым способом.

⌨ Нажмите "ПРОБЕЛ", чтобы поочередно остановить и запустить воспроизведение. Нажмите клавиши ARROW-RIGHT И ARROW-LEFT, чтобы перематывать вперед или назад фрейм за фреймом.

🖱 Если Вы используете мышь с колесом: просто поверните колесо, чтобы перемещать *Playline* фрейм за фреймом, нажмите колесо, чтобы переместить 10 фреймов одновременно.



Метка-In/Метка-Out и клип-In/клип-Out

Значки в углу инкрустации указывают, что *Playline* - в метке - in или метке- out (заполненный треугольник) клипа или вначале или конце соответствующего *Media File* клипа (выделенный треугольник).

Краткий обзор: Видео Scrubbing

Ниже окна изображения на экране дисплея - область позиции, которая представляет длину клипа. С *Playline* (нажмите левую кнопку мыши), Вы может двигаться назад и вперед в области позиции. Процесс перемещения *Playline* назад и вперед в области позиции упоминается как "scrubbing ". В течение scrubbing скобки появляются рядом с указателем. Scrubbing также работает, когда указатель находится в инкрустации, так что Вы не всегда должны находиться в области позиции.

Метка-*In* *Клип-In*

Поля Timecode

Два timecode поля указывают позицию *Playline* и длину зажима, соответственно.

Позиция

Вы можете также ввести значение timecode вручную, чтобы передвинуться в некоторую позицию в клипе. Это может быть сделано одним из двух способов:

- Нажмите поле *Position*. В поле, которое открывается, введите значение timecode, используя цифровую клавиатуру. Альтернативно, Вы можете также нажать отдельную цифру и ввести число, чтобы заменить его. Когда Вы закончите вводить timecode, подтвердите ENTER. Если timecode станет красным, Вы ввели непозволительное значение (типа 00:61:00.34). На ENTER *Playline* переходит в обозначенную позицию.

- Начните набирать значение на цифровой клавиатуре. Поле редактирования автоматически открывается.

Продолжительность

Поле Duration (продолжительность) может также быть отредактировано. Значение метки-out может быть установлено по значению метке-in и продолжительности. Так что длина клипа может быть определена значением метки-in и указанной продолжительности. Как только Вы ввели значение продолжительности, система немедленно устанавливает точку метки- out . Как только Вы ввели значение в поле *Duration*, подтвердите ENTER.

⌨ Чтобы отменить ввод, нажмите клавишу ESC. Отображение возвратится к первоначальному значению.

Timecode Форматы

The PAL and NTSC-DF/NTSC-NDF timecode formats use different separator characters between seconds and frames. Examples:
PAL и NTSC-DF/NTSC-NDF timecode форматы используют различные символы разделителя между секундами и фреймами. Примеры:

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

Дополнительные функции Clip Viewer

Аудио Scrubbing и Контроль

“ Audio Scrubbing ” в нелинейном редактировании может быть сравнимо с тем, что умеют профессиональные магнитофоны, то есть медленно (или быстрее) запускать и перематывать ленту(пленку), чтобы найти некоторую аудио позицию, в то время как Вы фактически слушаете звук. В EDITION перемещают *Playline* в пределах области позиции или в Видео Инкрустации *Clip Viewer Зажима*. Чтобы активизировать *Audio Scrubbing*, нажмите SCROLL, на вашей клавиатуре. Нажмите клавишу снова, чтобы дезактивировать режим *Scrubbing*.

Если Вы используете мышь с колесом: просто поверните колесо, чтобы перемещать *Playline* фрейм за фреймом, нажмите колесо, чтобы переместить 10 фреймов одновременно.

Выбор Audio Tracks

Если Вы работаете с клипами, включающими три или четыре *Source Tracks* (от A1 до A4), Вы должны выбрать *Source Track(s),* которую *Вы* желаете контролировать при scrubbing. Пожалуйста обратите внимание: Это не имеет никакого эффекта на *Audio Editor Routing*. Чтобы сделать это, перетащите функцию *Select Audio Tracks* из инструментов *Clip* или *Source Viewer* в функциональную область.

Выберите комбинацию *Track* в всплывающем меню. Выбранные *Source Tracks* будут направлены к доступным физическим аудио выводам, но только ради контроля.

Если режим scrubbing был активизирован, Вы можете передвигаться фрейм за фреймом, используя клавиши RIGHT ARROW/LEFT ARROW. Нажмите клавиши ARROW и SHIFT одновременно, чтобы переместить Playline на 10 фреймов каждый.

Установка Маркеров и Добавление Комментариев

Вы можете установить так много *Маркеров*, как Вы любите в области позиции и прикрепить комментарий к каждому.

Установка и Удаление Маркеров

- Установка - Переместите *Playline* на позицию *Маркера* и нажимите функцию *Set Marker*. Значок *Marker* вставляется в область позиции.

- Удаление - Переместите *Playline* непосредственно в *Маркер*, чтобы удалить его используя функцию *Delete Marker*. Вы можете выбрать *Маркер*, более легко используя *Goto next/previous Marker* и *Goto next/previous event* функции. (См. также *“ Button Navigation ”* на стр. 7-27.)

Прикрепление комментария

1. Установите *Маркер*.
2. Дважды щелкните *Маркер*, чтобы открыть его поле комментария.
3. Введите текст.
4. Подтвердите *OK* или нажмите клавишу ENTER.

Окно комментариев Установка маркера Удаление маркера

Установка Маркеров и добавление комментариев

Display attached comments

Чтобы отобразить введенную информацию, включая timecode данные данной позиции, оставайтесь указателем на *Маркере* в течение приблизительно секунды (комментарий появляется автоматически) или дважды щелкните *Маркер*, чтобы открыть поле комментария.

Комментарии *маркера* в клипах перемещаются на *Timeline* и к ним можно обратиться там тем же способом.

Список Маркеров

Нажмите эту кнопку, чтобы открыть окно со списком всех *Маркеров* и комментариев для клипа. Нажмите данный вход, чтобы переместить *Playline* в эту позицию в клипе и отобразить соответствующее изображение в инкрустации.

Если Вы не находите эту кнопку в стандартной панели инструментов *Clip Viewer*, откройте окно *Customize* (щелкаете правой кнопкой мыши в панели инструментов) и перетащите кнопку на панель инструментов (*Details: 11-7*).

Список Маркеров клипа

- *Marker Comment* - содержит комментарий *Маркера*, созданный пользователем. Чтобы ввести комментарий, дважды щелкните на *Маркере* и напечатайте информацию в поле, которое появляется.

- *Clip* - показывает позиции timecode *Маркера* в клипе.

Щелкните правой кнопкой мыши в окне *Marker*, чтобы отобразить контекстное меню, содержащее следующие входы:

- *GoTo Marker* - Перемещает *Playline* в выбранный *Маркер*, не закрывая окно в процессе (как это делает, когда Вы нажимаете вход Маркера).

- *Clear Selected Marker* - Удаляет выбранный *Маркер*.

- *Clear All Markers* - Удаляет все *Маркеры*.

Волновая Инкрустация

Если Вы редактируете только аудио клип в *Clip Viewer Зажима*, форма волны клипа отображается в окне инкрустации:

Волновая Инкрустация

Иллюстрация показывает стерео клип. Оба *Source Tracks* размещаются в верхней области. Две строки *Playline* окружают фрейм изображения. Нижняя область показывает тот же самый *Track* в большем масштабе. Раздел выше обозначен прямоугольной рамкой. Вы можете вычищать мышью нижнюю и верхнюю форму волны.

⌨ Чтобы изменить измерение прямоугольного фрейма, используйте CTRL-ARROW-UP или DOWN.

Волновая Инкрустация не может отобразить больше чем два *Source Tracks* сразу. Используйте опцию *Audio Source Tracks*, чтобы выбрать *Source Tracks*, которые будут отображены.

Если Вы хотите редактировать *Audio Source Tracks* для видео клипа в *Волновой Инкрустации*, сначала дезактивируйте Видео в диалоговом окне объекта *Properties* для соответствующего клипа (*Details: 6-62*).

Волновая Инкрустация аудио клипов отражает их индивидуальные параметры настройки *Playback Level*. Очень низкий объем звука аудио клипа, например, появляется в *Волновой Инкрустации* с соответственно "сглаженной" формой волны.

Shuttle Playback (JKL)

Функция *Shuttle Playback* доступна для замедления или ускорения и обратного воспроизведения видео и аудио. Эта функция доступна *Clip Viewer* (так же как в *Source Viewer*) в двух различных скоростях:

- 7 и 15 фреймов в секунду (замедленное *Shuttle Playback*; вперед /назад для NTSC; для PAL: 6 и 12)
- 30, 60, 90, и 150 фреймов в секунду (быстрое *Shuttle Playback;* ; вперед /назад для NTSC; для PAL: 25 50 75 125)

Значки инструмента *Shuttle Playback* могут быть найдены в *Панели Инструментов*. Вы можете включить их в ваш настроенный программный интерфейс (*Details: 11-7*).

Включение Shuttle Playback

Чтобы разрешить *Shuttle Playback*, нажмите один из значков, обозначенных ниже. Нажмите снова (или нажмите клавишу), чтобы активизировать следующий верхний или более низкий уровень. Щелчок на противоположном значке приводит к пошаговому ускорению или замедлению. Он перемещается к противоположному направлению в 30 или 7 фреймов (NTSC).

Shuttle Playback (быстро)

Позволяет Вам переключать скорость воспроизведения 30, 60, 90 и 150 фреймов в секунду (NTSC, вперед /назад). PAL: 25, 50, 75, и 125.

Shuttle Playback (медленно)

Позволяет Вам переключать через скорость воспроизведения 7 и 15 фреймов в секунду (NTSC, вперед /назад). PAL: 6, 12.

Инструментальные средства *Shuttle* назначены на следующие клавиши в стандартном расположении символов на клавиатуре:

- J - Быстрое обратное воспроизведение
- K –Останов
- L - Быстро прямое воспроизведение
- SHIFT-J - медленно обратно

- SHIFT-L - медленно вперед

Создание подклипа

Нажмите эту кнопку, чтобы создать *Подклип* из данного зажима, определенного позицией метки-in и метки- out.

- Эта функция особенно полезна, когда Вы хотите изолировать несколько различных сцен, взятых из длинного клипа.

- Каждый новый *Подклип* сохраняется в *Rack*.

- Термин “sub” только определяет отношения этих клипов к первоначальному клипу и его *Media Files* .В окне *Project* и на *Timeline*, они обрабатываются тем же способом как и любой другой клип . *Подклипы* появляются в *Racks* с тем же самым именем, как и их первоначальный клип, но имеют значок *Subclip*. (*Details: 6-30*.)

- *Sub Clips* автоматически масштабируется к их продолжительности в средствах просмотра, так что Вы не должны иметь дело с длиной *Media File*.

Если Вы не находите эту кнопку в стандартной панели инструментов *Clip Viewer*, откройте окно *Customize* (щелкните правой кнопкой мыши в панели инструментов) и перетащите кнопку на инструментальную панель (См. также *“ Customizing Toolbars ”* на странице 11-7.)

Expand Clip

Эта функция доступна только с подклипом, загруженным в *Clip Viewer*, то есть, клип, который был определен как подклип в *Logging Tool* (*Details: 5-33*).

Expand Clip делает *media file* клипа, полностью доступным для обрезки клипа в *Clip Viewer*.

A clip can be trimmed to its clip-in and clip-out points, but not beyond вне. However, with a subclip, by definition, there is digitized material beyond these points available. *Expand Clip* lifts the initial limitation of the clip by expanding the clip’s boundaries to the *media file’s* clip-in and clip-out.

Зажим может быть урезан к его точкам клип- in и клип- out, но не вне . Однако, с подклипом, по определению, есть цифровой материал вне этих доступных точек. *Expand Clip* снимает начальное ограничение клипа, разворачивая границы клип к *media file’s* клип- in и клип- out.

Уровень Воспроизведения

*Playback Level*s - объект *Attributes*. Чтобы работать с этими *Атрибутами*, загрузите соответствующий клип в *Clip Viewer* и откройте расширенное диалоговое окно, используя маленькую стрелку справа от *Duration* timecode поля.

Переключатель *Active* позволяет Вам временно дезактивировать или реактивировать *Attributes*. Также см. *Tab: Special ”* на странице 6-66 и *“FX Properties ”* на странице 6-67.

Вы можете также дважды щелкнуть на клипе в *Timeline*, чтобы открыть *Clip Viewer* с расширенным диалоговым окном.

Уровень Воспроизведения

Здесь Вы можете установить уровень объема звука аудио клипа для воспроизведения (*Timeline* и/или *Source/Clip Viewer*). Для подробной информации об этой функции, см.: *" Audio Tab "* на странице 5-21.

Информация об объекте: Свойства

Это диалоговое окно содержит детальную, объектно-определенную информацию об, например, названии *Media File*, размере файла, длине, дате последних изменений и где он расположен.

FX Properties обеспечивают дополнительную информацию об объектах, к которым видео или аудио эффекты были применены.

Открытие диалогового окна Properties объекта *Details: 6-62*

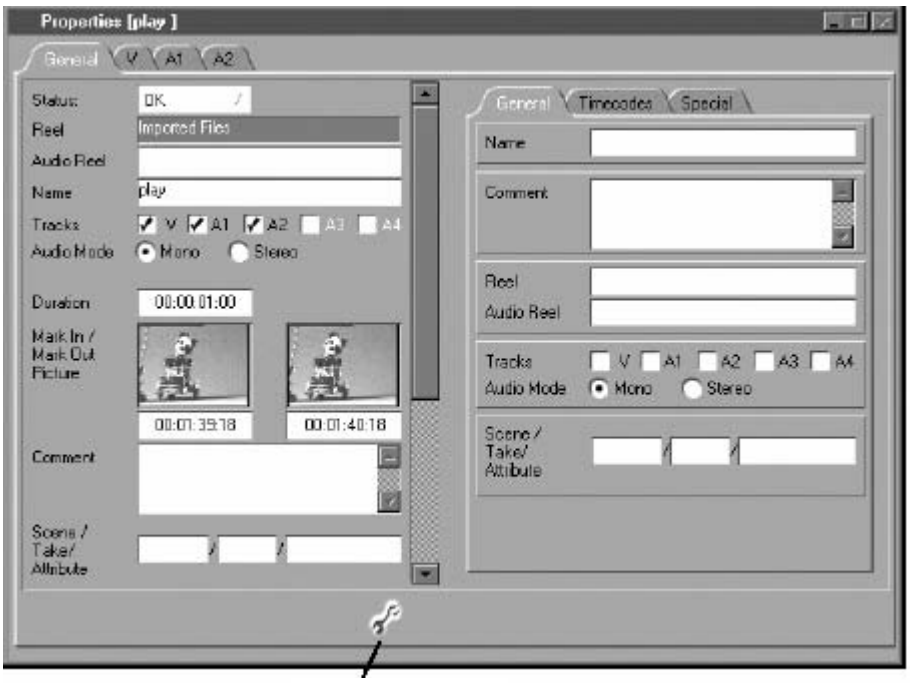
Настройка диалогового окна Properties объекта *Details: 6-64*

Общие элементы диалогового окна Properties объекта *Details: 6-64*

FX Properties *Details: 6-67*

Свойства сигнала клипа *Details: 5-46*
Устанавливая объем звука, форму волны и уровень

Открытие диалогового окна Properties объекта
Щелкните правой кнопкой мыши на объекте, чтобы открыть его контекстное меню и нажмите *Properties*, чтобы отобразить следующее или подобное диалоговое окно:



Настройка

Полное представление окна Properties с диалоговым окном настройка справа

- *Properties* отличаются немного в зависимости от типа объекта.

- Закладка *General* доступна для всех объектов. См. также *“ General Elements of the Object Properties Box ”* на странице 6-64.

- Закладка *V* доступна для объектов изображения и видео клипов.

Также см. *“ Media Management and Object Properties ”* на странице 6-108.

- Закладки *A1 и A2* (и в некоторых случаях, *A3* и *A4*) содержат информацию об аудио формате.

Также см. *“ Media Management and Object Properties ”* на странице 6-108.

Вы можете также настроить это диалоговое окно, чтобы обеспечить ваши специфические потребности. Эта процедура описана в следующем разделе.

Настройка Диалогового окна Свойств Объекта

1. Нажмите значок гаечного ключа, чтобы открыть поле, содержащее три закладки: *General, Timecodes* и *Special*.

2. Перетащите элементы, которые Вы хотите включить в диалоговое окно из соответствующей закладки до требуемой позиции. Позиция существующих кнопок сдвинута, чтобы освободить путь для добавленных инструментальных средств. Удалите любые элементы, перемещая их на закладку или рабочий стол. Указатель превращается в символ разрешения удаления, когда элемент находится в области, в которой он может быть удален.
   Диалоговое окно " Customize " должно быть открытым, чтобы перемещать элементы в пределах диалогового окна *Properties*.

Когда Вы закончили, нажмите кнопку *Customize* снова. Новые параметры настройки теперь используются для всего *Racks* в *Проекте* и сохранены в профиле пользователя (*Details: 11-3*).

Общие Элементы Диалогового окна Свойств Объекта

The customize elements are distributed among three tabs:
Настраивающиеся элементы распределены среди трех закладок:

Закладка: General

- *Name -*

Имя объекта появляющееся первоначально. Это может быть именем, автоматически назначенным системой, например, в течение регистрации (см. также *Clip Tab: Naming and Numbering Clips* на странице 5-20) или именем, которое Вы создали. Вы можете использовать это имя или ввести любое имя по вашему выбору.

- *Comment -*

Используется, чтобы ввести комментарии об объекте.

- *Reel -*

Для видео или аудио клипа: Имя или номер исходной ленты/среды объекта. Вы не можете редактировать это поле (см. также *Media Management* на странице 6-91).

- *Audio Reel -*

Имя *Reel*, откуда взяты аудио клипы. Видео и аудио клипы из различных источников могут быть синхронизированы, используя Функцию *ClipSync* (*Details: 6-86*).

- *Tracks -*

Используется, чтобы определить видео и/или аудио *Source Tracks* объекта. Вы можете активизировать и дезактивировать существующие *Source Tracks,* а так же добавить *Tracks*, которых еще нет. Последние конечно требует, чтобы перезахвата (оцифровки) из клипа, (или Media Management устанавливает согласовывать одному или более файлам media соответствия).

- *Audio Mode -*

Используется, чтобы переключить аудио клипы на моно или стерео. (См. также *" Stereo and Mono, Panorama and Balance "* на странице 8-9.)

- *Scene/Take/Attributes -*

Используйте эту опцию, например, если Вы создаете ваше видео, основанное на сценарии. Вы можете корректировать *Project Properties* так, чтобы объекты в *Picon View* были отображены или с их именем или сценой и номерами (*Details: 6-17*).

Закладка: Timecodes

- *Duration -*

Указывает длину клипа между меткой-in и меткой- out. (Не путайте с точками клип-in и клип-out).

- *Mark In / Mark Out Picture -*

Отображает точки метки-in и метки- out как *Picons*.

- *Clip Length -*

Indicates the length of clip between the clip-in and clip-out points. This number reflects actual or maximum *Media File* duration, respectively. Mark-in and mark-out points can be different to clip-in and clip-out points.

Указывает длину клип между точками клип-in и клип-out. Это число отражает фактическую или максимальную продолжительность *Media File*, соответственно. Метка-in и метка- out могут отличаться от клип-in и клип-out .

Это поле может быть отредактировано.

- *Clip In/Out -*

Указывает фактическое начало и конец *Media File*.

Вы можете редактировать эти поля. Вместе с соответствующим именем *Reel*, теперь возможно определить клипы в диалоговом окне *Object Properties*, так как Media Managements осуществляет соответствие *Media Files* с подходящими клипами.

Закладка: Special

- *Created -*

Указывает дату и время, создания объекта. Системные часы служат справочником.

- *Modified -*

Указывает дату/время, когда объект был последний раз изменен. Системные часы служат справочником.

- *Index Picture -*

Если применимо, отображает выбранное индексное изображение.

- *Parent Project -*

Для клипа, который был вставлен в текущий *Проект* посредством CTRL-C/CTRL-V или *Create Clip* (Media Management, *Details: 6-103*): первоначальный *Проект*, в котором этот клип был создан.

- *Basic Clip Attributes -*

Вы можете активизировать (поставив галочку) или дезактивировать (убрав галочку) параметры настройки *Playback Level* (известный как *Атрибуты* клипа). Синяя пятиконечная звезда появляется на или исчезает из *Picon* клипа.
См. также *“FX Properties ”* на странице 6-67.
Если этот переключатель *дезактивирован*, эти *Атрибуты* не применимы.

- *Status OK/NG -*

Клипы, отмеченные " No Good " могут быть исключены из процесса *Batch Digitize*, активизируя опцию the *Clips Marked OK*.

- *Original Name -*

Имя *Media File*, из которого клип, о котором упоминают, был импортирован. Ссылка может измениться в течение вашей работы; это позволяет Вам разбираться относительно источников.

FX Свойства

FX Свойства обеспечивают возможность включения и доступа к эффектам, применяемым к объекту. Вы можете активизировать или дезактивировать параметры эффектов и атрибуты клипа. См. также *“ Playback Level ”* на странице 6-61.

Редакторы эффекта упомянуты ниже, горизонтальной строки, а атрибуты упомянуты выше нее.

- Активизация и дезактивация параметров и атрибутов: Нажмите соответствующие переключатели.
  Дважды щелкните на входе, чтобы открыть *Effect Editor* или *Clip Viewer.* См. также *“ Playback Level ”* на странице 6-61.
  Эффекты не удаляются; они просто не применяются. Это позволяет Вам, например, предотвращать исполнение.
  Цветная строка на верхнем краю *Timeline* клипа (индикация примененных эффектов и атрибутов) кажется прерванной, если эффекты или параметры дезактивированы.
  Для *Project* клипов, черно-синяя звезда отображается. См. также *““Object Icons (Picon View)”* на странице 6-31.

- Вы можете изменить порядок, в котором эффекты представляются. Чтобы сделать это, нажмите эффект и затем нажмите кнопки стрелки, чтобы переместить его в требуемую позицию.

- Чтобы удалить эффект из списка, нажмите его, а затем нажмите кнопку *Trash*.

- Щелкните правой кнопкой мыши на эффекте, чтобы открыть контекстное меню и нажмите *Edit*, чтобы обратиться к *Effect Editor*.

В случае *Timeline* клипа, Вы можете открыть диалоговое окно *FX Properties* из контекстного меню клипа. Для получения дополнительной информации, см. *“FX Свойства”* на *Properties* 7-66.

Подготовка к Редактированию: Storyboarding

Storyboard используется, чтобы грубо выделить курс задания редактирования. Используя *Picons*, Вы можете быстро соединить *Последовательность*, чтобы получить грубую идею того, что пленка содержит. С функцией *Picon Play* и *Clip Viewer*, Вы можете рассматривать и редактировать клипы. Впоследствии Вы можете трансформировать ваш storyboard в *Последовательность* для точного редактирования на *Timeline* или *Source Viewer* функцией *Send To Timeline* или перемещением drag&drop.

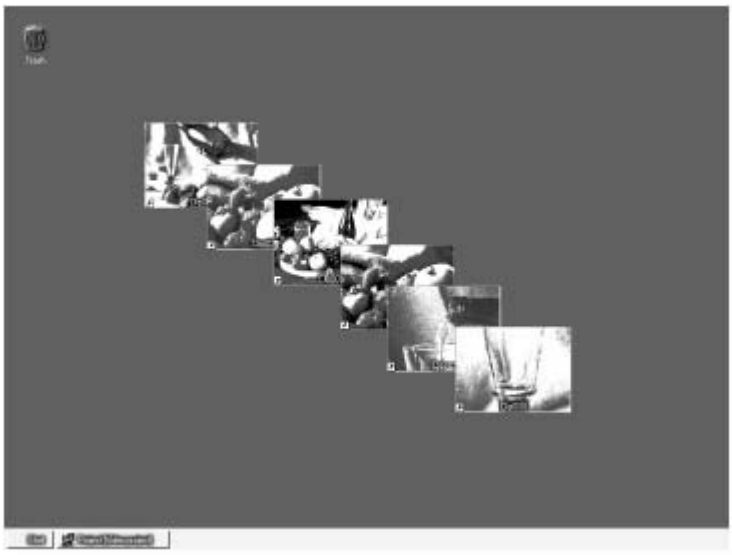
Storyboarding на рабочем столе *Details: 6-68*
Picon Play *Details: 6-70*
Контекстное меню для объектов на рабочем столе *Details: 6-71*
Передача storyboards (Send To) *Details: 6-72*
Storyboarding в Rack *Details: 6-72*

Storyboarding на Рабочем столе

Вы можете упорядочивать *Picons* на рабочем столе, как Вам нравится. Перетащите клипы из *Rack* (или *Racks*) на рабочий стол, чтобы начать упорядочивать их.

The *Picons* that appear are *Shortcuts* (represented by the arrow icon in their bottom left-hand corner). This means that any changes you make to the clips also affect the clips in the *Rack* (for example, if you define new mark-in and mark-out points they will also appear changed in the original clip).
Picons, которые появляются - это *Ярлыки* (представленные значком стрелки в их левом углу). Это означает, что любые изменения, которые Вы делаете для клипов также затрагивают клипы в *Rack* (например, если Вы определяете новую метку-in и метку- out, они будут также изменены в первоначальном клипе)

Чтобы переместить ваш storyboard Последовательность на *Timeline*, удостоверьтесь, что все *Picons* выбраны (желтая граница), Picons немного накладываются, с каждым следующим Picon на вершину предыдущего. EDITION может распознать порядок клипов. Клип основания используется как первый клип в *Последовательности* на *Timeline*; верхний клип, как последний. Не нажмите клип где-нибудь в середине стека, потому что это изменило бы порядок.

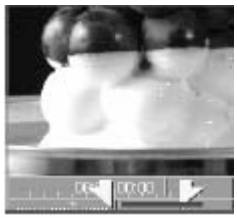


Простой storyboard

Picon Play

Picon Play возможен и в *Picon View* и в *Detail View*.

Activate Picon Play



- ALT+двойной щелчок на *Picon* или на имени клипа.
- Дважды щелкните *Picon* клипа (*Picon View*) или имя (*Detail View*). Для того, чтобы это работало, Вы должны, выбрали опцию Start *Picon Play* в диалоговом окне *Project Properties* (*Details: 6-17*).

EDITION начинает запускать клип в окне в формате *Picon* (его размер зависит от размера, который Вы определили в *Picon View*). Проигрывается клип, пока Вы не нажмете другой объект или на другую область окна *Project*.

Дополнительные Функции Picon Play:

- *Playline* показывает позиции в клипе, который запущен, в любое данное время в течение воспроизведения.
- Чтобы вычищать(scrub), указатель мыши установите в инкрустацию и перетаскивайте его налево или направо.
- Чтобы установить точки метки-in и метки- out, используйте клавиши A и S на клавиатуре (по умолчанию).
- Чтобы переопределить клип, ALT+drag любые существующие точки метка-in/метка-out. Указатель превращается в крестик.
- *Маркеры* и комментарии также появляются, если установлены. Чтобы просмотреть комментарий *Маркера*, просто позиционируйте указатель в *Маркер*.

Нажмите ПРОБЕЛ, чтобы запустить или остановить воспроизведение, ESC закрывает окно изображения.

Контекстное меню для Объектов на Рабочем столе

Picon View может управляться точно так же как в *Rack (Details:6-23)* контекстным меню объекта. Используйте режим *Mark-In/Mark-Out*, чтобы видеть фактические изображения in и out указателей.

Кроме того, три специальных функции дополнительно доступны для рабочего стола storyboarding:

Контекстное меню

Выбор Все Перекрывать(All Overlapping)

Нажмите объект в ряде, затем щелкните правой кнопкой мыши и выберите эту опцию на all overlapping объектов в данном ряде. Если Вы создавали два или больше ряда перекрывающихся клипов, Вы должны повторить эту процедуру для другого ряда. Выбранные объекты появляются с узкой желтой границей.

Вы можете также выбрать объекты мышью, перемещая рамку вокруг них или нажав SHIFT+click.

Выбор Каскада Объектов

Нажмите эту опцию, чтобы упорядочить все выбранные объекты в каскадном стеке, чтобы создать больше свободного пространства на рабочем столе.

Выбор Перестановки (Shuffle)

Нажмите эту опцию, чтобы просматривать индивидуальные объекты в каскадном стеке в их определенном порядке. Каждый объект отображается в течение приблизительно двух секунд. Это полезно для того, чтобы просмотреть полный ряд клипа. Как только последний объект достигнут, система начнет с начала. Чтобы остановить эту процедуру, щелкните на рабочем столе.

Пересылка Storyboards (Send to)

To transfer a storyboard *Sequence*, i.e. a defined series of objects, to the *Timeline* or the *Source*
Viewer, select the objects you wish to transfer. This can be done by either clicking the *Select All*
Overlapping option (in the object shortcut menu), positioning a frame around the required objects with the mouse, or clicking on objects while holding down they SHIFT or CTRL key.

Click *Send To > Timeline* (in the object shortcut menu) to transfer the selected objects to the *Timeline* in the defined order. The objects are inserted at the *Playline* position using either *Overwrite* or *Film Style*, depending on the defined *Edit Style* settings.

Remember that the source mapping settings also affect the assignment of *Source Tracks* to *Timeline Tracks* (since with *Send To > Timeline* the selected clips are transferred to the *Timeline* via the *Source Viewer*, even if this is not apparent to the user; see *“Source Track Mapping”* on page 7-19).

Objects on the *Timeline* are initially linked by a hard cut, since you cannot add *Transition* effects to a storyboard *Sequence* on the desktop.

Storyboarding in a Rack

Процедура создания storyboard *Последовательностии* в *Rack* подобна этому использованию рабочего стола.

Используйте мышь, чтобы перемещать объекты. Объекты должны размещаться некоторым способом так, чтобы система знала, как организовать их в *Timeline*.В *Detail View*, упорядочение происходит сверху донизу; в *Picon View*, слева направо и сверху вниз. Нажмите *Send To> Timeline*, чтобы переместить выбранные объекты в *Timeline* (такая же процедура как и при работе над рабочим столом).

Пакетная Оцифровка (Batch Digitize) (Пакетный Захват (Batch Capture))

Batch Digitize - автоматическая оцифровка того, что является обычно большим количеством клипов и-, поэтому, обычно следующий шаг после регистрации (*Details: 5-29*). Однако, эта функция также рекомендуется для перехода от автономно до интерактивного редактирования или для того, чтобы "очистить" *Проекты*.

Вызов Batch Digitize *Details: 6-73*

Batch Digitize модуль *Details: 6-74*

Запуск/ ОтменаBatch Digitize *Details: 6-78*

Пакетные Свойства *Details: 5-25*

Batch Digitize и выполнение эффектов *Details: 6-80*

Вызов Batch Digitize

Batch Digitize можно вызвать только из *Проекта*. Чтобы сделать это, Вы должны иметь отдаленный управляемый плеер, связанный с вашей системой.

Batch Digitize может быть применен к одному или более клипам, к полным *Последовательностям*. и к клипам, которые были отредактированы с *Timewarp Editor*.

Чтобы вызывать *Batch Digitize*, войдите к *Rack*, содержащий клипы для оцифровки или *Последовательность* и откройте

- Контекстное меню клипа (*Details: 6-21*) и затем *Batch Digitize* (этот клип только пакетируется)

или

- Контекстное меню *Rack* (используя кнопку вверху справа в панели инструментов *Project* или щелкнув в свободной зоне окна *Rack*).

Выберите *Batch Digitize* и затем один из четырех вариантов:

- *All In Rack* - Запуск *Batch Digitize* для всех клипов в *Rack*.
- *Selected* - Запуск *Batch Digitize* для всех выбранных клипов.
- *Not Digitized* - Анализирует, какие клипы не являются цифровыми, и запускает *Batch Digitize* с этими клипами.
- *Clips Marked OK* - Запуск *Batch Digitize* с клипами, состояние которых установлено на *OK*(*Details: 6-62*). Клипы, которые были зарегистрированы в EDITION всегда, имеют состояние *OK*.

The Batch Digitize Модуль

После того, как клипы были выбраны, *Batch Digitize* модуль, отображается выше *Timeline* вместо *Sequence Editor*.
Когда Вы вызываете этот модуль, закладка *Clip* отображается на переднем плане со следующими сегментами:

The Batch Digitize Модуль

Параметры настройки пакета

Эти опции затрагивают размер и номер сгенерированных *Media Files*

.

Использование Меток-In/Out

Используйте эту опцию, чтобы оцифровать клипы от метки-in до метки- out. Иначе клипы будут цифровыми от клип-in до клип-out.
При первой оцифровке, метка-in/метка-out и клип-in/клип-out наиболее вероятно идентичны. Когда *Use Mark-In/Out* активизировано при пакетировании *Последовательности*, только требуемые media данные будут созданы. Иначе Вы могли бы закончить с намного большим количеством цифрового материала по вашим дисководам.

Длина Дескриптора (Handle Length)

В заданной по умолчанию конфигурации (Handle Length = 0), оцифровка выполняется точно от метки-in клипа до его метки -out. Если Вы вводите значение (в фреймах) под *Handle Length*, оно будет добавляться к обоим метке-in и метке-out, то есть созданный *Media File* будет немного более длинным.

Например(для NTSC): Из клипа с меткой-in = 00:01:00.00, меткой-out = 00:02:00.00, handle length = 30 фреймов, создается Media File длиной 1:02 минут (клип-in = 00:00:59.00, clip-out = 00:02:01.00).

Слияние, если меньше чем...

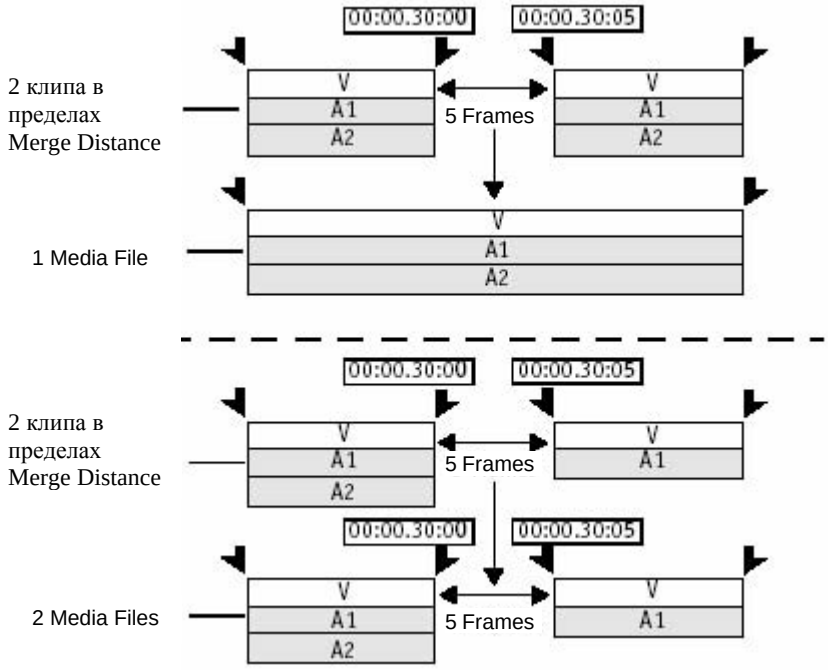
Клипы, которые следуют в очень близкой последовательности на ленте, могут быть объединены в один Media File. Это означает, что плеер не останавливается в метке-out клипа (клип-out) и перезапускается в следующей метке-in (клип-in), и вместо этого продолжает работать, таким образом избегая любого ненужного рывка назад и вперед со стороны плеера. Плюс, это быстрее.

В поле, введите *Distance* в фреймах:

Если метка-out или клип-out (сначала клип) и метка-in или клип-in (затем клип) - в пределах этого расстояния (принимая во внимание любые *Handle Lengths*), единственный *Media File* создается, который ссылается на два или более клипа.

Когда перекрытие клипов (метка-in/клип-in более позднего клипа находится перед меткой-out/клип-out более раннего клипа), система автоматически пробует объединить клипы в одном Media File.

Merge работает только с клипами того же самого типа; например, если клип с *Source Tracks* VA1A2, а далее следует клип с *Source Tracks* VA3A4, отдельные *Media Files* генерируются. См. также иллюстрацию примера ниже.



Схематическая диаграмма: Слияние, если меньше чем ... с " Distance ", установленным на 10 Фреймов

Пакетная Информация

Этот раздел содержит информацию о текущем пакетном задании.

Полная Продолжительность

Это поле первоначально содержит накопленную продолжительность всех клипов, так как они были посланы из *Проекта*, который пакетируется, то есть перед применением опций *Handle Length*, *Use Mark-In/Out* или *Merge if less than...*.

Актуальная продолжительность всех конечных *Media Files* рассчитывается и отображается, когда Вы запускаете Пакет. Эта продолжительность может быть длиннее или короче, в зависимости от материала и выбранных опций

Пакетный Список

Здесь Вы находите не список всех клипов, которые Вы выбрали для пакетирования а скорее списка конечных *Media Files* после пакетирования. Пожалуйста обратите на это внимание:

- Первоначально, все клипы/конечные *Media Files*, отмечены Поставлен в очередь в столбце *Status*, означает, что они все еще не были обработаны.

- В случае объединенных файлов, вход списка содержит имя первого из объединенных клипов.

- Любая *Handle Length* или *Merge Distance*, которую Вы, возможно, выбрали (*Details: 6-75*) может изменить список, который немедленно модифицируется, как только Вы запускаете процесс пакетирования.

- Клип/конечные *Media Files*, отсортированы (в возрастающем порядке) по *Reel* и метке-in, чтобы уменьшить изменения *Reel* и действия плеера.

Пакетный Статус

- Индикатор хода работы ниже этого поля обеспечивает Вас информацией о полном продвижении пакетной обработки.

- Индикатор хода работы ниже видео инкрустации относится к текущему клипу, находящемуся в процессе оцифровки/создания *Media File*.

Аудио peak meters отображают уровень, применяемый в течение оцифровки. Любые *Playback Levels*, которые были при регистрации, не принимаются во внимание (см. также *Playback Level* на странице 5-24).

Запуск/Останов Batch Digitize

Прежде, чем Вы начнете, убедитесь, что проверили следующие параметры настройки:

- Выбор *Media Format - Details: 6-94*

Выходной тома для оцифровки–
Когда необходимо, *Batch Digitize*, использует все тома (дисководы), доступные через Media Management, чтобы завершить текущее пакетное задание. См. также *“ Media Management Settings ”* на странице 6-104.

- Установки для плеера - *Details: 5-10*

Пакетная обработка начинается, когда Вы нажимаете кнопку *Digitize*, и выполняется автоматически после этих шагов:

1. Сначала*, Пакетный Список* и *Продолжительность* модифицируются, если это возможно.

2. Системные выдает подсказки Вам, чтобы Вы вставили определенную ленту. Если Вы все же не сделали это, вставьте правильный источник в плеер и нажмите *OK*.

3. Если все выполняется гладко, один пакетный вход списка за другим удаляется из списка, поскольку *Batch Digitize*, завершает задание.

4. В случае успешного завершения *Batch Digitize* диалог закрывается . Иначе, см. *"Сообщения об ошибках"* на странице 6-78 ниже.

EDITION обрабатывает клипы в возрастающем порядке по точкам метки-in , чтобы избежать любого ненужного рывка назад и вперед со стороны плеера.

Сообщения об ошибках

Клипы, которые не могли быть оцифрованы, остаются в пакетном списке, отмеченными одним из следующих сообщений об ошибках (столбец *Status*).
Пожалуйста, обратите внимание, что система продолжает оцифровывать все другие клипы в списке. Нет никакой необходимости останавливать пакет прежде, чем пакет завершится. Проблематичные клипы могут быть оцифрованы после успешного поиска неисправностей.

- *DISKSPACE -*

Файл (ы) не могут быть размещены ни на одном из доступных томов. (См. также *" Disk Full State / Change Volume* " на странице 5-27.)
В конце пакета, система входит в режим поиска неисправностей, *Details: 6-79*.

- *FAILED -*

Данные не могли быть оцифрованы правильно, или процесс оцифровки не может быть закончен.

- *PLAYER -*

Произошла общая ошибка устройства плеера.
Проверьте установки устройства, кабели, существование сигналов и т.д.

- *PREROLL -*

Позиция preroll не может быть расположена на ленте (*Reel*).
Наиболее вероятно неправильная лента была вставлена.

- *ROUTING -*

Выбор *Source Track* и фактические параметры устройства не соответствуют (Например: клип запрашивает VA1A2A3A4, но устройство поставляет только VA1A2).

- TCBREAK -

Перерыв TC был обнаружен, и клип (ы) не мог поэтому быть оцифрован.
Пожалуйста обратите внимание: *TC Break Behaviour Settings* в *Logging Tool Properties* не оказывают никакого влияния на перерывы TC, обнаруженные в течение *Batch Digitize*. В конце пакета, система входит в режим поиска неисправностей, *Details: 6-79*.

Режим Поиска неисправностей

Система входит в режим поиска неисправностей, как только пакетный список был закончен, и не менее чем одна из следующих ошибок имела место:

- *TCBREAK -*

Принимая, что клипы были тщательно зарегистрированы, TC перерывы, не должны произойти при оцифровке пакета. Из-за активизированного *Merge if less than...* и большой *Handle Lengths*, однако, TC перерывы могут неосторожно попадать в диапазон конечных *Media Files.*

- DISKSPACE -

Из-за дополнительной вместимости оцифровки в результате *Слияния Merge if less than...* и большой *Handle Lengths* система может исчерпать доступное дисковое пространство В обоих случаях система создает новый пакетный список, теперь, не принимая во внимание значение *Distance* функции ... *Merge*. Ниже функции *Merge* сообщение появляется, говоря *Press Digitize to retry without merged media*..
Сделайте это, и система попытается оцифровать теперь необъединенные клипы. При успешном завершении *Picons* клипов модифицируется.

Остановка Batch Digitize

Чтобы остановить пакетную обработку, нажмите кнопку *Stop*. Так как при этом Вы не выходите из модуля *Batch Digitize*, Вы можете перезапустить пакет.

Пакетные Свойства

Диалоговое окно *Batch Digitize Properties* частично идентично диалоговому окну *Logging Tool Properties*: *Details: 5-25*.

Batch Digitize и Выполнение Эффектов

Если Вы используете *Batch Digitize*, чтобы оцифровать клипы *Последовательности*, которая была уже отредактирована, чтобы, например, чтобы достигнуть более высокого качества, обратите внимание на следующее:

- Все представленные компоненты этой *Последовательности* (эффекты клипа, *Transitions*, клипы замедленной съемки, ускоренные клипы к, и т.д.) первоначально сохраняют качество, в котором они были первоначально представлены.

- Когда происходит проигрывание, *Последовательность* обращается к существующим *Media Files* представленных проходов, если Вы не удалили эти файлы.
- Если Вы удалили выполненные *Media Files*, EDITION заново выполняет соответствующие вычисления, используя текущее качество (*Details: 8-81*).

- Вы можете инициализировать, операцию пересчета вручную, удаляя выполненные файлы для *Проекта* (*Details: 6-116*).

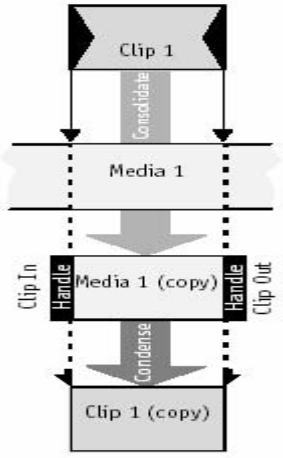
Batch Digitizing Клипов с Изменяемым Быстродействием (Замедленная съемка, и т.д.)

Media Management начинает выполнять эти клипы, используя сохраненные параметры, как только связанные *Media Files* доступны.

Consolidate

Функция *Consolidate* копирует media данные, требуемые клипами (индивидуально или в *Последовательности*), таким образом разрешая, какие больше не нужны, чтобы удалить их. Если *Последовательность* была завершена, Вы можете, например, отбросить избыточный материал, чтобы создать большее количество пространства на носителях данных. *Consolidate* может также применяться к отдельным клипам. Вы также имеете опцию сохранения консолидированных клипов в *Rack* (см., также *Condense* на странице 6-85).

После успешный *Consolidate* «старые» *Media Files*, больше не доступны. Это потому, что все консолидированные клипы теперь пересчитываются для консолидации (то есть копирования) *Media Files*.
Пока «старые» данные не удалены, однако, Вы можете использовать, *Create clip(s) from Media File(s), чтобы* восстановить доступ (*Details: 6-103*).



Consolidate (копирование *клипа дополнительно)*

Consolidate копирует разделы выбранных media данных, это значит, что Вы не должны ждать выполнения этой функции, пока ваши носители данных почти не полны.
Клипы, которые не были обрезаны (или не изменились в любом отношении), не будет консолидирован, то есть, копии их соответствующих *Media Files* не будут созданы. Для безопасности, старые *Media Files* не удаляются автоматически.

Вызов Consolidate

Функция Consolidate помещена в контекстных меню клипа и *Последовательности* (в *Проекте),* и в контекстном меню *Rack*.

\Диалоговое окно Consolidate

1. Выберите один или более клипов или *Последовательностей*.
Если Вы используете контекстное меню *Rack*, Вы можете также выбирать *Consolidate* для всех объектов в *Rack*.

2. Выберите *Consolidate* из контекстного меню. Когда *Последовательность* выбрана, все клипы в *Последовательности* консолидируются.

3. Диалоговое окно, которое теперь отображается, содержит два параметра:

Handle Length -
Это значение (в фреймах), добавляемых к метке-in и метке-out клипа, чтобы оставить участок памяти для последующей обрезки.

Handle Length необходимо достаточно данных со стороны оригинального *Media File*.

- *Create new MASTER clip(s) in new Rack* -

Если эта опция активизирована, EDITION создает *Rack* в *Проекте*, содержащем все клипы *Последовательности*. Вы можете назначить имя этому *Rack* в задаваемом текстовом поле. (Это - основная функция *Condense* (*Details: 6-85*)).

4. Если нет достаточного свободного пространства, доступного на текущем диске (*Details: 6-105*), отображается сообщение об ошибках. В этом случае, определите, какие *Media Files* не нужны и удалите их.

Последовательность или клип(ы) можно запускать также как и прежде. Они, однако, теперь ссылаются на недавно созданные консолидированные *Media Files*. Вы можете сохранить или удалить «старые» *Media Files* (см. следующий раздел).

Consolidate и Результаты

После успешно примененной *Consolidate*, число новых *Media Files*, содержащихся в *Project Media Directory* может быть не больше, чем число клипов, содержащихся в консолидированной *Последовательности* (отдельный консолидированный клип - результат до пяти *Media Files*, одного видео клипа и до четырех аудио файлов).

EDITION Media Management гарантирует, что клипы ссылаются на эти новые *Media Files*, то есть Вы можете запустить их немедленно в *Clip Viewer* и на *Timeline*. См. также *“Media Management”* на странице 6-91.

Следовательно, Вы можете теперь удалить любые «старые» *Media Files*, которые больше не нужны. Чтобы избежать нежелательных последствий, мы строго рекомендуем следующий метод удаления *Media Files*:

1. В контекстном меню для консолидированной *Последовательности (ей) / клипа (ов)*, нажмите *Tag used media*. Media Management теперь определяет, сколько клипов обращаются к этому же Media File.

2. Откройте закладку *Media* в окне *Проекта* и под *Streamed media*, выберите *Проект*, в котором операция *Consolidate* была выполнена.

Все *Streamed Media Files* теперь отображаются.

3. Результат команды *Tag used media*, появляется в столбце *Tags* как номер от 0 до ..., в зависимости от того, сколько клипов ссылается на этот *Media File*.

4. Сортируйте столбец Tags, щелкнув на заголовке столбца (или используя контекстное меню) так, чтобы весь нуль *(0) Tags* был вместе.

«Нуль» значит, что *Media File* не используется никаким клипом.

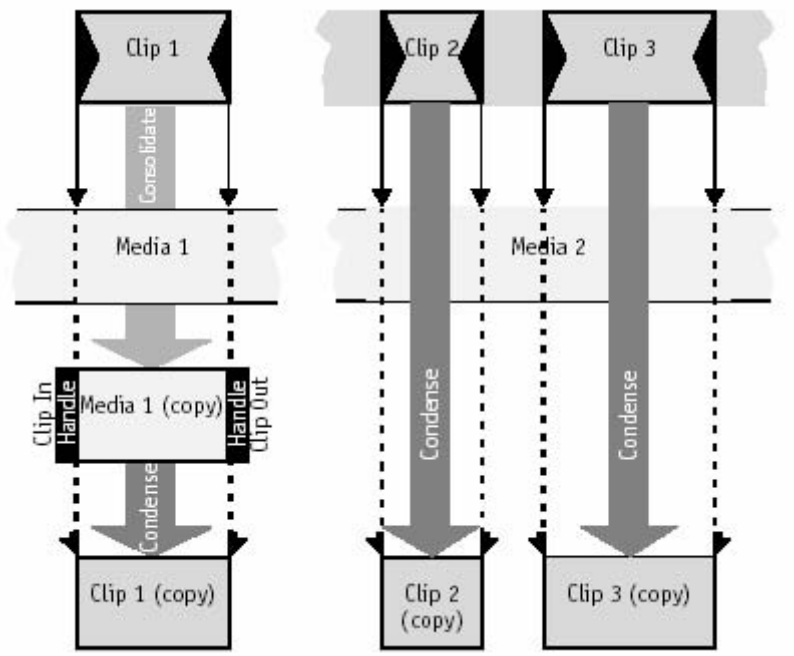
5. Выберите *0 Tags*, и затем нажмите *Delete* в контекстном меню.

Когда Вы удаляете *Media Files* из закладки *Media*, файлы удаляются немедленно и постоянно без вашего подтверждения на стирание

Condense

Функция Condense генерирует копии клипов. Связанные *Media Files* не копируются (см., также *Consolidate* на странице 6-81).

Эта функция используется, например, чтобы генерировать опись *Последовательности*. Это позволяет Вам просматривать точно, какой материал и какая длина материала использовалась - полезная функция, если Вы должны создать список музыки или архивный список.



Сравнение Принципиальных схем Consolidate (слева) и Condense (справа)

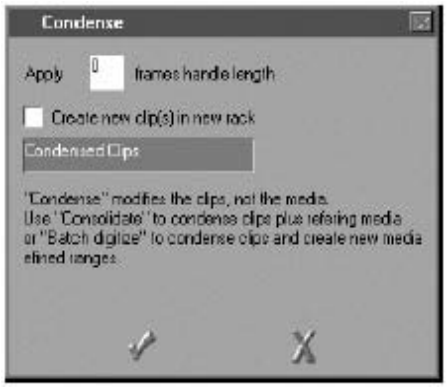
Вызов Condense

Функция Condense помещена контекстном меню клипа или *Последовательности* в *Проекте*.

1. Выберите один или более клипов или *Последовательностей*. Если Вы используете контекстное меню *Rack*, Вы можете также выбирать *Condense* для всех объектов в *Rack*.

2. Выберите *Condense* из контекстного меню.

3. Отображается диалоговое окно, содержащее два параметра:



Диалоговое окно Condense.

- *Handle Length*

Это значение (в фреймах) добавляемых к метке-in и метке-out клипа, таким образом создавая новый clip-in или clip-out.

- *Create new MASTER clip(s) in new Rack -*

Если эта опция активизирована, EDITION создает *Rack* в *Проекте*, в котором все клипы, созданные операцией *Condense* сохранены.

ClipSync

Контекстное меню *Rack* содержит опцию *ClipSync*, которая позволяет Вам синхронизировать клипы согласно нескольким критериям, таким как метка-in или *Маркеры* индивидуально установленным как синхронные точки.

Какие объекты могут быть синхронизированы? *Details: 6-87*

Как синхронизировать клипы *Details: 6-88*

Which Objects Can Be Synchronized?

Вы можете синхронизировать

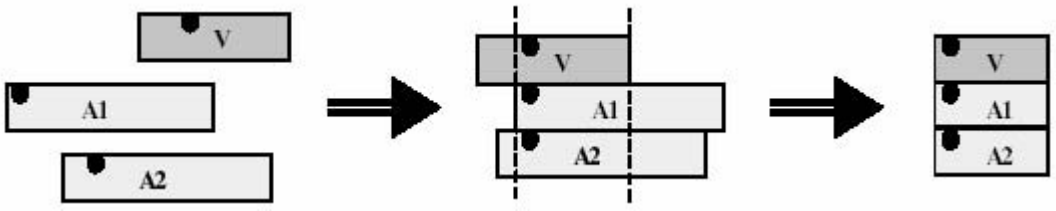
- видео клипы с одними или более аудио клипами,
- аудио клип с одним или более видео клипов
- аудио клипы с одними или более аудио клипами,

(в зависимости от выбранной синхронной отметки). Результат - новый клип: *VA1 .. A4* или *A1 .. A4*

Во всех случаях, обратите внимание на следующее:

- Видео клип не может быть синхронизирован с аудио клипами из различных *Reels*, то есть: Vreel#1 + *A1reel#2 + A2reel#3* не может быть синхронизирован.
- И при этом видео клип не может быть синхронизирован с аудио клипами из этого же *Source Track*, то есть: *V + A1 + A1* не может быть синхронизирован. Вообще, те же самые *Source Track* клипов (*V + V, A2 + A2*) не могут быть синхронизированы.
- *ClipSync* пытается выполнять все технически возможные синхронизации. Если, например, Вы выбираете один видео клип и три аудио клипа, которые могут быть синхронизированы, почти inevitabe результатом будут три синхронизированных клипа.
- Названия синхронизированных клипов имеют суффикс «.Sync».

Когда Вы синхронизируете клипы различных длин, произведенный клип - самая длинная зона перекрытия всех участвующих клипов:



ClipSync объединяет клипы, выравнивая синхронные точки и отсекая части, которые превышают их соединение, накладывающееся на диапазон

- Формат timecode должен быть идентичен для всех участвующих клипов. PAL и NTSC TCs не могут быть синхронизированы.

Как синхронизировать клипы

1: Выбор объектов

Откройте контекстное меню для *Rack*, содержащего клипы, которые будут синхронизированы, и выберите *ClipSync* (для всех клипов в *Rack* или для выбранных клипов).

Отображается диалоговое окно *ClipSync*, содержащее список выбранных или отмеченных, допустимых клипов из *Rack*. Например, если Вы выбрали только видео клипы, нет ничего для *ClipSync*, так что список пуст.

Вы можете затем выбирать специфические клипы из этого списка или синхронизировать их все (выберите не все или все клипы).

ClipSync функции на основе синхронных точек, то есть точек в клипах, которые позиционируются, фрейм за фреймом точно друг над другом на *Timeline* (смотри диаграмму выше).
Например, Вы можете размещать, отмечать и выравнивать звук в изображении и связанном пике в звуковой волне аудио клипа (другими словами, синхронизировать два клипа). Естественно, Вы, должно быть, уже вставили вашу индивидуальную маркировку в форме mark-in/mark-out или *Маркера* перед началом *ClipSync*. Если вы синхронизируете с timecode или clip-in/clip-out, Вы можете запустить *ClipSync* немедленно.

2: Выбор точек синхронизации

Используйте два списка в середине диалогового окна *ClipSync*, чтобы выбрать точки синхронизации.

Синхронизация по timecode

Если видео и аудио клипы имеют идентичный timecodes, синхронизация по timecode может быть очень полезна. Клипы различных длин выравниваются к первому общему значению TC. Учитывая, что клипы совместно используют, общие значения timecode, следующие правила применяются:

- Несколько аудио клипов из одного же *Reel* назначаются к одному и тому же синхронизированному клипу если разрешено *Source Tracks*:

Vreel#1 + A1reel#2 + A2reel#2 + A3reel#2 = VA1A2A3.sync

- Аудио клипы из различных *Reels* объединяются отдельно с видео клипом:

Vreel#1 + A1reel#2 + A2reel#3 + A3reel#4 . VA1.sync + VA2.sync + VA3.sync

- Один аудио клип и несколько видео клипов с соответствием timecodes могут быть синхронизированы:

V1, V2, V3 + A1?? V1A1.sync + V2A1.sync + V3A1.sync

Синхронизация по mark-in или mark-out/clip-in или clip-out

Вы можете использовать существующие метки-in или метки-out как синхронные точки. Clip-in и clip-outs всегда представляются, но не могут быть установлены действительно индивидуально.
Иначе применяются правила, описанные под “Synchronizing to timecode”.

Синхронизация по маркеру

Вы можете синхронизировать по

- первым *Маркерам* в клипах (ранее TC счет) или
- именованным *Маркерам* (то есть с комментарием, который должен быть идентичен во всех маркерах, которые будут согласованы).

Иначе применяются правила, описанные в “Synchronizing to timecode”.

3: Определение критерия

If necessary, you can define the selected synchronous point more precisely by means of a second criterion. The second list box (on the right) contains:
В случае необходимости, Вы можете определять выбранную синхронную отметку более точно посредством второго критерия. Второй список (справа) содержит:

- любое имя (по умолчанию)
- идентичное имя клипа (точное соответствие)
- неполное имя клипа (частичное соответствие)
- идентичное имя *Reel* (точное соответствие)
- неполное имя *Reel* (частичное соответствие)

Например, если Вы выбираете *Identical clip name*, только клипы с точным, таким же именем синхронизируются.

Частичное соответствие простирается до соответствия символов в имени Reel или клипе. Пример: видео клип с именем «Clip» и аудио клип с именем «ClipABC» могут быть синхронизированы, потому что первые четыре символа - те же самые. Если - например, в *Logging Tool* - Вы вставляете точку (.) в имени клипа, поиск пар применяется только до этой точки.

4: Синхронизация

Если Вы выбрали синхронные точки и условия, запускаете *ClipSync* для всех клипов в списке или для выбранных клипов.

- Нижний блок содержит список синхронизированных клипов в отображении, подобном закладке *Media*: синхронизированные клипы отображаются первыми и их компоненты перечисляются ниже них и выравниваются. Если это может быть определено, сдвиг timecode определен.
- Дважды щелкните синхронизированные клипы, чтобы открыть *Clip Viewer* и быстро просмотреть результаты.
- Если Вы закончили нажимая *OK*, произведенные клипы сохраняются в *Rack*, в котором Вы вызвали *ClipSync*. Щелчок *Cancel* сбрасывает результаты *ClipSync*.

Синхронизированные клипы связаны в смысле функции *Item Link* (*Details: 7-79*) и могут расцепляться (или разгруппировываться) функцией *Disband Clip* (*Details: 7-65*).

MEDIA MANAGEMENT

Media Management в EDITION обеспечивает большую ясность и прозрачности в обработке *Media Files*, особенно для пользователей, работающих в среде с сетевой структурой. Он облегчает и организовывает обмен и совместную эксплуатацию *Media Files,* выбор *Media Formats* и дисков для оцифровки. *Media Files*, как Вы можете помнить, содержат цифровое изображение и звуковую информацию, необходимую для редактирования. Клипы в *Проекте* и *Последовательности* устанавливают видимые и доступные для редактирования связи к *Media Files*.

EDITION Media Management контролирует все связанные *Media Files* на заднем плане и сообщает Вам, например, как часто клипы, связанные с *Media File* используются в *Последовательности* и *Проекте*. Или если Вы определяете новый клип в *Logging Tool* посредством имени Reel, метки-in и метки-out, Media Management может немедленно установить связь с подходящим *Media File* (если он существует). Он также позволяет Вам прослеживать *Media Files* в сетевых каталогах, просматривать их и, в случае необходимости, копировать или перемещать их в ваш локальный A/V носитель памяти.

Основы *Details: 6-92*
Наиболее важная информация об Media Files

Закладка Media Management *Details: 6-100*
Управление Media Files in Проекте

Параметры настройки Media Management *Details: 6-104*
Определение дисков и каталогов

Media Management и свойства объектов *Details: 6-108*
Информация и функции

Media Management и Windows Explorer *Details: 6-112*
Поиск и управление Media Files

Удаление клипов/объектов и Media Files *Details: 6-113*

Основы

Конечно также возможно работать в EDITION, не задумываясь об *Media Files*. При большой протяженности, программа обеспечивает взаимодействия между клипами и *Media Files* на заднем плане. Когда *Проекты* станут более сложными, и обмен данными становится что более важным, Вы должны ознакомиться с некоторыми из основ Media Management.

Совместимость

Проекты и *Media Files*, которые были созданы в EDITION включая Версию 2.55, автоматически адаптированы для Media Management (Версия 4.0 и позже).

Metadata

Проще говоря, клип состоит из метаданных.
Метаданные такие как метка-in, клип-out или имя Reel служат как ссылки специфическому A/V материалу (*Media Files*) который нужно запустить, например, когда клип загружен в *Clip Viewer*. Media Management нуждается в некоторых из этих метаданных, чтобы найти правильный *Media File*. (См. также *“Matching Clips to Media Files”*на странице 6-99.)

Типы Media

EDITION Media Management различает два типа *Media File:*

- *Streamed media -*

Media Files with “real” (i.e. timecode-based) clip-ins and clip-outs, such as video and audio data streams and animations.
Media Files с «реальным» (то есть timecode-основанным) clip-in и clip-out, такие как видео и аудио потоки данных и анимация

- *Still media -*

Media Files без «реального» timecode clip-in/clip-out, такие как вставляемая графика и клипы титров, которые могут быть изменены на любую длину, повторяя то же самое одиночное изображение.

Идентификация Media File

Что делает файл *Media File* с точки зрения Media Management?

- *Still Media File*

Этот тип *Media File* достаточно определен именем Reel и именем, назначенным, когда файл был создан.

Следующие метаданные идентифицируют *Streamed Media File*

- *Reel name -*

*И*мя *Reel* должно быть определено для регистрации и оцифровывания (*Details: 5-11*). Безошибочное и уникальное имя Reel особенно важно в сетевой среде.

- *Clip-in -*

Timecode первого фрейма в клипе.
В отличие от метки-in, которая может перемещаться внутри клипа, клип-in не может быть изменен. *Media File* с другим клип-in (где все другие метаданные - те же самые) - другой *Media File*.

- *Clip-out -*

Timecode последнего фрейма в клипе.
В отличие от метки-out, которая может перемещаться внутри клипа, клип-out, не может быть изменен. *Media File* с другим клип-out (где все другие метаданные - те же самые) - другой *Media File*.

- *Stream* type (видео, аудио, still) и *stream ID* (см. раздел по имени *Media Files*, *Details: 6-94*).

С этой информацией, Media Management может назначать клипы и *Media Files* друг другу. «Matchback» функциональные возможности ищут все определенные каталоги. Если *Media File* найден, как пара к клипу, клип может быть запущен (см. также *Matching Clips to Media Files* на странице 6-99).

Наименование Media Files EDITION (Streamed media)

Media Management именует новые, и импортируемые *Streamed Media File*s (*Details: 6-92*) также как импортируемые анимации на основе timecode данных. Например:
15030512N 15040613N V0.yuv

- Первый номер - timecode клип-in (hhmmssff).
- *Timecode* система*: N* ставится для Non Drop NTSC и *D* для Drop Frame NTSC, *P* для PAL.
- Второй номер - timecode клип-out.
- *Stream type: V* ставится для видео и *A* для аудио.
- *Stream ID:* от *0* до *3;* отличается среди потоков одного типа; например: *A0* = 1st *Audio Source Track*, *A2* = 3rd *Audio Source Track* клипа.
- Расширение имени файла указывает *File Format* (в этом случае: YUV, то есть *Media Format* Uncompressed (несжатый)).

Системные Форматы в EDITION

Из *System Format Settings* (EDITION *Start Menu* > *Control Panel* > *Site* > *System Settings*), выберите доступный проигрыватель и выполнимые форматы, обеспеченные вашей системой

Определение Системных Форматов

Формат файла (Форматы Проигрывателя)

Форматы файла, которые ваша специфическая система может воспроизводить, перечислены здесь. Форматы, предлагаемые для выбора зависят от программы и от любых дополнительных расширений. Для всех программ за исключением Liquid blue, предлагаемые форматы (любой) выбираются посредством решения или/ или. Другими словами, Вы можете работать с одним форматом или с другим.

- Нажмите на списке, чтобы выбрать *File Format*, с которым Вы хотите работать.

Переключатель ниже списка может игнорироваться.

Формат Media

Media Format - подкатегория *File Format*. В зависимости от программы и установленных параметров, Вы можете или, вероятно, придется выбирать *Media Format* из этого списка. См. также *“Background: System Formats”* на странице 6-95.

Форматы пересчета (Render Formats)

Из этого списка, выберите формат, который нужно использовать для создания вычисленных файлов. Предлагаемый выбор, зависит от доступных *File Formats*.

Фоновый режим: Системные Форматы

Аналоговый и цифровой видео и аудио материал может быть записан, сохранен, отредактирован и передан в многих «форматах». Термин «формат» имеет не очень точное определение и путает из-за многих способов, с которыми он используется. «Форматы», с которыми Вы работаете, как пользователь EDITION прежде всего, зависят от вашей системы редактирования.

Форматы файла (File Formats)

File Formats могут быть идентифицированы расширением имени файла *Media Files*.
EDITION использует следующие видео *File Formats* (связанные программы появляются в круглых скобках):

- *2vuy* (Liquid blue)
- *yuv* (Liquid silver)
- *m2v* (Liquid blue, Liquid silver)
- *dif* (Liquid blue, Liquid purple)
- *avi* (EditionDV)

Для всех программ, *wav* используется как аудио *File Format*.

Media Formats

Media Formats - подмножества *File Formats*, то есть два *Media Files* могут иметь одно и то же расширение, но быть различными, потому что их *Media Format* - не такой.
EDITION использует следующие *Media Formats* (связанные программы появляются в круглых скобках):

- *2vuy*:

Несжатый (Liquid blue)

- *yuv*:

Несжатый (Liquid silver)

- *m2v*:

I-MPEG (Liquid silver, Liquid blue): MPEG I- фрейм только, переменное сжатие с NDQ уровня 5, 10, 25, 33, 50 (MBit/s)
IMX-MPEG (Liquid blue дополнительно)
IPB-MPEG (захват с Liquid silver, Liquid blue *Logging Tool; н*е формат редактирования)
IPB-MPEG (DVD-совместимый экспорт)

- *dif*:

DV/DVCAM (Liquid purple, Liquid blue): 25 Mbit/s
DVCPRO (Liquid purple, Liquid silver (non-native), Liquid blue): 25 Mbit/s
DVCPRO 50 (Liquid blue дополнительно): 50 Mbit/s

- *avi*:

DV (EditionDV)

- *wav*:

PCM 16 bit, 48 kHz (все программы)

Термин «кодер-декодер(codec)» иногда используется (например, когда *Последовательности* экспортируются как AVI файлы, *Details: 10-7*) чтобы обратиться к специфическому методу кодирования и декодирования данных, чтобы сгенерировать специфический формат файла. Это может быть сделано посредством любого программного обеспечения и оборудования. В случае экспорта AVI, Вы можете выбирать из числа различных кодер-декодеров, которые оптимизированы на основе специфических критериев.

Форматы выполнения (Render formats)

При вычислении эффектов (rendering), EDITION также генерирует специфический формат. Этот формат зависит от *File* и *Media Format* выбранного, в зависимости от системы редактирования, - без дальнейших параметров.
Только в случае I-MPEG *Media Format* - Вам разрешается выбрать уровень NDQ.

Идентичные Media Files

Первоначально, Media Management обрабатывает *Media Files* в различных *Media Formats* (I-MPEG, DV, Uncompressed, PCM,, и т.д.) которые являются иначе идентичными (тот же Reel, тот же clip-in/clip-out) как клип, который существует в двух или трех *Media Formats* (*Clip-based View*). Вероятно наиболее общий пример этого включает видео *Media Files* с синхронными аудио *Media Files* (например. *VA1A2*) Другой критерий - время создания: Если два или более идентичных файла существуют, Media Management фокусируется на самом современном. См. также *“Matching Clips to Media Files”* на странице 6-99.

Каталоги Media Проекта: Где Файлы сохраняются?

Текущий *Проект* EDITION работает с тремя различными типами *Media Directories*, которые создаются как функция *Media File* типа и в соответствии с системными требованиями (в примере ниже, написаны курсивом; также см. *“Media Types”* на странице 6-92). Типичный путь, то есть «путь», за которым EDITION следует от клипа до соответствующего *Файла Средств*, может быть следующим:

R:/.../*Reels*/Tape01.*NA50500B2*/*01200505N 01210012N V2.m2v*

- “R:/” относится к тому, такому как локальный RAID или носитель памяти, связанный через сеть.

- “/.../” замещает дополнительные уровни каталога. Вы можете определять эти уровни в *Media Management Settings* (*Details: 6-104*).

- Для Media Management, “Reels” означает: Это - то, где *Project Reels*, содержащие *Media Files* могут быть найдены.

- «Tape01» - имя *Reel*, который была назначена (в этом примере) в течение регистрации.

Добавление к этому входу - ID *Проекта*, в котором регистрация выполнялась. ID сгенерирован автоматически. *N* обозначает NDF NTSC и должен соответствовать ID клипа.

- “01200505N 01210012N V2.m2v” является именем, назначенным *Media File* Media Management: Для объяснения того, как это сделано, см. *“Naming of Media Files by EDITION (Streamed media)”* на странице 6-94.

Чтобы просматривать информацию пути, выберите *File-Based View* (см. закладку *Media* в окне *Проекта*, *Details: 6-101*).

Streamed media

*Streamed Media File*s сохраняются как описано ниже; слова в пути каталога, написанном курсивом сгенерированы EDITION:

- Для цифровых media (*Logging Tool*, *Batch Digitize)*:
  “DriveLetter:/DirectoryName/*Reels*/ReelName.*ProjectID*/*MediaFileName*”, где «MediaFileName» соответствует соглашению, описанному выше *(Details: 6-94*). Media Management назначает эти файлы *Reel*, распределенному для регистрации / оцифровывания (*“Selecting/Creating a Reel (E)”*на странице 5-11).

- Для импортируемых *Media Files*:

“DriveLetter:/DirectoryName/*Reels/@ImportProjectID*.*PProjectID*/MediaFileName”соответствует соглашению, описанному выше *(Details:6-94)*.
Это относится к файлам, импортируемым посредством операции *Copy/Move*. См. также *“Importing Media Clips”* на странице 5-37.
Media Management назначает эти файлы *Reel* с именем *Imported Files*.

- Для связанных файлов:

“DriveLetter:/DirectoryName/MediaFileName”.
Эти файлы идентифицированы в Media Management как связанные объекты; значок файла имеет маленькую стрелку (см. также *Object Icons (Detail View))* на странице 6-30).
Эти файлы сохраняют их имя (н-р *Example.tif).*

Still Media

Stills (то есть изображения, титрыв, фоновые рисунки, и т.д.):
“DriveLetter:/DirectoryName/*@ImportedStills.ProjectID/*FileName”.
Media Management назначает эти файлы *Reel* с именем Image.

Здесь *Project* ID гарантирует, что идентичные названия могут использоваться в других *Проектах*.

Соответствие клипов Media Files

Чтобы было возможным проигрывать клип, по крайней мере один *Media File,* или часть, должен быть найден в пару метаданным клипа. Эта операция соответствия работает следующим образом:

1. На основе метаданных клипа, Media Management первый раз ищет связанный каталог Reel, чтобы найти диапазон *Media File*, который соответствует диапазону mark-in/mark-out клипа.

2. Первый найденный диапазон – предварительно выбран.

3. Следующим шагом Media Management ищет другие файлы в каталоге. Если *Preferred Media Format criteria* (только Liquid blue; *Details: 6-94*) и/или дата создания (самый современный файл) приводят к лучшему соответствию, идентифицированный таким образом *Media File* запускается; иначе запускается предварительно выбранный файл.

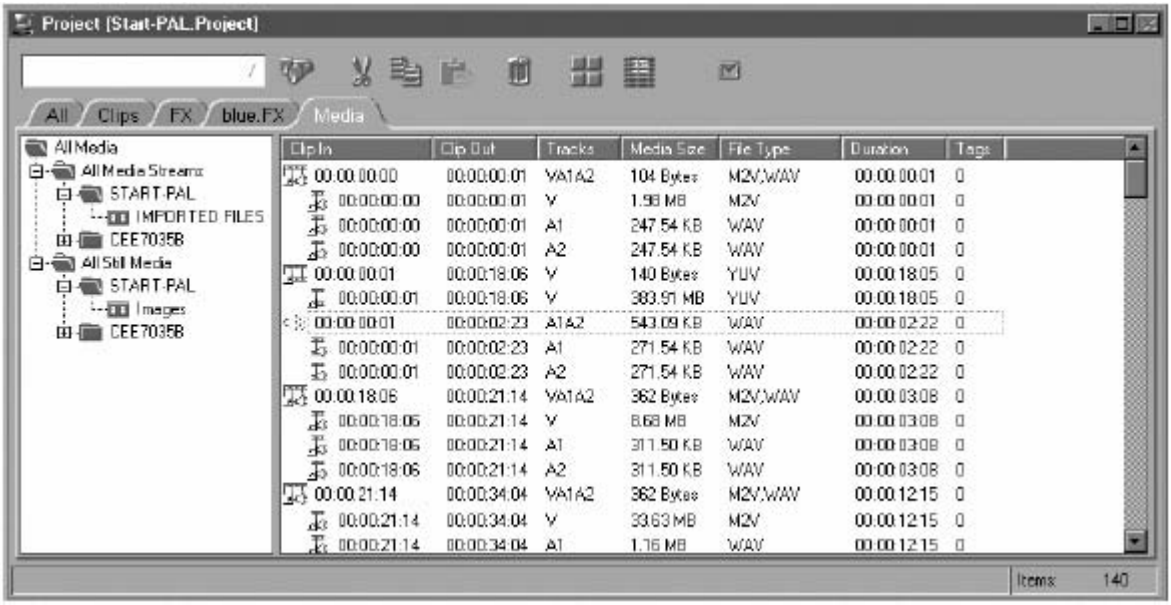
Другими словами, не имеется никакого фиксированного назначения клиа к *Media File* в смысле, что точно один *Media File* связан с клипом.
Для зажимов A/Vgrouped, соответствие также расширено до связанных аудио файлов.

Закладка Media в окне Project

Закладка *Media* в окне *Проекта* обеспечивает доступ к *Media Files* текущего *Проекта* и к всем *Media Files*, к которым можно обращаться Media Management (см. также *Media Volumes (Directories)* на странице 6-105).
Левая область окна содержит иерархическое дерево (с размещенными *Streamed media* и *Still media* на *Project- и Reel*-специфической основе*)*; область справа содержит *Media Files*.
Текущий *Проект* EDITION находится в верхней позиции. Другие *Проекты*, которые Media Management могло найти, первоначально отображаются как закрытые папки.

Когда *Проекты* открываются (дважды щелкнув на них), следующий уровень сортировки, *Reel* уровень, отображается. Когда Вы нажимаете Reel, только *Media Files* для этого специфического *Reel* отображаются в правой области окна.

Media Management scans all available media directories whenever you click the *Media* tab (refresh function). To induce a refresh while working in the *Media* tab, click one of the other tabs and come back to the *Media* tab.



Закладка Media

Media Files: Просмотры и Заголовки Списка

Media Files могут быть отображены как *Picons* и в форме списка. Вы можете сортировать каждый столбец (в *Detail* (List) *View*) и вообще редактировать список. (См. также *"Objects in the Project"* на странице 6-23.)

Щелкните правой кнопкой мыши свободное пространство в правой области окна, или нажмите кнопку наверху окна *Проекта*, чтобы отобразить контекстное меню для закладки *Media*. Выберите *Detail View*, сопровождаемый одним из следующих параметров:

- *File based -*

Этот просмотр отображает всю специфическую для файла информацию, н-р пути каталога, NDQ уровень, скорости передачи аудио информации в битах, и т.д.

Каждый индивидуальный *Media File* получает один вход (одна строка). Значок объекта отображается слева.
Этот просмотр рекомендуется для идентичных файлов или для видео с синхронным звуком, потому он позволяет Вам обращаться к непосредственно индивидуальным *Media Files* (см. также *Identical Media Files* на странице 6-97).

- *Clip based -*

Этот просмотр объединяет несколько идентичных *Media Files* в одном клипе.
Пример: видео клип с двумя *Audio Source Tracks* (VA1A2) получает только один вход списка.

- *Mixed -*

Эта опция объединяет два просмотра, упомянутые выше. Первая строка содержит информацию клипа со связанной файл-основанной информацией, перечисленной ниже него.

Для описания дополнительных функций меню , см. *"Edit View"* на странице 6-25.

Заголовки Списка

Заголовки списка (индивидуальные столбцы) в основном идентичны, тем что предложены на закладке *Clips*.
Однако, обратите внимание на следующие различия:

- *Name -*

Дополнительное имя для *Media File*, соответствует имени, с которым файл был оцифрован (не путайте с системным именем, которое определено в столбце File).

- *Tags -*

Номер, определенный в этом столбце указывает число клипов в текущем *Проекте* или в *Последовательности* на *Timeline*, которые ссылаются на этот *Media File*. *0* значит: Этот файл не используется (*Details: 6-104*).

Tags не модифицируется автоматически. Сбросьте и запустите новый счет для свежих результатов. Для правильного счета используемых media убедитесь, что выбрали *Clip Based* режим просмотра (*Details: 6-101*).

- *Project -*

Имя или ID *Проекта*, в котором *Media File* был создан.

- *Audio Rate -*

Частота дискретизации для аудио *Media Files*.

- *Audio Bits -*

Скорость передачи информации в битах для аудио *Media Files*.

- *Video Aspect -*

Коэффициент сжатия (4:3, 16:9).

- *Path -*

Путь Каталога для *Media File* (*Details: 6-97*).

- *File -*

Имя *Media File* (системное имя, *Details: 6-94*).

- *Location -*

Свободно присваиваемое имя для тома (носителя памяти) где файл сохранен, такое как аббревиатура (см. также *Editing Media Directories* на странице 6-106).

- *Link -*

Если этот столбец содержит «x», *Media File* не был сохранен в *Project Media Directory*, но связь с этим файлом существует. (См. также *“Copying/Moving Files and Creating Shortcuts”* на странице 5-39.)

В каждом столбце, входы могут сортироваться. *Details: 6-32*

Media Files: Функции

Откройте контекстное меню, щелкнув правой кнопкой мыши на закладке *Media* в окне *Проекта* или щелкнув кнопку инструмента.

- *Open -*

Эта функция загружает *Media File* в *Clip Viewer*. Если скорость передачи данных - достаточно высока, *Media Files* можно легко запускать также через сетевое подключение.
Прямое редактирование не возможно; если Вы хотите сделать это, создайте клип из *Media File* (см. ниже).

- *Properties -*

Эта функция открывает диалоговое окно *Object Properties* (*Details: 6-62*).

- *Create clip(s) from Media File(s) -*

Эта функция генерирует один клип для каждого выбранного *Media File*. Клипы сохраняются в автоматически сгенерированном *Rack* с именем *Media Clips* и могут быть отредактированы для использования в *Проекте* и *Последовательности*.

- *Delete selected Media Files -*

Эта функция удаляет выбранный *Media File(s)* без подтверждения на стирание.

Это удаление окончательное! Перед удалением файла, удостоверитесь, что он не используется другим пользователем.

- *Tag used media –*

of current Sequence
of current Project

Эта функция считает сколько раз *Media File* используется клипами в *Проекте* и/или на *Timeline*, независимо от всех или только часть файла используется.
Активизируйте эту опцию, чтобы начать рассчет.
Media Management считает клипы: *0* (нуль)значит: Media File не используется никаким клипом. Эта опция также помогает Вам идентифицировать лишние данные и удалить их если это нужно.

Tags не модифицируется автоматически. Сбросьте и запустите новый расчет для свежих результатов. Также, для правильного расчета используемых media убедитесь, что выбрали *Clip based* режим просмотра (*Details: 6-101*).

- *Reset -*

Эта функция сбрасывает значения *Tag used media*, для обнуления (например, перезагрузки расчета).

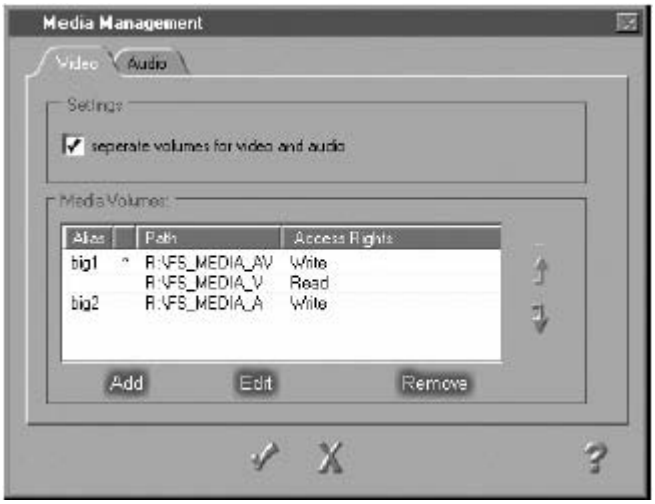
- *Check Links -*

Эти функции проверяют, является ли связь (и) с *Media File(s)* правильной и указывают на все потерянные связи.

Параметры настройки Media Management

Чтобы просмотреть параметры и установки по умолчанию для Media Management, выберите EDITION *Start Menu* > *Control Panel* > *Site* > *Media Management Settings*.
Среди всего прочего, эти параметры настройки также важны для *Logging Tool*, потому что они позволяют Вам определять каталоги для оцифровки и сохранения операций.

Параметры настройки Media Management не специфичны для пользователей; они применяются ко всей системе.



Параметры настройки Media Management

Закладка Video/Закладка Audio

Если Вы хотите сохранить видео и аудио *Media Files* в отдельных каталогах, активизируйте опцию *Separate Volumes for video and audio*. Если Вы выбираете объединенные тома, (только одна закладка *Video/Audio*), *Logging Tool* не разрешает спецификацию отдельного тома для хранения звука (*Details: 5-18*).

Media Тома (Каталоги)

Этот список применяется к нескольким модулям и функциям в *EDITION*:

- Для Media Management:

Media Management ищет диски и каталоги, перечисленные здесь для *Media Files*, которые могут использоваться EDITION.

- Для *Logging Tool uBatch Digitize*:

Любые данные, результаты оцифровывания сохраняются на томам (диски и каталоги) определенных здесь.
Если более чем один том определен, *Primary Volume* может быть отмечен звездочкой (*).

Если *Switch to next available volume...* активизирован для дисков оцифровывания (*"Disk Full State / Change Volume"* на странице 5-27), оцифровывание продолжается на следующем доступном томе (ax) после *Primary Drive* в списке или, если конец списка был достигнут, на первом диске наверху списка (возможность только *Batch Digitize)*.

- Для импорта media-clip:

Media Files импортируемых объектов сохраняются в определенном томе (и возможно в специфических подкаталогах, в зависимости от их типа, *Details: 6-97*).

Для захвата (оцифровывания), пожалуйста используйте диски разбитые исключительно на разделы NTFS. FAT32 может вызывать проблемы с более длинными клипами.

Редактирование Каталогов Media

Вы можете добавлять и изменять список томов, удалять ненужные любые входы и изменять их порядок. Вы можете также назначать имена отдельным томам.

- *Add* -

Эта функция открывает диалоговое окно Windows, в котором Вы можете находить и выбирать релевантный том. Нажмите *OK*, чтобы добавить его к списку.

- *Edit* -

Эта функция позволяет Вам редактировать существующий вход списка. Нажмите вход, и затем нажмите *Edit*, и выполните процедуру, описанную в *Add*.
Или Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши столбец Path, чтобы вызвать функции *Edit u Add* из контекстного меню.

- *Remove* -

Эта функция удаляет вход из списка (и только оттуда). Нажмите вход, а затем нажмите *Remove*.

- *Naming/Alias column* -

Щелкните правой кнопкой мыши столбец *Alias*, чтобы открыть поле редактирования. Напечатайте имя, и нажмите ENTER, чтобы закрыть поле.
Это имя будет использоваться в *Logging Tool* и в окне *Media* в столбце *Location* (см. *“List Headings”*на странице 6-101).

Вы можете использовать псевдонимы, чтобы заменить технические спецификации пути именами, которые являются простыми для запоминания.

- *Primary Volume* column -

Щелкните правой кнопкой мыши столбец, чтобы определить том как текущий (первичный) том для оцифровывания.
Выбранный вход отмечен звездочкой (*). (См. также *“Disk Full State / Change Volume”* на странице 5-27.)

- *Access Rights column* -

Вы можете назначить атрибут *Write* или *Read* (щелкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть контекстное меню) чтобы защитить отдельные каталоги.
Важно: Это не применяется на уровне операционной системы, то есть не предотвращает доступ другими пользователями.
Тома, которым был назначен атрибут *Read*, не включены в изменение тома. Доступ *для записи (Write)* включает Доступ для чтения *(Read.)*

- *Rearrange* -

Вы можете перемещать входы, используя две стрелки справа от списка. Нажмите вход, и затем жмите одну из стрелок, пока вход не окажется в нужной позиции.

Если Вы хотите создать новый каталог, выберите *File* > *New* > *Folder* в Windows Explorer (обратитесь к руководству Windows).

Импорт Media Клипов

При импортировании media клипов в *Проект*, Вы можете создавать копии соответствующих *Media Files* в соответственном *Project Media Directory* или перемещать файлы в этот каталог (см. *“Media Volumes (Directories)”*на странице 6-105 и *“Project Media Directories: Where Are the Files Stored?”*На странице 6-97).
Для подробной информации, см. *“Importing Media Clips”* на странице 5-37.

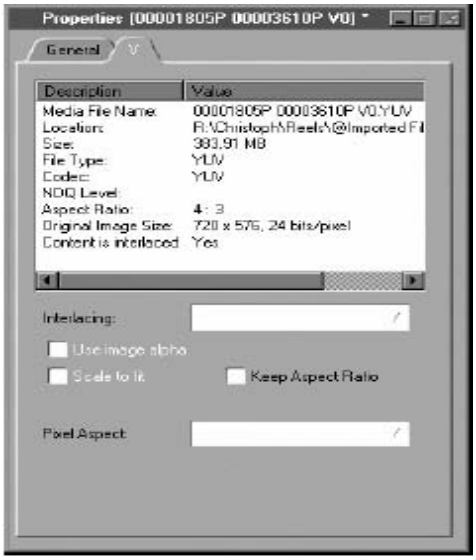
Вы можете также обходить операцию импорта как описано. Если Вы нашли Media File в отдельном каталоге, Вы можете генерировать клип для этого файла в вашем *Проекте*, используя функцию *Create clip(s) from Media File(s)* (*Details: 6-103*). В этом случае, однако, *Media File* не будет скопирован или перемещен в один из ваших *Project Media Directories*.

Media Management и Свойства Объекта

Окно *Object Properties* обеспечивает информацию об объекте и в меньшей степени, о функциях, в зависимости от типа объекта.
Вы можете вызывать диалоговое окно *Properties* из контекстного меню любого объекта. Элементы на закладке *General* - одинаковые для всех объектов (см. также *General Elements of the Object Properties Box* на странице 6-64). Закладки *V* и *A1 ...*A4 описаны ниже.

Закладка: V

Верхняя область этого окна перечисляет информацию, которую Media Management смог найти для этого объекта; более нижняя область содержит параметры, которые пользователь может устанавливать (в зависимости от типа объекта).



Закладка V-Tab с соответствующей видео информацией

- *Media File Name*

- Имя, под которым система сохранила *Media File* на жестком диске (см. также *Naming of Media Files by EDITION (Streamed media)* на странице 6-94). В случае изображений, отображается имя файла, которое было назначено, когда они были созданы.

- *Media Location*

- Путь и каталог, где *Media File* размещен. См. также *“Project Media Directories:Where Are the Files Stored?”н*а странице 6-97.

- *Media Size*

- Размер *Media File* в килобайтах, мегабайтах или гигабайтах.

- *File Format*

Media File Format, такой как *YUV* или *2VUY* для Несжатого, *M2V* для I-MPEG или *TGA* для графического файла Targa. Также см. *"System Formats in EDITION"* на странице 6-94.

- *Media Format*

- Определяет *Media Format*, который использовался для оцифровывания или когда графический файл был создан. Также см. *"System Formats in EDITION"* на странице 6-94.

- *NDQ Level*

- Для I-MPEG: применяемый уровень сжатия. DV: видео скорость передачи данных (25 Мбит/с).

- *Aspect Ratio*

- The aspect ratio of the video image (4:3 or 16:9).
- Коэффициент сжатия видео изображения (4:3 или 16:9).

- *Original Image Size*

- Для графики: размерность (высота x ширина в пикселях) и разрядная глубина исходного файла.

Параметры:

В зависимости от типа объекта, эти параметры и списки являются либо доступными для выбора или недоступными (серыми).

- *Interlacing*

В этом списке, Вы можете определять последовательность полей. Это применяется к изображениям, произведенным посредством чередования, то есть это включающим последовательность четных и нечетных строк.
Некоторые графические программы преобразовывают заданную по умолчанию последовательность, которая может заставлять изображения мерцать.
Вы можете предотвратить этот эффект, заменяя последовательность полей.

Порядок поля проигрывателя анимации может быть изменен через выбор *Interlacing*. Выберите *Top Field First* или *Bottom Field First*. Пожалуйста обратитесь к свойствам из *Проекта*, не из контекстного меню объекта *Timeline*.

Вопрос, действительно ли использовать чередуемый режим применяется к графике, захваченной из телевизионного изображения, которое состоит из двух чередуемых кадров. В некоторых случаях, изображение может мерцать, если два кадра существенно различны. Это - особенно истинно, если в изображении много движения. В этом случае, полезно захватить только четные или нечетные строки изображения и вносить строки отсутствия через интерполяцию.

- *Use image alpha -*

Дезактивируйте эту опцию, если Вы не хотите использовать графический алфавитный канал (например в TGA файлах, алфавитный канал содержит информацию о прозрачности графического символа).
EDITION распознает, содержит ли графика алфавитный канал или нет. Если нет, эта опция неактивна.

- *Scale to fit -*

Активизируйте эту опцию, чтобы масштабировать графику к полному формату выбранного стандарта телевидения (NTSC, PAL). Степень искажения зависит от первоначального формата.

Чтобы предотвратить это искажение, активизируйте функцию *Keep aspect ratio*.

- *Keep aspect ratio*

Активизируйте эту опцию, чтобы сохранить первоначальные размеры; в этом случае, однако, графика не обязательно будет удовлетворять полному формату изображения, скрытые области изображения могут быть сгенерированы.

- *Pixel Aspect*

Square, PAL/NTSC CCIR 4:3 или *CCIR 16:9* инструктирует EDITION, чтобы обработать пиксели согласно формату TV, выбранному для системы.
Обратите внимание: Это не воздействует на формат пикселя.
Если Вы выбрали опцию *Auto* *Control Panel > User > Image Import > Defaults,* EDITION пытается распознавать существующий формат пикселя автоматически.
Если операция импорта приводит к нежелательным искажениям / коэффициентам сжатия, Вы можете определять правильный формат пикселя здесь. *CCIR PAL/NTSC* относится к коэффициенту сжатия 4:3.

Формат PAL может изменяться (768x576 или 720x576) в зависимости от формы пикселя. Как упомянуто выше, большинство графических программ генерирует квадратные пиксели. Установленный рядом, 768 из них составляет видео формат полной ширины. Для телевизионных изображений, необходимы только 720 пикселей, так как пиксели несколько более широки чем, высоки (то есть прямоугольные).
В результате, 768 квадратных пикселей = 720 пикселей PAL. Эти значит, что изображение с 768x576 пикселями, созданное графической программой полностью заполняют формат телевидения PAL (принимается, что пиксели квадратные).
Значения для NTSC: CCIR NTSC = 720x486; NTSC (квадратные пиксели) = 640x486.

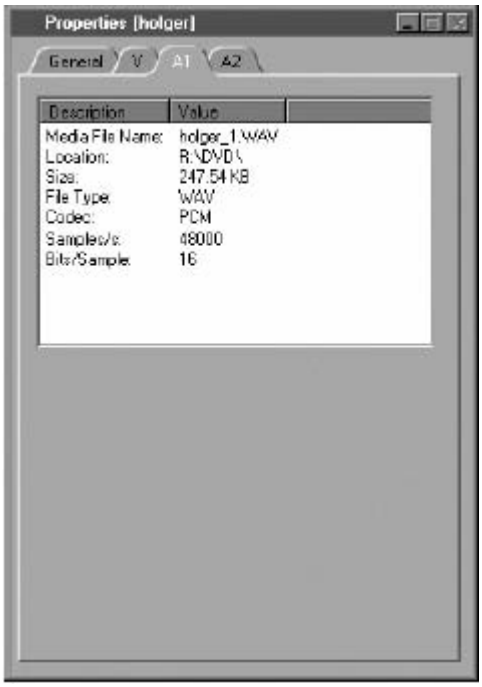
Закладка: A1 (A2, A3, A4)

Similar to Tab *V* , plus audio specifics::
Подобна Закладке *V*, плюс аудио особенности::

- *Samples/s*

Определите частоту дискретизации здесь. Внутренне EDITION работает с 48 кГц.

- *Bits/Samples*



Скорость передачи информации в битах аудио файла.

Media Management и Windows Explorer

Вы можете также находить имена файла, сгенерированные Media Management в Windows Explorer. *Media Files* просто идентифицируются информацией timecode и каталогом, содержащим Reel.
Для большинства *Media Files* файл существует с этим же именем, содержащим метаданные для этого *Media File*.

Удаление Клипов / объектов и Media Files

Удаление клипов/объектов *Details: 6-113*

Удаление Media Files *Details: 6-116*

Удаление выполненных файлов *Details: 6-116*

Восстановление удаленных объектов, Media Files и выполненных файлов *Details: 6-118*

Очистка Проекта *Details: 6-120*

Удаление Клипов/Объектов

Чтобы удалить один или более количество объектов (клипы, *Последовательности*, эффекты, и т.д.) из вашего *Проекта, Вы* можете выбрать из четырех различных опций:

Delete (опция контекстного меню):
Выберите один или более объектов, откройте контекстное меню, и выберите *Delete*.

- Кнопка *Mycop(Trash)* (панель инструментов *Project*):

Выберите один или более объектов, и нажмите кнопку в панели инструментов Project.

- Клавиша DEL (клавиатура):

Выберите один или более объектов и нажмите DEL.

- Drag & drop на значок *Mycop* (*Trash)* на рабочем столе*:*

Выберите один или более объектов и перетащите их на значок *Mycop* (*Trash)* на рабочем столе EDITION (не Windows Recycle Bin и не кнопка *Project Trash*!).
См. также *«Trash»* на странице 3-18.

Во всех четырех случаях, диалоговое окно Delete отображается и во всех четырех случаях, объекты помещены в *Mycop* (*Trash)* на рабочем столе, из которого они могут быть восстановлены.
Объекты, которые удалены из *Timeline*, не помещаются в *Хлам*.

Диалоговое окно Delete содержит несколько опций для удаления объектов или *Media Files*. EDITION всегда спрашивает Вас точно, что Вы хотите удалять, чтобы оградить Вас от случайно удаления объекта, который Вам еще нужен.
Когда Вы удаляете *Media Files,* второе диалоговое окно может быть отображено в

Диалоговое окно Delete

зависимости от обстоятельств (*Details: 6-116*).

Опции удаления относятся к объектам, которые Вы выбрали в *Rack*. Число выбранных объектов определено.
Одиночный щелчок соответствующая опция (и), чтобы активизировать их:

Последовательность (и)

Эта опция удаляет *Последовательности* из *Rack* и удаляет имя *Sequence* из всплывающего списка над *Master Viewer*. Она не воздействует на *Media Files*.

Клип(ы)

Эта опция применяется к клипам и, если есть соответствие, к связанным *Media Files*. Вы можете удалить клип(ы), *Media File(s)* или оба:

- *Media File(s) of logged clip(s*)
- *Media File(s) of live captured clip(s)*
- *Imported Media File(s)*

Когда Вы удаляете специфические *Media Files*, Вас просят подтвердить удаление (*Details: 6-116*).

Графика и Клип(ы) Титров

Эта опция удаляет графику и клипы титров с / без *Media Files*. Когда Вы удаляете специфические *Media Files*, Вас просят подтвердить удаление (*Details: 6-116*).

Эффект(ы)

Эта опция удаляет эффекты клипа, переходы, звуковые эффекты, и т.д., но не первоначальные эффекты в EDITION *FX Rack*.

Ярлык (и)

Эта опция удаляет ярлыки, включенные на рабочем столе.

Удаление Media Files

Если Вы пытаетесь удалять *Media Files*, которые используются другими клипами, Вас просят подтвердить удаление во втором диалоговом окне.

Conform Media Delete

Удаление Выполненных Файлов

Выполненные файлы, то есть файлы созданные, когда эффекты или клипы *Timewarp Editor*, просчитываются могут также быть удалены выборочно.
Может быть необходимо удалить выполненные файлы, если, например после операции *Batch Digitize*, Вы хотите выполнять вручную пересчет эффектов на основе нового цифрового материала (также см. see *"Batch Digitize and Render Effects"*на странице 6-80) или когда Вы удаляете файлы, Вам больше не нужные, чтобы освободить место на носителях данных. Следующие опции доступны:

Удаление Выполненных Файлов (Project)

Контекстное меню для значка *Trash* на рабочем столе содержит ряд опций для удаления выполненных файлов, которые относятся к текущему *Проекту*. Выберите
Delete Render Files Of Project: ...

- *All -*

Эта опция удаляет все существующие выполненные файлы в *Проекте*.

- *Not used by any Sequence -*

Эта опция удаляет выполненные файлы, которые не ссылаются на любые существующие *Последовательности* в *Проекте*.

- *Not used by current Sequence -*

Эта опция удаляет, все выполненные файлы за исключением, тех, что используются в *Последовательности*, в настоящее время размещенной на *Timeline*.

- *Not used by Sequence(s) selected in Project window -*

Эта опция удаляет, все выполненные файлы за исключением принадлежащих *Последовательностям*, выбранным в окне *Проекта*.

Удаление Выполненных Файлов (Timeline)

These delete functions are applied to render files belonging to the *Sequence* currently located on the *Timeline*. In the *Timeline* shortcut menu, select
Эти функции удаления применяются к выполненным файлам, принадлежащим *Последовательности*, в настоящее время размещенной на *Timeline*. В контекстном меню *Timeline* выберите
Delete Render Files ...

- *between Mark-In/Out -*

чтобы удалить выборочно или

- *of current Sequence (all) -*

Чтобы удалить все выполненные файлы *Последовательности*.

Восстановление Удаленных Объектов, Media Files и Выполненных Файлов

Ряд опций доступно для восстановления «удаленных» объектов, файлов и состояний. Иногда, однако, некоторые манипуляции требуются, и иногда это просто не может быть сделано. Следующее - краткий обзор аварий и профилактических мер:

Удаленные объекты(Клип) –Media File Найден

Клип может легко быть создан из *Media File:*

1. Идентифицируйте *Media File* на закладке *Media* в окне *Проекта*, например на основании имени Reel, или переключитесь в *Picon View*.

2. Затем вызовите функцию *Create clip(s) from Media File(s)* из контекстного меню *Media File*. *Details: 6-103*

Media File удален - Объект (Клип) Найден

Если объект – объект регистрации, Вы можете быстро заново оцифровывать его посредством операции *Batch Digitize* (если первоначальный материал все еще присутствует). См. *“Batch Digitize (Batch Capture)”*на странице 6-73.
В случае импортируемых *Media Files*, копия может все еще существовать (например, в сети). Если файл все еще размещается в первоначальном участке памяти, Media Management найдет его автоматически.

Media File и Объект (Клип)удалены

Такой случай маловероятен. Возможно Вы можете обращаться к объекту через рабочую версию, которую Вы сохранили раньше (см. также *Earlier Versions* на странице 6-119).

Вычисленные Файлы удалены - Эффекты Найдены

Это просто. EDITION заново выполняет эффект, когда, например, нужно запустить соответствующую *Последовательность*.

Вычисленные Файлы и **Эффекты** удалены

Стандартные эффекты могут просто применяться еще раз в соответствующих позициях. EDITION повторно выполняет эффект, когда, например, нужно запустить соответствующую *Последовательность*.
Настроенные эффекты должны быть вновь созданы. Рекомендуется, чтобы Вы сохранили трудоемкие эффекты в *Rack*. См. также *“Saving Individually Created Effects”* на странице 8-82.

Мусор (Рабочий стол)

Значок Trash на рабочем столе EDITION хранит удаленные объекты. Если Вы не освободили *Trash* до этого времени, Вы можете восстанавливать все объекты, которые он содержит. Переместите или скопируйте соответствующий объекты в нужное место.

Список Undo

Многие модули имеют функции Undo/Redo. Повторно нажимая эту функцию, возможно восстановить более раннее состояние. Однако, Вы можете также потерять другие шаги работы.

Более ранние Версии

Вы можете также защитить себя от потерь, периодически сохраняя промежуточные стадии вашей работы. Это возможно для *Проектов* (*Details: 6-6*) и *Последовательностей* (*Details: 7-46*).

Очистка Проекта

Эта функция (размещенная в контекстном меню для *Trash* рабочего стола EDITION) удаляет некоторых из периферийных данных *Проекта*, таких как *Undo/Redo* историю, которая может стать совершенно обширной особенно для больших и длинных отредактированных *Проектов*.
Эта функция не удаляет никаких объектов, *Последовательностей* или *Media Files*.

Особенно при работе с большими *Проектами*, убедитесь, что освобождаете значок Trash рабочего стола EDITION время от времени. Это сохранит файлы *Проекта* маленькими.