

Pinnacle TitleDeko является частью программной связки, которая поставляется с EDITION.



Этот редактор титров может быть активизирован, щелчком на кнопке инструмента "CG" рядом с *Master Viewer*, или выбором его в контекстном меню в редакторах эффектов (нажмите кнопку "кристалла").

Для информации о том, как создавать титры, используя программное обеспечение TitleDeko, пожалуйста обратитесь к руководству TitleDeko, включенному в печатаную документацию EDITION.

Чтобы интегрировать титры, созданные с TitleDeko в EDITION, нажмите функциональную клавишу F12 : F12 закрывает программное обеспечение TitleDeko и экспортирует недавно созданные титры в EDITION. F11 закрывает TitleDeko также, но отказывается от любых созданных титров.

Если Вы выходите из TitleDeko, используя F12, Вы найдете титры в активном в настоящее время выбранном *Rack* (в *Project Browser*, если он открыт, иначе в окне *Project*).

Если есть два или более генераторов титров, установленных в вашей системе, Вы можете выбрать один как значение по умолчанию *titler*, который вызывается, когда Вы нажимаете кнопку "CG" или выбираете его из контекстного меню редакторов эффекта.

Обратите внимание: EditionDV в комбинации с Pinnacle DV500 проигрывает заголовок по видео в реальном времени (один уровень, нет эффектов).

Выбор Titler

Чтобы сделать это, откройте EDITION *Start menu > Control Panel > User > Titler Properties* и выберите *titler* из списка. (Примечание : Не все знакогенераторы в настоящее время поддерживаются на рынке; пожалуйста, проконсультируйтесь с вашим дилером EDITION.)

EDITION обеспечивает Вас несколькими вариантами для того, чтобы передать готовый материал другой среде и для того, чтобы подготовить его к дальнейшему редактированию или завершению на внешней системе:

Запись на ленту

→ Передача аудио/видео сигнала на видеомаягнитофон через цифровые/аналоговые интерфейсы *Details: 10-2*

→ Узкая пленка и запись лидера (Striping tapes and recording leaders) *Details: 10-4*

Экспорт Последовательностей

... как AVI или QuickTime Movies, MPEG2-IPB (DVD/SVCD), Windows Media, аудио WAV файлы или последовательности отдельных кадров *Details : 10-7*

Экспорт/импорт EDLs

Сохранение отредактированных данных в формате SONY , GVG или CMX *Details: 10-15*

Fuse Последовательность

Вывод Последовательности как MPEG/YUV/DIF файла *Details: 10-21*

XSend to...

Посылка клипов и Последовательностей внешним приложениям, таким как Commotion, или Adobe AfterEffects *Details: 10-23*

Экспорт вDVD

Создание и прожиг DVD дисков и SVCD, Program Streams и VOBs для создания DVD *Details: 10-27*

Запись на ленту

В меню Start EDITION, выберите *Tools > Record To Tape*, чтобы открыть соответствующее окно. Это окно имеет две закладки

- *Record Details: 10-3*
- *Stripe Tape Details: 10-4*

и панель инструментов записи, раскрывающееся меню для выбора устройства записи и видео инкрустацию.



Запись на ленту

Запись (Record)

Чтобы передать *Последовательность* присоединенному устройству записи, нажмите закладку *Record* и рассмотрите следующие опции.

- Инструмент *Record to Tape* требует присутствия устройства записи, которое может управляться через интерфейс IEEE 1394 (i.Link DV). См. также "*Player Settings*" на странице 12-3.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Если Вы используете EditionDV с аналоговыми аппаратными средствами ввода - вывода (например Pinnacle DV500 или Studio DeLuxe), пожалуйста примите во внимание следующие факты:

- DV500 (plus) только: при переключении на i.Link DV выходной сигнал (которое случается автоматически, когда Вы открываете инструмент *Record to Tape*), все эффекты реального времени будут вычислены (автоматически). Фактическая регистрация не начнется прежде, чем *Последовательность* не будет полностью пересчитана.
- Если Вы хотите сохранить все эффекты реального времени в реальном времени, или если Вы хотите использовать аналоговые выходы, запустите воспроизведение *Timeline* и ваше устройство записи в ручную (на лету).
- Программное обеспечение переключается автоматически на i.Link DV, если один из аналоговых выводов был выбран накануне.

Выбор диапазона записи и Устройства

- *Entire Sequence* или *Mark-In to Mark-Out* - в зависимости от того, хотите ли Вы передать полную *Последовательность* или ее часть, отмеченную на *Timeline* меткой - *in* и меткой- *out*.
- Проверьте, появляется ли устройство, указанное в левой нижней части раскрывающегося меню тем, на которое Вам сделать запись к. В противном случае выберите другое. См. "*Player Settings*" на странице 12-3, чтобы установить устройство записи.
- *Used Video Output* -
- Не выбирается с EditionDV.

Выбор Режимы Записи (Recording Mode)

- Выберите *Dump To Tape* и запись начнется, как только Вы нажмете *Record*. Передача делается на все доступные дорожки на устройстве записи (V, A1.... D4), то есть все дорожки записываются поверх.



Как и со всеми панелями инструментов, Вы можете настроить управление устройством записи ниже инкрустации. Щелкните правой кнопкой мыши на панели инструментов, чтобы открыть поле *Customize* (см. также *Customizing Toolbars* на странице 11-7).

Начало Записи

Если все установлено правильно, нажмите *Record*.

- В режиме *Dump To Tape*, устройство записи начинает делать запись немедленно в фактической позиции пленки.
- Запись останавливается, когда *Последовательности* закончится или достигнет метки-out.
Вы можете следить за процедурой в видео инкрустации. Нажмите *All Stop*, чтобы остановить процедуру.

Stripe Tape (Полосная лента)

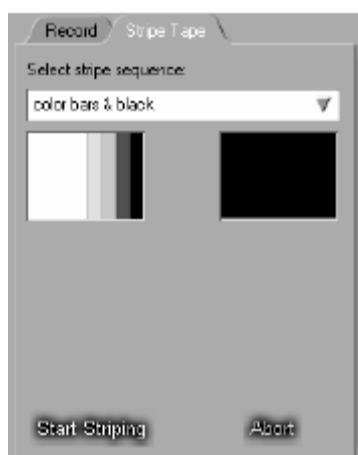
Для редактирования в режиме *Insert*, лента регистрации должна иметь непротиворечивый timescode (или, в режиме *Assemble*, не менее нескольких секунд для первой сцены включения, соответственно). Вы должны только обойтись без recoded ленты, когда Вы выбираете опцию *Dump To Tape* и быть уверенными, что *Последовательность* может быть передана на ленту за одно выполнение. Если есть прерывания, устройство записи может начинаться с чистой вырезки.

В течение кодирования есть черный сигнал при аппаратном видео выводе, или выбранной *Последовательности* как лидере.



Ленты для использования в i.Link управляемых устройствах, не должны быть striped.

Открытие Stripe Tape



Нажмите закладку *Stripe Tape*, чтобы вызвать опции кодирования.

Выбор Stripe Последовательности

Выберите, хотите ли Вы запускать кодирование с определенным лидером. Нажмите *Select Stripe Sequence* и из меню, которое открывается выберите *Последовательность*, которая Вам нужна (Вы можете делать ваши собственные *Последовательности* и сохранять их в шаблонах *Project* так, чтобы они были всегда доступны всякий раз, когда Вы создаете *Проект*. Список доступных *Последовательностей* - всегда для текущего *Проекта*). *Head Frame* и *Tail Frame* Последовательности отображены в окне изображения.

Активизируйте эту функцию, если Вы хотите делать запись специального лидера, цветных областей или других испытательных сигналов перед фактической *Последовательностью*.



Как альтернатива, чтобы *Dump To Tape*, с этим методом Вы можете быстро и непосредственно вывести *Последовательность* на некодированную ленту, выбирая ее с *Select Stripe Sequence*. *Последовательность* не должна быть на *Timeline*. Дополнительно, в контраст к *Dump To Tape*, лента - перематывается к началу для регистрации.

Запуск Striping

Нажмите *Start*. Диалоговое окно открывается.



Удостоверьтесь, что timecode генератор на вашем устройстве записи установлен на *Preseft* (если возможно).

- Нажмите *OK* или кнопку *Eject*, чтобы заменить ленту и затем *OK*. Устройство записи перематывает ленту к началу и начинает кодировать с времени указанного в *Start Timecode*.
- Нажмите *Abort*, чтобы прекратить кодирование.



15 секунд preroll записываются в черном изображении перед фактическим началом кодирования Последовательности. Этот старт preroll всегда 15 секунд перед обозначенным началом *Последовательности* в случае машин, которые управляются



через интерфейс RS 422. Это означает что запуск кодирования во введенном timescode минус 15 секунд. (На некоторых устройствах, управляемых через i.Link, Вы можете изменить preroll в параметрах настройки устройства.)

ЭКСПОРТ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ

Функция *Export Sequence As...* позволяет Вам экспортировать и сохранять *Последовательность* на EDITION *Timeline* в различных форматах данных.

Краткий обзор форматов, которые могут экспортироваться *Details: 10-9*

- AVI формат данных
- QuickTime Movie
- Windows Media Video/Audio
- Отдельные кадры в графическом формате
- WAV файл (48 kHz или 44.1 kHz)
- MPEG2-IPB для DVD/SVCD цели

Функции в диалоговом окне *Export Sequence Details: 10-8*

Экспорт...

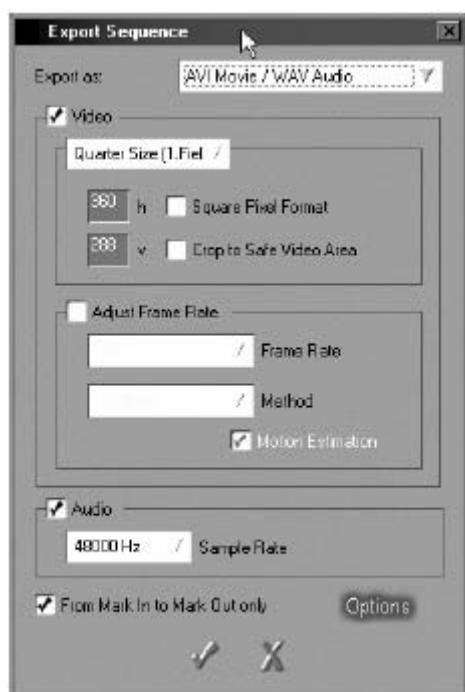
- Отдельные Кадры *Details: 10-12*
- ... AVI/Quicktime Movies и/или Audio *Details: 10-13*



Обратите внимание: Выбор *Export Sequence* позволяет Вам определять, как EDITION отправит данные фактическому экспортному модулю (например, QuickTime кодер-декодер). Так, если результаты - не то, что Вы хотели, может бы быть полезным проверить параметры кодера-декодера. Windows Media: Пожалуйста используйте последнюю версию (7.1 или позже) Windows Media Player для Windows media файлов.

Функции в Диалоговом окне *Export Sequence*

Чтобы экспортировать *Последовательность*, нажмите EDITION *Start Menu > Tools > Export Sequence As* (не менее чем один клип должен быть расположен на *Timeline*). Диалоговое окно разделено на пять областей (сверху вниз):



Export as ...

Сначала выберите формат экспорта:

- *AVI Movie* или *WAV Audio*
- *WAV Audio (48 KHz, stereo)*
- *QuickTime Movie*
- MPEG2-IPB для DVD/SVCD (см. "Create Files For Pinnacle Impression DVD Authoring" на странице 10-9 и IPB настройки, *Details: 10-37*)
- *Windows Media Video/Audio*
- *TIFF Sequence* (кадр за кадром в *.tif формате)
- *TARGA Sequence* (кадр за кадром в the *.tga формате)
- *Bitmap Sequence* (кадр за кадром в the *.bmp формате)

Опции и функции ниже изменяются как функция выбранного формата экспорта.

Создание Файлов Для Pinnacle Impression DVD Authoring

Чтобы генерировать набор файлов, подходящих для создания DVD с Pinnacle Impression, следующие шаги рекомендуются:

1. Выберите *Export Sequence as ... MPEG2-IPB Stream*.
2. Эти файлы сгенерируйте в выбранном каталоге:

- Видео: один Elementary Stream file (*.m2v)

Аудио: два моно файла WAV, один стерео файл WAV (*.wav)

Аудио: один файл MPEG-1 Layer 2 (*.mpa; 48 kHz, 224 kBit/s)

Другая процедура рекомендуется, когда Вы хотите создать *.mpa аудио со скоростью передачи информации в битах (bit rate) отличной от 224 kbit/s. Сначала откройте диалог *Export to DVD (Details: 10-27)*, затем

1. Экпортируйте источник в *VOB*, или *DVD Image* формат (выберите аудио *MP2*, установите аудио скорость передачи информации в битах (bit rate)).
2. Временные файлы, которые сгенерированы, не должны быть удалены, так что удостоверьтесь, что опция *Delete temporary files* не выбрана.
3. Используйте временные файлы (см. выше, шаг 2) из текущего временного каталога для создания DVD.



Сообщение об ошибке Pinnacle Impression может выскочить „WARNING! The DVD specification requires CRC to be On for MPEG Audio Files“ Это сообщение может безопасно игнорироваться.

Видео

Вы можете полностью отключить экспорт видео данных.

Пример: Когда Вы экспортируете *AVI Movie*/*WAV Audio*, и *Видео* заблокировано (не отмечено), чистые WAV(44.1 кГц) результаты экспортируются.

Дополнительные опции:

- *Size* -

Вы можете выбрать *Full Size (Interlaced/Interpolated)* или *Quarter Size (1./2.Field)* или ввести нужный формат ($h*v$ = горизонтальный * в вертикальный).

- *Square Pixel Format* -

Нажмите эту опцию, если Вы хотите сгенерировать пиксели, , чтобы они были квадратными. Значение по умолчанию является прямоугольным (CCIR).

Коррекция Скорость передачи кадров (Frame Rate)

Если этот переключатель не выбран (не помечен), экспорт выполняется, используя текущую скорость передачи кадров системы:

- 29.97 или 30 кадров/в секунду (NTSC)
- 25 кадров/в секунду (PAL)

Если Вы хотите изменить скорость, нажмите переключатель и выберите значение из списка (15, 24, 25, 29.97, 30 fps; fps = кадров в секунду).

Method позволяет Вам оптимизировать вывод для различных исходных материалов. Выберите:

- *Cut Fields* or *Mix Fields* -

если исходный материал видео (60/50 полей/в секунду в NTSC/PAL) и

- *Mix Frames* or *Cut Frames* -

если исходный материал - фильм (24/25 кадров/в секунду).

- *Progressive* -

вывести построчный (non-interlaced) видео.

- *Motion Estimation*

желателен с материалом, который содержит много движения (или движение, вызванное шаткой камерой).

Аудио

В заданной по умолчанию конфигурации, этот переключатель выбран. Удалите пометку, если Вы не хотите включать аудио в экспорт.

Выберите соответствующую типовую скорость)(44.1 кГц или 48 кГц).

Опции

- *From Mark In to Mark Out only*-

Эта опция позволяет Вам ограничивать экспорт в определенную область *Последовательности*.

- *Options* -

Отображает дополнительные параметры настройки кодера-декодера как функция выбранного формата экспорта. Параметры экспорта MPEG2- IPB: *Details: 10-37*.

Экспорт Отдельных Кадров

Если Вы хотите разбить *Последовательность* на отдельные кадры (изображения),

1. Загрузите эту *Последовательность* на *Timeline*, в случае необходимости выберите раздел, устанавливая метку-in и метку-out, нажмите *EDITION Start Menu > Tools > Export Sequence As ...* и

2. Из списка *Export as*, выберите один из трех доступных графических форматов файла: *Bitmap Sequence* генерирует *.bmp файлы, *TARGA Sequence* генерирует *.tga файлы, и *TIFF Sequence* генерирует *.tif файлы.
3. Нажмите *OK*, чтобы открыть дальнейшее диалоговое окно и, в случае необходимости, переключитесь на папку, в которой Вы хотите сохранить файл (ы).
Введите главное имя для файла (ов). Система затем нумерует файлы в возрастающем порядке.
Например: "MasterName0001, MasterName0002, MasterName0003 ...".



Диалоговое окно *Save A Copy*

4. Нажмите *Save* или *OK*, чтобы начать экспортировать *Последовательность*. Вы можете просмотреть продвижение экспорта в инкрустации (нажмите кнопку стрелки) и прервать его в случае необходимости.



Экспорт *Последовательности*

Экспорт Movies/WAV Audio

Чтобы экспортировать видео как AVI или QuickTime или экспортировать WAV аудио файлы, продолжите следующим образом:

1. Загрузите нужную *Последовательность* на *Timeline*, в случае необходимости выберите раздел, устанавливая метку-in и метку-out, нажмите *EDITION Start Menu > Tools > Export Sequence As ...* и
2. Выберите нужный формат из списка *Export as...*
3. Затем выберите описанные опции, в случае необходимости (*“Functions in the Export Sequence Dialog Box”* на странице 10-8).
4. Нажмите *OK*, чтобы открыть дальнейшее диалоговое окно и, в случае необходимости, переключиться на папку, в которой Вы хотите сохранить файл (ы), введите имя и сохраните файл (ы).
5. В следующем поле (с инкрустацией, если Вы нажмете маленький треугольник в нижнем левом углу), Вы можете просмотреть продвижение экспорта и отменить его в случае необходимости.

При экспорте WAV, MOV или AVI, пожалуйста обратите внимание:

- Если опция *From Mark In to Mark Out* выбрана, когда Вы экспортируете аудио WAV файлы, метка-out не должна быть позиционирована в "пустое" место на *Timeline*; вместо этого, она должно быть позиционировано в (или до) последний кадр клипа, который экспортируется.
- AVI файлы не могут быть больше чем 4 гигабайта. Это ограничение определено Microsoft. Одно исключение, AVI OpenDML файлы, которые сгенерированы процессом *Fuse*, могут превысить вышеупомянутые ограничения.
- (Это примечание относится к графическому выводу.), чтобы достигнуть лучшего качества изображения, используйте материал вывода "non-interlaced" (полный кадр) (анимация, графика, MOV фильмы и AVI фильмы) всякий раз, когда это возможно. В *EDITION Effect Editors* в *Options > Render Options*, Вы должны выбрать *Render Frames*. Для экспорта, выберите режим *interlaced/full frame*.

ЭКСПОРТ/ИМПОРТ EDLS

Список Решения Редактирования (*EDL*) содержит в хронологическом порядке все основные компоненты фильма Последовательность, включая метку-in и метку-out и видео и аудио треки. *EDITION* автоматически генерирует новый *EDL* всякий раз, когда Вы создаете новую *Последовательность*, и продолжает модифицировать список, когда Вы добавляете и изменяете события редактирования. *EDLs* могут экспортироваться и импортироваться.

События, содержащиеся в EDLs *Details: 10-15*

Области приложения *Details: 10-16*

Доступные форматы *Details: 10-17*

Экспорт EDLs *Details: 10-17*

- EDL без аудио информации *Details: 10-19*
- Многослойный (Multi-layer) EDLs *Details: 10-19*

Импорт EDLs *Details: 10-19*

- Считывание AVID Media Log списков регистрации *Details: 10-20*

События, содержащиеся в EDLs

Так как *EDLs* могут читаться различными типами систем, они учитывают независимое от системы редактирование видео. Это означает, что Вы можете сделать предварительное редактирование и работу размещения автономно на одной системе и заключительное интерактивное редактирование на другой.

В дополнение к метке-in и метке-out, *EDLs* также содержат информацию об определенных видео и аудио источниках и продолжительности перехода. Однако, так как *EDLs* должны быть совместимы со многими различными типами систем, от наиболее сложных до самых основных, информация, которую они содержат, должна сохраняться очень просто и ни в коем случае не отражать все функции редактирования, доступные в *EDITION*. Фактические данные носителей не сохраняются в *EDL*.



Форматы *EDL*, экспортируемые *EDITION* также содержат комментарии относительно параметров эффекта, например скорости для клипов *slowo*.

Области Приложения

Несмотря на некоторые недостатки, *EDLs* могут быть очень полезны, особенно для больших проектов. Так как большинство работы, которую требуется производить для видео не зависит от качества, чтобы уменьшить затраты, иногда полезно сделать грубое редактирование и экспериментальную работу на off-line наборе программ. Затем, с *EDL* и исходным материалом под рукой, выполнить заключительную работу трансляции, используя более высокое качество интерактивного редактирования.

При переключении нелинейного автономного редактирования к линейному интерактивному редактированию, система читает видео, редактируя данные и создает список регистрации. Без *EDLs* такие *Проекты* были бы почти невозможны, так как Вы должны будете создать каждую *Последовательность* вручную, шаг за шагом. Если проблемы возникают в течение заключительной вырезки, которые требуют off-line редактирования, файлы *EDL* могут снова использоваться.

Так как *EDLs* содержат основное содержимое *Последовательности*, они позволяют идентичным версиям видео обрабатываться на различных системах.

Типичные примеры включают следующее:

- Мастер должен быть создан в специальном формате, который не доступен Вам.
- Для сетевого редактирования Вы нуждаетесь в технических мощностях большой студии.



Рекомендуется, чтобы Вы сделали испытание, управляемое заранее, чтобы проверить совместимость *EDL* и сетевой системы редактирования, которая используется. Например, некоторые системы отклоняют списки редактирования, имена Reel которых включают символы (например "A001" или "tape01").

Также рекомендуется, чтобы Вы редактировали изображения только (без аудио) на сетевой системе, при условии, что *Последовательность* не имеет слишком многих специальных эффектов. Аудио треки (возможно уже смешанные) запускаются на timescode-идентичную ленту, которая может быть просто смешана позже с сетевой лентой.

Доступные форматы

EDLs - алфавитно-цифровые файлы и не содержат никаких media данных. Это означает, что *EDLs* даже очень больших *Последовательностей* с несколькими сотнями событий имеют удобные форматы и легко помещаются на гибком диске. *EDITION* позволяет Вам экспортировать и импортировать файлы *EDL* в следующих стандартных форматах:

- Sony (BVE 9100)
- CMX (3600)
- GVG

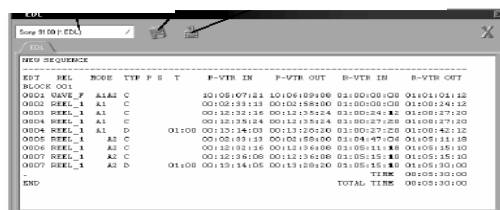
Вы можете также конвертировать *EDL* файлы из одного из этих форматов в другой, это позволяет Вам выполнять одну и ту же работу на различном оборудовании, используя тот же исходный материал (ленты).

Экспорт EDLs

Шаг за Шагом

EDL раскрывающийся

Сохранен Печать



Чтобы экспортировать *EDL Последовательность*, созданную в EDITION:

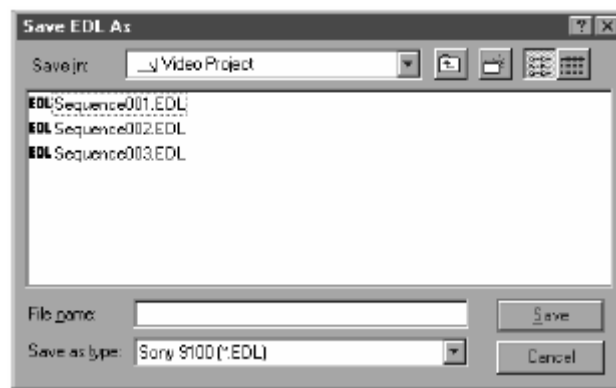
1. В *Timeline*, активизируйте воспроизведение для *Треков*, которые экспортируются. EDLs ограничены единственным видео *Треком (V)* и максимумом четырьмя аудио *Треками* (от A1 до A4).
2. Нажмите *EDITION Start menu > Tools > Export EDL*.
3. Окно с *EDL* активного *Проекта* на *Timeline* появляется. Заданная по умолчанию установка формата экспорта- Sony (BVE 9100). Выберите другой формат экспорта (CMX 3600 или GVG) используя раскрывающийся список в верхнем левом углу. EDITION автоматически преобразовывает *EDL* к указанному формату и отображает его.
4. Определите, как Вы хотите вывести *EDL* - как распечатку или файл.



- Нажмите *Print*, чтобы напечатать *EDL*.



- Нажмите *Save*, чтобы сохранить *EDL* на гибком диске или другом носителе данных.



Экспорт EDLs без Аудио Информации

Чтобы экспортировать *EDL* без любой аудио информации (то есть только видео данные), убедитесь, что дезактивировали *Audio Playback* всех соответствующих *Треков* (сняли выделение значка громкоговорителя в столбце *Audio Playback*) перед экспортом его из *Timeline*.

Многослойный (Multi-layer) EDLs

Вы можете также экспортировать многослойный EDLs, использующий отдельные экспортные процедуры. Чтобы сделать это, просто активизируйте аудио или видео *Трек*. Уровни могут быть восстановлены, когда они импортированы.

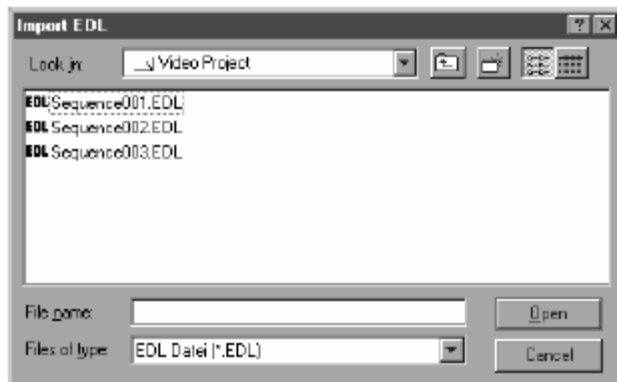
Импорт EDLs

Шаг за Шагом

Чтобы импортировать *EDL*:

1. Нажмите *EDITION Start Menu > Tools > Import EDL*.

2. Появляется диалоговое окно *Import EDL*. Выберите *EDL*.
(Примечание: EDITION поддерживает вышеупомянутые форматы *EDL*.)



3. Нажмите *Open*. Выбранный *EDL* передается как новая *Последовательность* активному *Проекту*. В окне *Project*, создается новый *Rack Folder*. Эта папка содержит *Racks* различных типов носителей (зависит от импортированной *Последовательности*).
4. После того, как Вы загрузили *EDL* в *Проект*, *Последовательность* появляется как "пустые" клипы на *Timeline*.

Чтобы оцифровать клипы, откройте созданный, когда *EDL* был импортирован *Rack Folder*. Откройте контекстное меню *Rack*. Выберите *Batch Digitize > All in Rack*. Для получения дополнительной информации, см "*Batch Digitize (Batch Capture)*" на странице 6-73.



EDLs не может быть непосредственно импортирован в существующую *Последовательность*. Вместо этого, новая *Последовательность* должна быть создана.

Считывание в Avid Media Log Списках Регистрации

Списки Регистрации, созданные в Avid MediaLog могут читаться в EDITION и использоваться для *Batch Digitize*. Перейдите в *Start Menu/Tools/Import EDL*, и определите файл типа "**.ALE*" в *Files of type*. Откройте соответствующий файл на диске (например дисковом), и Вы найдете папку, включая *Rack* с зарегистрированными клипами в *Проекте*. Вы можете затем запустить оцифровывание с *Batch Digitize*.



Хотя эти файлы, также имеют суффикс **.ale*, MediaLog импорт, не включают такую процедуру как импортирование *ALE Projects* (также см. "*For more information on this topic, see the section on 'Exporting/Importing EDLs'*" на странице 5-48).

FUSE SEQUENCE

Функция *Fuse Sequence* позволяет Вам выводить *Последовательность* как отдельный *media* файл, в зависимости от системных аппаратных средств и фактических параметров настройки *Media Format*, соответственно. *Fuse Sequence* "соединяет" все идентичные типы *Media File Последовательности* в отдельный файл (видео и аудио отдельно), таким образом разрешая Вам, например, использовать проигрыватель в сети. Другое возможное применение: видео и/или аудио *mixdown*.

С технической точки зрения, *Fuse Sequence* - просто операция копирования и поэтому относительно быстра. Мы рекомендуем используя функции *Fuse* создавать файлы *AVI-DV* для последующего редактирования в *Adobe Premiere*.

Подготовка Последовательности

Fuse Sequence обрабатывает *Последовательность*, в настоящее время позиционированную в *Timeline*. Перед вызовом и запуском функции, проверьте следующее:

- Установлены ли метка - in и метка-out для частичного вывода *Fuse* (если необходимо)?
- Действительно ли все - соответствующие *Треки*, активизированы для аудио/видео воспроизведения?
Аудио экспортируется через два канала в 48 кГц/16 бит, используя аудио вывод, связанный с CH-1 и CH-2 как определено в *Audio Editor Audio Routing*.
- Интегрированное выполнение эффектов, уже просчитано? Рекомендуется, чтобы *Последовательность* была полностью просчитана прежде, чем Вы запустите *Fuse Sequence*.

Вызов Fuse Sequence

Выберите меню EDITION Start menu > *Tools* > *Fuse Sequence*. Отображается диалоговое окно *Save As...*, содержащее различные опции. Введите путь директории и имя файла, удостоверившись, что Вы имеете достаточное количество дискового пространства. Опции:

- *From Mark In to Mark Out only* –Активизируйте эту опцию, если Вы хотите вывести определенный диапазон.
- *Create Clip in Active Rack* – Создает клип в активном *Rack* как изображение *Последовательности*, которая выводится. Этот клип может быть затем отредактирован подобно любому другому клипу и, например, спозиционирован в *Timeline* для mixdown.

Запуск Fuse Sequence

Как только Вы ввели имена файла и путь директории и выбрали любые возможные опции, нажмите *OK*, чтобы запустить *fuse* процесс. Индикатор хода работы информирует Вас о ходе процесса.

XSEND TO...

Функция *XSend To...* позволяет Вам передавать зажимы, *Контейнеры (Containers)* и *Последовательности* быстро и непосредственно из EDITION в приложения QuickTime-совместимые например *Commotion 4.1* и *Adobe AfterEffects* для дальнейшей обработки или в приложение кодирования например *Media Cleaner* для потоков.

EDITION в настоящее время содержит установленные интерфейсы к *Adobe AfterEffects*, *Terran Media Cleaner* и *QuickTime*. Вы можете также использовать *XSend To...*, чтобы подключить "plug-in" приложения и расширить функциональные возможности. В текущей версии, это было уже осуществлено для *Adobe AfterEffects*. SDK доступен по требованию от *Pinnacle Systems GmbH*.

Объекты, разрешенные для функции XSend To...Details: 10-23

Вызов XSend To... Details: 10-23

Объекты, разрешенные для функции XSend To...

С XSend To..., Вы можете посылать отдельные клипы (и из *Проекта* и из *Timeline*), множества клипов, законченные *Последовательности*, и *Контейнеры* приложению. *Переходы* (например *Dissolves* и *Cross Fades*) и эффекты клипа, как принято, являются объектами. Дополнительно, однако, Вы можете использовать функцию *Fuse*, чтобы передать специфический эффект (то есть, как вычисленный *Media File*).

Вызов XSend To...

Вы найдете эту функцию в контекстном меню для клипов и *Последовательностей* в *Проекте* и в контекстном меню для клипов на *Timeline*. Если Вы выбрали множество клипов, Вы можете вызвать XSend To... из контекстного меню для любого из выбранных клипов. Из отображенного подменю, Вы можете затем выбрать приложение, которому Вы хотите послать материал. Если Вы хотите передать *Последовательность*, в окне *Project* вызовите функцию из контекстного меню для этой *Последовательности*.

XSend to... Location

Эта функция позволяет Вам для XSend (в этом случае, сохранять) клипы в любом месте на вашем компьютере или сети. Никакое приложение не будет открыто.

XSend To... Другие Приложения

1. Чтобы конфигурировать XSend To... для других приложений, которые не перечислены в подменю, выберите XSend To...> *Others*.
2. В диалоговом окне, нажмите *Add*, и найдите нужный файл в отображенном поле выбора *Windows*. Обратите внимание: Только выполнимые (*.exe) файлы могут быть выбраны. Приложение вставляется в список приложений.
3. Нажмите приложение и затем нажмите XSend To..., чтобы послать объект (ы) приложению.

XSend To... Опции

Опции, описанные ниже предлагаются в различных комбинациях как функция исходного материала и целевого приложения.

Single Clip

Для отдельных клипов (без эффектов), выбранное приложение открывается немедленно.

Клипы (ы) с эффектами

- *Fuse* –Выберите эту опцию, если клипы были переданы выбранному приложению в результате эффекта. Это начинает *Fuse* процесс(*Details: 10-21*).
- *From Mark In to Mark Out* –Ограничивает раздел, который будет передан.

- *Save Fuse File As...* –Введите путь директория, или выберите путь из диалогового окна Windows (Browse).
- *User-Defined Name (instead of Object Name)* –Если нужно, введите индивидуальное имя для сгенерированного *Fuse* файла .
- *As Source Clip(s) without Effects* –Эффекты, примененные к клипам игнорируются.

Последовательность (и)

- *Fuse* –Выберите эту опцию, если клипы *Последовательности* были переданы выбранному приложению как отдельный файл. Это начинает *Fuse* процесс (*Details: 10-21*).
- *From Mark In to Mark Out* –Ограничивает раздел *Последовательности*, который будет передан.
- *Save Fuse File As...* –Введите путь директория или выберите путь из диалогового окна Windows(Browse).
- *User-Defined Name (instead of Object Name)* –Если необходимо, введите индивидуальное имя для сгенерированного *Fuse* файла.
- *As Composition(s) of Source Clips* –Вертикальное и горизонтальное расположение клипов на *Timeline* передается (без вычисленных эффектов или выполненных файлов) приложению (например, *AfterEffects*). Исходные клипы доступны в приложении - получателе.
- *Fuse single clips* –Эта опция передает каждый индивидуальный клип приложению - получателю (*Adobe AfterEffects*) как результат любых примененных эффектов. Структура *Timeline* сохраняется.

Анимация, титры с эффектами

- *Fuse* –Выберите эту опцию, если клипы *Последовательности* были переданы выбранному приложению как результат эффекта (также с прокручивающимися/наползающими титрами). Это начинает *Fuse* процесс (*Details: 10-21*).
- *From Mark In to Mark Out* –Ограничивает раздел *Последовательности*, который будет передан.
- *Save Fuse File As...* –Введите путь директория или выберите путь из диалогового окна Windows(Browse).
- *User-Defined Name (instead of Object Name)* – If desired, enter an individual name for the *Fuse* file generated. Если необходимо, введите индивидуальное имя для сгенерированного *Fuse* файла.
- *As Source Clip(s)* –Посылает выходные файлы для анимации (например отдельной растровой графики) приложению - получателю. Прокручивающиеся/наползающие титры передаются без информации движения.

Обратите внимание при Использовании Этой Функции с *AfterEffects*:

В первый раз, когда Вы используете *XSend To...* с *AfterEffects*, следующее сообщение отображается:

“Некоторые из добавочных модулей требуют, чтобы они были зарегистрированы для этой версии *AfterEffects*, чтобы Вы имели возможность использовать их. ” Из “*Skip All/Serialize All*”, выберите опцию “*Serialize All*”.

Если Вы уже нажали “*Skip All*”, , закройте *AfterEffects* и снова пошлите в АЕ. Запрос будет повторен. Продолжите, как описано выше.

Если Вы передаете один или более клипов в *AfterEffects*, используя *XSend To...*, отображается диалоговое окно после того, как Вы запускаете программу (“*Add[software name]*”

Footage”) содержащее список этих *Media Files* и состава (ов) АЕ, в которые эти файлы должны быть интегрированы. Выберите *Media Files* и состав и нажмите ОК.

ЭКСПОРТ В DVD

Эта глава описывает вывод “DVD” материала. EDITION предлагает Вам несколько опций, в пределах от элементарного потока как основа для создания DVD до готового к проигрыванию DVD, если Вы имеете DVD прожиг. В противном случае Вы можете прожечь Super Video CD или использовать программный проигрыватель, чтобы воспроизвести сгенерированные файлы. EDITION компилирует DVD (MPEG2 IPB) данные на заднем плане, что позволяет Вам продолжать редактировать ваш проект.

Чтобы использовать функции DVD, выберите *EDITION Start menu > Tools > Export to DVD*.

Вы можете также экспортировать *Последовательность* как MPEG2 IPB (элементарный поток) через диалоговое окно *Export Sequence As*. Это - рекомендованная процедура, если Вы любите создавать файлы для последующей работы с *Pinnacle Impression DVD Authoring* (см “*Create Files For Pinnacle Impression DVD Authoring*” на странице 10-9).

Шаг за шагом DVD / Краткий обзор

Быстрая запись на DVD *Details: 10-28*

Источник

Выбор исходного материала *Details: 10-30*

Адресат

Выбор выходных форматов *Details: 10-32*

Прожиг

Прожиг на CD или DVD *Details: 10-35*

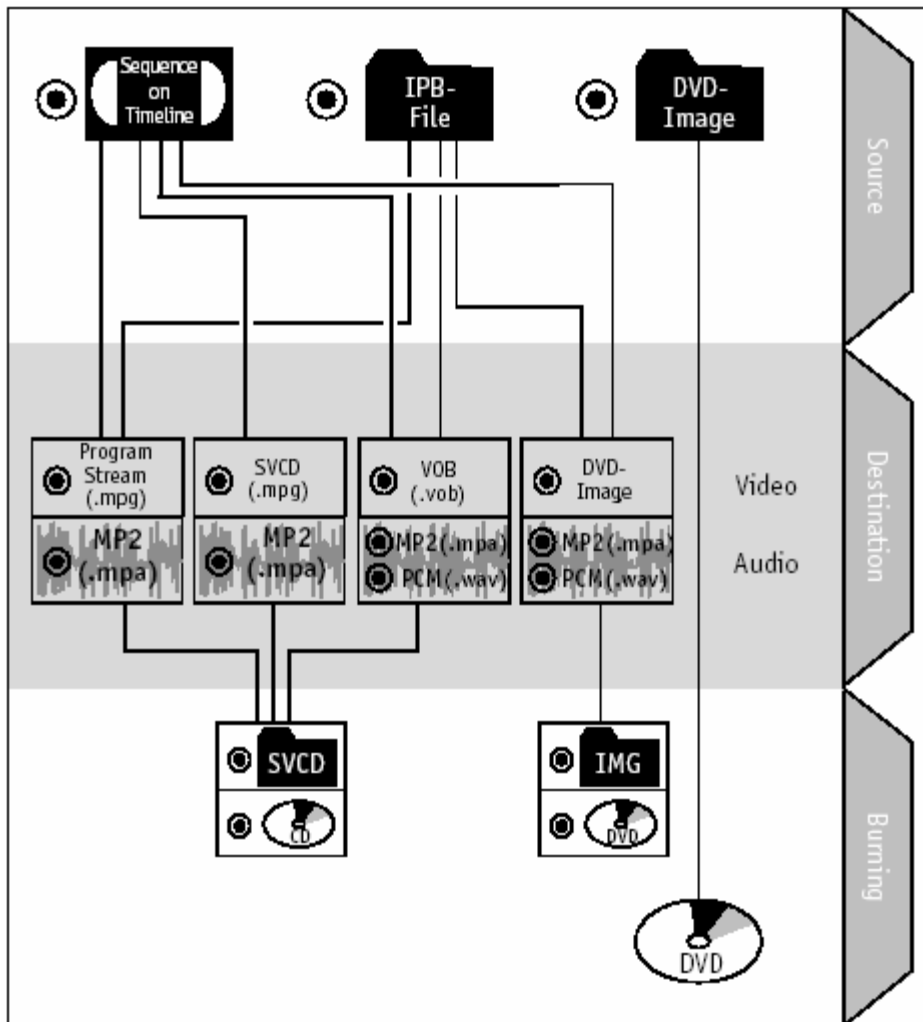
Параметры настройки IPB

Параметры настройки для опытных пользователей *Details: 10-37*

Последовательность Timeline на DVD/SVCD: Шаг за Шагом

1. Нажмите *EDITION Start menu > Tools > Export to DVD*, чтобы открыть диалоговое окно, содержащее эти три закладки *Source*, *Destination* и *Burning*.
2. На закладке *Source*, убедитесь, что *Actual Sequence* выбрана. Пока, игнорируйте *IPB Settings*.
3. Нажмите на закладку *Destination*. Выберите нужный формат, то есть. *SVCD*, если Вы хотите записать на стандартный CD или *DVD Image*, если Вы имеете, пишущий DVD (некоторые DVD могут также производить SVCDs). Если нужно, выберите *Destination u Temporary Folders*. Если Вы не выбираете эти папки, данные написаны к текущие диск/папку (определенные, когда EDITION был установлен).
4. Вы можете оставить *Audio settings* как они есть.
5. Вставьте “прожигаемый” диск в устройство прожига.
6. Нажмите закладку *Burning*. Ваш CD и/или DVD должны появиться в списке. Максимальная скорость прожига - 4x ; если Вы испытываете любые проблемы, начните, сокращая *Speed*. Если нет проблем, скорость увеличивайте постепенно. Нажмите *Search*, чтобы обновить список прожига. Если Вы неоднократно вставляете и удаляете диск, иногда устройство прожига не обнаруживается немедленно.

7. Выберите одну из этих трех опций *Simulate*, *Simulate & Burn*, или *Burn* и нажмите *OK*. В зависимости от используемого диска, программа начинает процесс стирания перед прожигом.
8. Диалоговые окна прогресса информируют Вас о том, как продвигается процедура. Вы можете отменить процесс в любое время.
9. Как только процесс будет успешно закончен, устройство прожига извлекает диск; в любом случае, диалоговое окно отображается в конце процедуры.



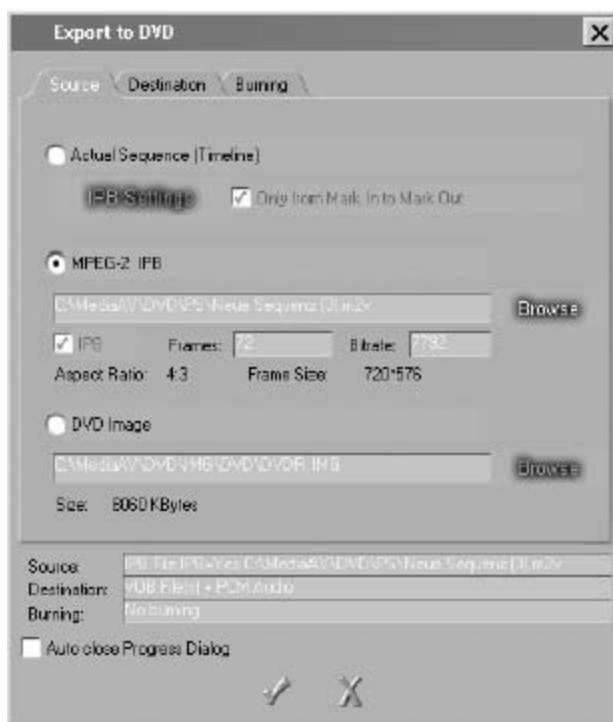
Краткий обзор: Source, Destination и Burning

Источник (Source)

На этой закладке, начальное определение исходного материала для экспорта DVD.

Информационное поле внизу диалогового окна суммирует ваши выборы (*Source*, *Destination* и *Burning*).

Если *Auto close progress dialog* активизирован, сообщение состояния в конце процедуры экспорта DVD автоматически исчезает после некоторого периода времени; иначе, остается видимым, пока Вы не закроете его.



DVD: закладка Source

Актуальная Последовательность (Timeline)

Если эта опция активизирована, используется *Последовательность*, в настоящее время расположенная на *Timeline*; если флажок ниже этой опции активизирован, используется только область между меткой – in и в меткой-out на *Timeline*.

IPB Settings определяют параметры элементарного потока MPEG (например скорость передачи информации в битах) и, следовательно, качество результата. Обычно Вы можете оставить эти параметры как они есть, или не менее если Вы не находитесь близко к заполнению DVD или CD и не имеете никаких специальных требований для последующего создания DVD (См. также "*IPB Settings*" на странице 10-37).

- Возможные форматы адресата включают *Программу Program Stream*, *Super Video CD*, *VOB file* и *DVD Image* (см. закладку *Destination*).

IPB Файл

Если эта опция активизирована, файл IPB, который Вы выбираете (расширение файла *.m2v) используется как исходный материал.

В этом контексте, "IPB" представляет элементарные потоки MPEG.

Поле *IPB* содержит пометку, если выбранный файл - по определению файл IPB; скорость передачи информации в битах и число кадров определены. Эти значения определяются в течение операции загрузки, которая может занять несколько минут в зависимости от размера файла. Используйте *Stop*, или загрузите другой файл, чтобы отменить подсчет кадров. Разрешающая способность (h на v) и коэффициент сжатия отображаются.

- Possible destination formats include *Program Stream*, *VOB file* and *DVD Image* (see *Destination* tab).

DVD Image

Если эта опция активизирована, загрузочный модуль DVD (расширение файла *.img) используется как исходный материал.

- Единственный возможный формат адресата - прожиг DVD (см. закладку *Burning*).

Destination

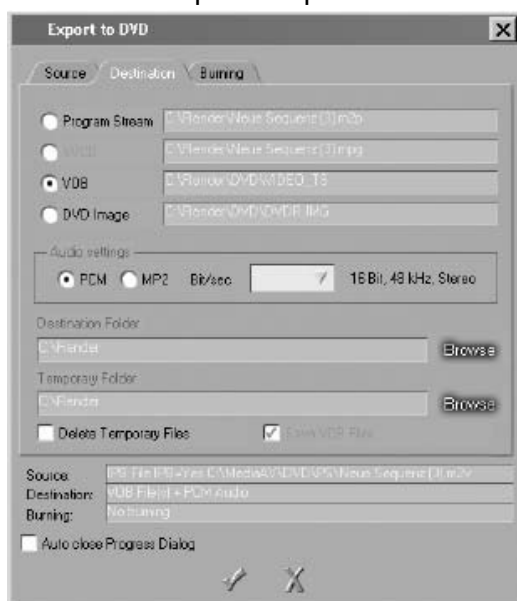
На этой закладке, Вы можете определить формат адресата и папку - получатель для исходного выбранного материала.

Вы можете не выбирать адресата и временные папки, если Вы оставляете это поле пустым, используется текущий стандартный каталог или папка.

Поля рядом с адресатом форматирует имена отображения файлов и/или имена папок - получателя, которые система создает, если возможно, используя каталоги и папки, которые Вы выбрали.



В настоящее время, DLT не поддерживается. Для файлов до 4.6 Гбайт DVD-R может использоваться как премастер.



DVD:закладка *Destination*

Program Stream

Если активизирована, эта опция генерирует программный поток MPEG (расширение файла *.m2p), включая стерео аудио, мультиплексируя элементарные потоки.

- Доступный аудио формат - MPEG-1, Layer 2 аудио (сжатый, MP2 44.1 кГц стерео, скорость передачи информации в битах - от 192 до 384 kbit/second.)
- Этот формат не может быть прожжен для DVD/CD для прямого воспроизведения.
- Вы можете запустить m2p файлы (программный поток) и m2v файлы (IPB элементарный поток) с программным проигрывателем (например WinDVD или FAST.DV Player, который включен в пределах поставки: Windows Start menu > Programs > Pinnacle EDITION > Install > FAST.DV Player).

Для следующего шага, см. "*Compile/Start Burning*" на странице 10-37.

SVCD

Вы можете делать запись приблизительно 35 - 60 минут видео на Super Video CD. Хотя качество, достигнутое с SVCD не столь же высоко как DVD - из-за более низкой разрешающей способности изображения (PAL: 480 x 576; NTSC: 480 x 480) - Вам необходимо только стандартное прожига CD (-RW), чтобы прожечь видео данные.

- Разрешающая способность изображения SVCD и максимальная скорость передачи информации в битах (2.6 Mbps) автоматически выбираются.
- Аудио: MP2 - 44,1 кГц стерео, скорость передачи информации в битах - от 192 до 384 kbit/second.
- Все файлы, необходимые для прожига CD сгенерированы в указанной папке - получателе.
- Вы можете воспроизводить SVCD файлы (расширение *.mpg), например, на Универсальном проигрывателе Windows.
- Вы можете выбрать устройство прожига и запустить полную процедуру, включая прожиг, на закладке *Burning*.

Для следующего шага, см., "*Compile/Start Burning*" на странице 10-37.

VOB

VOBs (видео объекты) - основные компоненты DVD. Эти файлы содержат видео, аудио и субтитры и могут достигать максимального размера один гигабайт каждый. VOBs рекомендуются для дальнейшей обработки в системе авторизации.

- Аудио: MP2 - 48 кГц стерео, скорость передачи информации в битах - от 192 до 384 kbit/second, или PCM.
- Расширение файла - *.vob. Данные и подпапки сохраняются в выбранной папке - получателе.
- Вы можете проигрывать VOB файлы программным проигрывателем (типа WinDVD, DVD Express or MS Media Player).

Для следующего шага, см. "*Compile/Start Burning*" на странице 10-37.

DVD Image (DVD образ)

Вы можете прожечь DVD образ на DVD немедленно (закладка *Burning*) или позже.

DVD Image (образ диска) с расширением файла *.img сгенерирован, используя “UDF Bridge ” (Универсальный Дисковый Формат), который содержит всю информацию и данные, необходимые для того, чтобы прожигать и проигрывать DVD.

- Аудио кодирование: MP2 - 48 кГц стерео, скорость передачи информации в битах - от 192 до 384 kbit/second, или PCM.
- *.img файл нельзя запустить непосредственно.
- VOB файлы, которые создаются в течение процесса, могут быть сохранены (отметьте поле).
- Вы можете затем запустить процесс прожига на закладке *Burning*.

Destination Folder и Temporary Folder

Введите папки, в которых Вы хотите сохранять результирующие файлы . В зависимости от выбранного формата, подпапки также создаются. Временные файлы, то есть данные, созданные в течение трансляции, могут также быть сохранены в определенных папках и, если нужно, удаляться автоматически.

Если Вы не определяете папки, все файлы сохранены в текущем заданном диске/папке (EDITION *Start menu* > *Control Panel* > *Site* > *System Settings* > *General* > *Rendering* > *Destination volume*.)

Прожиг (Burning)

На этой закладке, Вы можете выбрать и использовать CD и/или DVD устройства прожига, установленные в системе.



DVD: закладка Burning

Выбор Устройства Прожига

Найдите модель в списке всех CD и/или DVD устройств прожига, которые поддерживают выбранный формат вывода.

Если интегрированное, операционное устройство не появляется в списке, Вы можете попробовать определить его местонахождение снова посредством функции *Search*. Это может быть необходимо, если Вы извлекли CD или DVD диски из устройства и повторно вставили их, в то время как диалоговое окно DVD было открыто.

- Скорость прожига 4x для выбранного устройства предварительно установлена. Если Вы испытываете какие-либо проблемы, запустите их решение, уменьшая скорость прожига. Если нет никаких проблем, скорость увеличения постепенно (если это возможно).
- Тип вставленных носителей и номера свободных блоков отображаются.

Simulate и/или Burn

Выберите один из следующих трех вариантов:

- *Simulate* - и ничего больше.
- *Simulate & Burn* - прожиг после успешного моделирования.
- *Burn* - немедленно и без моделирования.

Size Correction by Reducing ...

In cases where the destination is SVCD or DVD Image and the source material coming from the current *Timeline* would exceed the capacity limit of the selected burner medium, automatic data reduction kicks in. Choose:

В случаях, где адресат - SVCD или DVD Image и исходный материал, поступающий из текущего, *Timeline* превысил бы предел возможности выбранного устройства прожига, производится автоматическое уменьшение данных. Выберите:

- *Bit rate* - автоматически сокращает скорость передачи информации в битах кодирования, чтобы соответствовать всем данным на устройстве (но не ниже 2 Mbps). В случае необходимости, допускается стадия 2:
- *Number of frames* - Это заставляет отрезать остающееся переполнение. Если Вы выбираете эту опцию, предварительно установленный *bitrate* сохраняется на выбранном уровне.

Erase Disc (Стереть Диск)

Перезаписываемые носители могут (CD-RW, DVD +RW), или (DVD-RW) должны быть стерты перед прожигом. В случае DVD-RW, процедура стирания автоматически начинается перед прожигом.

Quick Erase допускает только минимальный процесс стирания. Если *Quick Erase* не выбрано, носители будут стерты в процессе, который может быть таким же длинным, как и полный процесс записи.

Компиляция/Запуск Прожига

Как только Вы ввели все параметры настройки, нажмите ОК (отмечено). В зависимости от процедуры, Вы будете информированы о текущей ситуации посредством различных диалоговых окон продвижения процесса:

1. IPB кодирование(с образом)
2. Компиляция и мультиплексирование
3. Прожиг или Моделирование (SVCD и DVD образы только)

Вы всегда можете отменить эти процедуры. Пока процессы выполняются на заднем плане, Вы можете продолжить работать с EDITION.

Диалоговое окно сообщает Вам, когда процедуры (успешно) закончены; в случае процедур прожига, CD/DVD извлекаются.

Параметры настройки IPB

IPB settings - общедоступные, центральные переключатели для *Export Sequence > MPEG IPB* и *Export to DVD*. *IPB Settings* для *MPEG IPB Capture* в *Logging Tool* немного отличаются. (Не все эти функции включены во все программы).

Эти параметры настройки в основном определяют качество и набор данных результата, который выводится.

"IPB" относится к формату MPEG, используемому здесь; более определенно, он относится к последовательности I, P и B кадров. IPB последовательности формируют "GOP" (Группа Изображений) (*Details: 10-39*).

MPEG IPB - элементарный поток (видео) и также формирует основание для продукции DVD. Следующее - краткий обзор доступных параметров:

Video Bit Rate (Видео Скорость передачи информации в битах)

Согласно спецификациям, DVD или скорее проигрыватель DVD может обработать поток данных максимум 10.08 мегабитов в секунду (Mbps) содержащий все, то есть видео плюс аудио плюс субтитры плюс резерв. Вы должны увеличивать или понижать максимальную скорость передачи видео информации в битах в зависимости от того, что Вы намереваетесь сделать со сгенерированными файлами.

Для SVCD, максимум - 2.6 Mbps плюс аудио скорость передачи информации в битах.

Естественно, скорость передачи информации в битах также зависит от того, сколько программ Вы хотите разместить на диске. Это делает общую рекомендацию трудной; в некоторых случаях Вы должны будете сделать некоторое количество вычисления для каждой индивидуальной ситуации, чтобы определить "разрядный бюджет", особенно в случае создания DVD.



Если бы Вы пробуете прожечь довольно длинную *Последовательность* (то есть ту, которая превышает предел 4.37 Гбайт DVD, используя предварительно установленные 8 Mbps скорости передачи информации в битах), случается следующее: До экспорта *Последовательности*, скорость передачи информации в битах уменьшается, чтобы гарантировать, что *Последовательность* будут безопасно размещена на носителях.

Пример: 100 минут *Последовательность* с MP2 аудио будет экспортирована со скоростью 5.5 Mbps. Это - хорошая обычная средняя скорость передачи информации в битах DVD.

Константа (Constant)

Постоянная скорость передачи информации в битах (CBR) гарантирует, что каждый образ обрабатывается с одним и тем же сжатием. Это имеет преимущество, разрешая Вам делать точное вычисление, но игнорирует факт, что некоторые простые последовательности кадров могут быть закодированы одинаково также при более низкой скорости передачи информации, это означает, что Вы "тратите в пустую" полосу пропускания. Это не настолько важно, однако, если Вы имеете в наличии большое свободное пространство на CD или DVD.

Выберите *Constant* разрешая *Maximum* слайдеру. Используйте слайдер, чтобы выбрать нужную видео скорость передачи информации в битах (всегда принимая во внимание аудио и другие данные, которые будут добавляться в последующем процессе). Диапазон: 2 - 8 Mbps.

GOP size

GOP (Группа Изображений) касается последовательности I, P, и B кадров, используемых для MPEG сжатия. I кадры сохраняют содержимое изображения в их полной разрешающей способности; P и B сохраняют изменения в изображении, которые происходят между I кадрами. GOP может иметь следующий вид:

I-B-B-P-B-B-P-B-P-B-B-I

Эта GOP имеет (стандартную) длину 15 (IPB Capture) или 12 (Экспорт), рассчитанную от I кадра до I кадра. Чем короче GOP, тем больше I кадров по отношению к полной MPEG последовательности; чем длиннее GOP, тем меньше I кадров. Короткие GOP требуют более

высокой скорости передачи информации, потому что больше I кадров означает больше данных.

Помните об этом, если Вы хотите изменить GOP.

Быстрее или Лучше (Fast or Good)

Оптимизирует процесс по скорости (*Fast*) или качеству (*Good*).

Reference Sets

Чтобы сохранить определенные параметры настройки для многократного использования их позже, сначала нажмите один знак "плюс", затем введите название в текстовое поле.

Чтобы сохранить изменения текущих параметров настройки, нажмите двойной знак "плюс".



IPB Options (не все опции видимы)

EDITION приспосабливается к вашему способу работы – но не наоборот! Вы можете настроить программный интерфейс, также назначить функции на периферийные устройства, например клавиатуру, как Вам необходимо. Каждый пользователь может индивидуально оптимизировать его или ее рабочую среду, сохранить ее на дискете и использовать на других системах EDITION.

В то же самое время, некоторые параметры настройки зависят от специфической системной конфигурации или среды студии. По этой причине, EDITION делает различие между *User Settings* и *Site Settings*:

Пользовательские Параметры настройки (User Settings)*Details: 11-3*

Они включают все параметры настройки, которые могут быть связаны с определенным именем пользователя.

- Основы и определение терминов *Details: 11-3*
- Управление наборами свойств *Details: 11-5*
- Настройка панелей инструментов *Details: 11-7*
- Настройка клавиатуры *Details: 11-10*
- Горячие клавиши *Details: 11-15*

Site Settings *Details: 12-1*

Это - параметры настройки, которые обращаются к определенной системе и ее среде независимо от определенного пользователя.

В печатной версии, Вы найдете соответствующую информацию в Installation manual.

- Параметры настройки Плеера (связанные плееры/устройства записи и их функциональные параметры) *Details:12-3*
- Системные Параметры настройки (например видео формата, информация о методы просчета, в видео/аудио вводы и выходы) *Details: 12-8*
- Параметры EDITION Effect Editors *Details: 12-15*
- Информация о размещении дополнительно установленных эффектов *Details: 12-17*
- Параметры настройки Media Management *Details: 6-91*

USER SETTINGS

Основы и Определение Терминов



EDITION поставляется с шестью стандартными назначениями панели инструментов и определенными настройками по умолчанию также в других модулях. *Details: 4-3*



Вы можете всегда восстановить настройки по умолчанию, например, зарегистрироваться в системе под одним из значений по умолчанию или сбросить значения в определенных модулях (см. кнопку инструмента, показанную здесь).

Что Сохраняется?

EDITION постоянно обращает внимание на изменения, сделанные для программного интерфейса и диалоговых окон. Это означает, если Вы зарегистрировались с некоторым именем пользователя, ваша конфигурация (параметры настройки после закрытия программного обеспечения) немедленно активизируется, когда снова Вы регистрируетесь под тем же самым именем. Ваша конфигурация содержит информацию о последнем открытом *Проекте*, позиции окон на рабочем столе, просмотрщиках, размере Треков *Timeline*, установки панели инструментов, и т.д.

В дополнение ко всем этим данные конфигурации сохраняются в профиле пользователя, наборы свойств также доступны для выбора их для зарегистрированного пользователя.

Что такое Профиль Пользователя

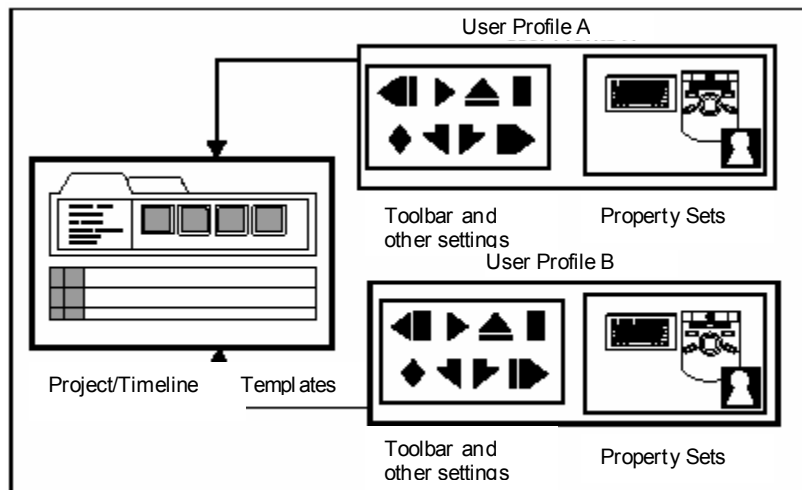
При регистрации, Вы можете идентифицировать себя как определенный пользователь. Если *User Profile* не существует для Вас, новый профиль создается. Если Вы хотите изменить конфигурацию программного обеспечения EDITION, перерегистрировавшись как другой пользователь, Вы должны закрыть рабочий стол EDITION и затем войти снова под другим именем (чтобы активизировать другой *Профиль*). При закрытии EDITION (*Start Menu > Exit EDITION*), система спрашивает Вас, хотите ли Вы войти под другим именем. См. "*Logging on As an Existing User*" на странице 4-3.)

Наборы Свойств (Property Sets)

Property sets используются для того, чтобы приспособить модули EDITION к вашим специфическим потребностям. Например, Вы можете настроить назначения клавиш клавиатуры вашего компьютера. Вы можете также переключаться между *Property Sets* в течение данного сеанса, чтобы приспособить требования различных задач. Каждый пользователь может создать неограниченное число *Property Sets*.

Шаблоны (Templates)

EDITION предлагает два разных типа *Templates*: *Project Templates* и *Timeline Templates*. Эти *Templates* доступны всем пользователям *Project Templates* могут быть загружены, когда Вы создаете новый *Проект*. *Timeline Templates* доступны, как только Вы открыли *Проект*. ("*Project Template*" на странице 6-4 и "*New Sequence from Template*" на странице 7-46.)



Управление Наборами Свойств

Используя *Property Sets*, Вы можете быстро изменить пользовательские параметры настройки.

Вызов Property Sets

Выберите *EDITION Start Menu > Control Panel*.

Control Panel используется для того, чтобы регулировать основные аппаратные и программные параметры настройки и активизируется в *EDITION Start Menu*. EDITION управляет двумя типами *Property Sets*: *Site* (параметры настройки связанные с системой) и *User* (параметры настройки связанные с пользователем). Эти категории разделены между двумя закладками на левой стороне *Control Panel*. Область на правой стороне окна *Control Panel* содержит значки аппаратных и программных модулей с перестраиваемой конфигурацией (называемые *Property Items* или модулями).

"Управлять" наборами означает создавать, загружать и удалять их.



Информация о *Site* наборах дается в *Installation Manual (Details: 12-1)*.



Control Panel с закладками и модулями с перестраиваемой конфигурацией (справа)

Доступные Property Sets

Закладка *User* используется для того, чтобы управлять *Property Sets*, созданными зарегистрировавшимся пользователем. В этой закладке Вы можете сохранить и загрузить параметры настройки для отдельных задач, например регистрации, сырого редактирования, заключительного редактирования и аудио редактирования. Закладка *User* обычно содержит следующие модули:

- Назначения Клавиатуры *Details: 11-10*
- Свойства Проекта *Details: 6-17*)
- Logging Tool *Details: 5-6*
- Глобальные установки графического импорта *Details: 5-37*
- Параметры настройки Аудио *Details: 8-43*
- Media Management *Details: 6-91*
- Выбор программы для титров *Details: 9-1*

Где Шаблоны и Наборы Свойств Сохраняются?

EDITION сохраняет *Наборы*, *Шаблоны Timeline* и *Project Templates* в некоторых каталогах на системном жестком диске. Используйте Windows Explorer или другой менеджер файлов, чтобы обратиться к этим файлам, если Вам это необходимо.

- *Timeline Templates* имеют “vmtf” расширение в имени, под которым Вы сохраняете их. *Timeline Templates* сохраняются как: [путь программы EDITION] ...\Templates\.
- *Project Templates* сохраняются как: [путь программы EDITION] ...\Templates\ “Template Name” \ File name extension: *.template
- *Property Sets* сохраняются как: [путь программы EDITION] ...\User\ “User Template Name” \ Settings \ “Property Set Name(s)”



Пожалуйста обратите внимание, что Вам, вероятно, придется копировать полные папки со всеми подкаталогами, чтобы иметь все необходимые данные. Это что особенно важно, например, с *Project Templates*, которые имеют более сложную структуру чем *Timeline Templates*, которые состоят только из одного файла.

Создание Новых Наборов Свойств

В зависимости от категории, под которой Вы хотите создать, новый набор свойства, сначала выберите соответствующую закладку (*Site* или *User*). Щелкните правой кнопкой мыши на списке. Из контекстного меню, которое открывается, выберите *New Property Set*. EDITION вставляет набор с временным именем *New Set* в список.

Активизация Наборов

Активный набор имеет галочку перед его именем. Щелкните кнопкой перед именем набора, который Вы хотите сделать активными и он пометится галочкой соответственно. Закройте *Control Panel*, чтобы активизировать набор.

Удаление Наборов

Чтобы удалить набор свойства щелкните правой кнопкой мыши на имени набора и выберите *Delete*.

Переименование Наборов

Чтобы изменить имя набора свойства, щелкните правой кнопкой мыши на имени набора, выберите *Rename*, наберите нужное имя и затем нажмите ENTER.

Настройка Панелей Инструментов

Многие модули в EDITION оборудованы функциями и панелями инструментов, к которым Вы можете обратиться с помощью мыши.

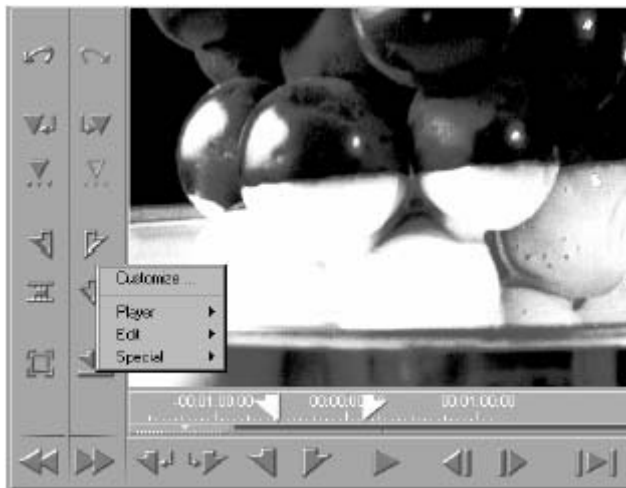
Настройка панелей инструментов

Вы можете определить, какие функции будут включены в панели инструментов и порядок, в котором они появятся в индивидуальных базисах *Details: 11-7*

Вызов инструментальных средств один раз

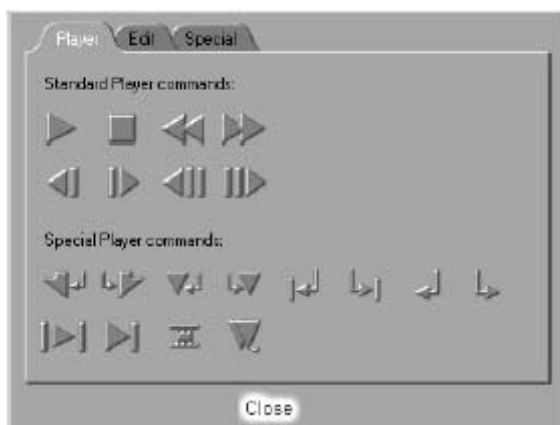
Вы можете вызывать функции, которые не часто используются из меню *Customize*, чтобы выполнить их один раз *Details: 11-10*

Настройка Панелей Инструментов



Настраиваемые панели инструментов в Sequence Editor

1. Щелкните правой кнопкой мыши панель инструментов, чтобы узнать, может ли она быть настроена.
2. В контекстном меню, которое появляется, нажмите *Customize*, чтобы открыть диалоговое окно обычно с одной - тремя закладками: *Player*, *Edit* и *Special*. Какие закладки появляются, зависит от программного модуля. Кнопки, которые могут быть интегрированы в специфической панели инструментов, которую Вы используете, доступны на закладках.



Окно инструментов: закладка Player с кнопками инструментов

Чтобы делать изменения на панели инструментов, окно *Customize* инструментов должно быть открытым:

Adding Tools: Перетащите кнопки с данной закладки на панель инструментов. Кнопки на панели инструментов сдвигаются, чтобы создать место для новых кнопок.

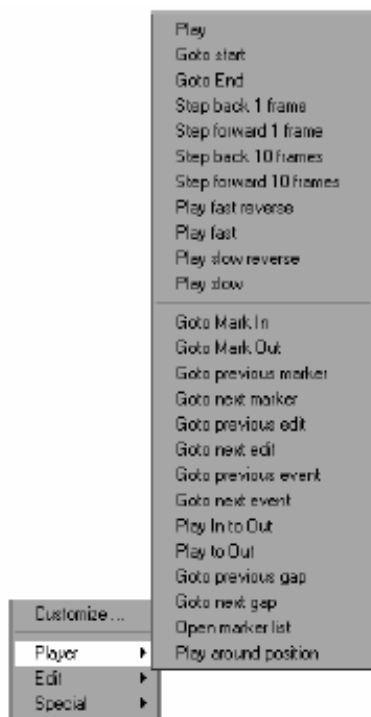
- *Removing Tools*: Перетащите ненужные кнопки из панели инструментов в окно или рабочий стол, чтобы удалить их из панели инструментов; указатель превращается в значок *Trash*, как только Вы находитесь в области, где элемент может быть безопасно оставлен. Кнопки не удаляются – они всегда доступны в окне *Customize*. Вы можете иметь даже более чем одну копию кнопки на панели инструментов. Каждая кнопка поддерживает свою функцию, независимо от ее позиции на панели инструментов.
- *Moving Tools*: Вы можете переместить кнопки в панель инструментов, пока окно *Customize* открыто. Когда Вы нажимаете кнопку, серое поле появляется вокруг нее, указывая натуральную величину кнопки. Это показывает Вам невидимые промежутки для того, чтобы расположить кнопки.
- *Grouping Tools*: Чтобы упорядочивать кнопки в группах, немного переместите одну кнопку относительно другой. Это создает узкую разделительную линию в границе (ax) этой группы. Когда Вы удаляете кнопку из панели инструментов кнопки сдвигаются, чтобы заполнить промежуток. Закладка *Special* содержит промежутки различных размеров для того, чтобы создать пространства между кнопками.

Когда Вы закончите упорядочивать кнопки, нажмите *Close*. Это сохраняет изменения, которые Вы сделали в текущем *User Profile (Details: 11-3)*.



Вы не можете обратиться к кнопкам, которые вызываются из области панели инструментов, когда Вы добавляете новые кнопки. Чтобы создать место для существующих кнопок, а так же новых, Вам, вероятно, придется удалить некоторые другие кнопки или элементы пробелов.

Вызов Инструментальных средств один раз



Инструментальные средства, которые не часто используются, не должны быть помещены в панель инструментов, для вызова их один раз. Нажмите на правую сторону панели инструментов, чтобы открыть контекстное меню:

Выберите нужную функцию из списка инструментальных средств. Эта функция выполняется немедленно и только один раз. Символ инструмента не помещается в панель инструментов. Первый уровень меню отражает расположение инструментов в закладке (*Player, Edit, Special ..*).

Назначение Функций на Клавиатуру



В EDITION, Вы можете назначить некоторые функции на некоторые клавиши. Вы можете выбрать, должны ли эти функции быть эффективны только в некоторых модулях или они должны быть доступны всюду (помещены в *Global Layer*). Например, Вы можете определить, что нажим пробела всегда выполняет, *Start/Stop Playback* для *Timeline* даже, в то время как Вы работаете в *Audio Editor*. Кроме того, Вы можете назначить команды меню на клавиши.

Этот раздел охватывает следующие темы:

Уровни назначения *Details: 11-11*

Выбор модулей *Details: 11-12*

Удаление функции *Details: 11-13*

Настройка Global Layer *Details: 11-13*

Клавиша Caps *Details: 11-15*

Модификация команд *Details: 11-16*

Уровни Назначения

Есть два типа уровней:

- Горячие клавиши, допустимые только в модулях (*Master Viewer, Audio Editor, Logging Tool* и т.д.).
- Глобальные горячие клавиши, которые имеют одинаковые функции независимо от того, в каком модуле Вы находитесь в (*Global Layer*). Однако, если Вы назначаете другую функцию на эту же клавишу в пределах этого же модуля, эта функция имеет приоритет.

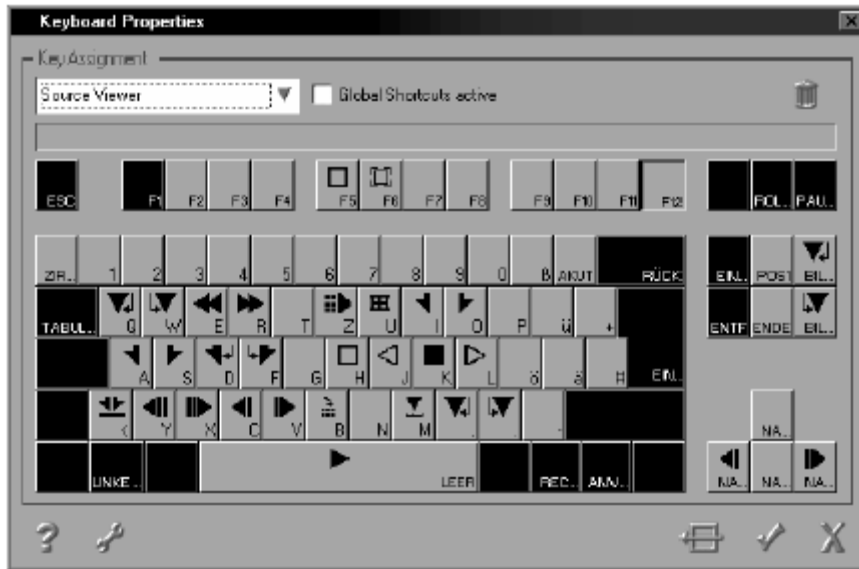


Если клавиша назначена на две различных функции, функция определенная модулем имеет приоритет над функцией *Global Layer*.

Выбор Модулей

1. В меню Start EDITION, выберите *Control Panel > User > Keyboard Settings*, чтобы открыть диалоговое окно.
2. Назначить клавиши легко: Чтобы сделать это, сначала выберите из раскрывающегося меню программный модуль, который Вы хотите настроить, затем просто перетащите нужные функции из окна инструментов на данные клавиши (чтобы открыть окно инструментов, нажмите на значок рыбка в нижнем левом углу). Присваиваемые клавиши кажутся "вдавленными", когда Вы перемещаете курсор поверх них. Вы не можете назначить функции на некоторые зарезервированные клавиши. Чтобы назначить SHIFT, ALT и CTRL уровни, удерживайте нужную клавишу на клавиатуре при размещении функции. Эти программные модули могут быть настроены:

- *Source Viewer, Master Viewer, Clip Viewer, Logging Tool, Trim Editor, Record to Tape, все Effect Editors*
- Значки функций находятся в закладках, которые изменяются от модуля к модулю.
- Функции, выполняемые из контекстного меню, в место значка, перечислены в справа в закладке. Когда Вы перетаскиваете такую функцию на клавишу, появляется “T”. Имя функции отображается, когда Вы помещаете курсор в клавише. См. также “Key Caps” на странице 11-15.



Назначения клавиш для модулей

Удаление Функции из Клавиши

Чтобы удалять функцию из клавиши, нажмите на клавишу и нажмите DEL (или щелкните на значке *Trash*). Функции никогда не удаляются постоянно - они всегда доступны в окне инструментов.

Настройка Глобального Уровня (Global Layer)

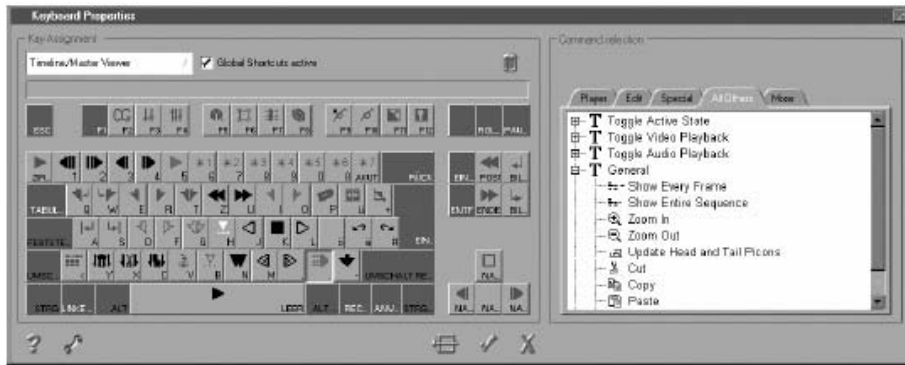
Глобальная горячая клавиша всегда имеет одинаковую функцию, независимо от того, какой модуль является в настоящее время активным.

Важно: Если клавиша назначена на две различных функции, функция определенная модулем имеет приоритет над функцией *Global Layer*.

Вы можете включить и отключить *Global Layer* полностью. Чтобы назначать глобальные функции на клавиши, сделайте следующее:

1. Выберите опцию *Global Shortcuts* из раскрывающегося меню слева.
2. Нажмите на активный переключатель *Global Shortcuts*.
3. Нажмите на значок рывка, чтобы открыть окно инструментов.
4. Из раскрывающегося меню справа, выберите доступные модули для функций глобального уровня.
5. Перетащите нужные функции на нужные клавиши.

Функции из различных модулей кодируются цветом, так Вы можете легко распознать назначение.



Назначения клавиатуры для глобального уровня

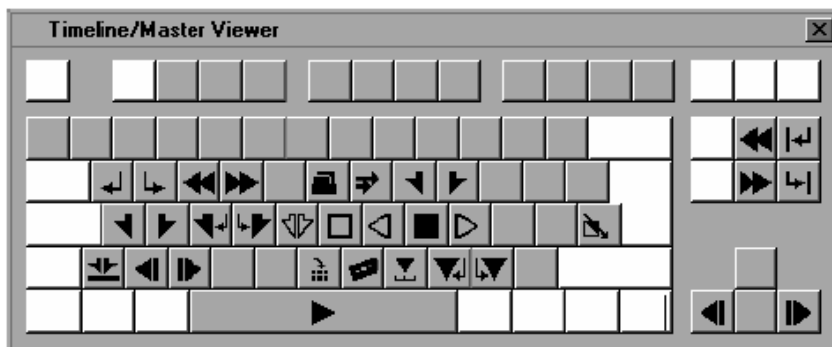
Key Caps



Нажмите на этот значок, отраженный в правом углу панели задач, чтобы открыть окно *Key Caps*, которое показывает текущие назначения клавиатуры. Это окно содержит изображение клавиатуры с назначением для текущего модуля.

Вы можете выполнить функции, нажимая на соответствующий значок клавиатуры. Глобальные функции уровня кодированы цветом.

Индивидуальные назначения: см., *“Assign Functions to Keyboard”* на странице 11-10.



Окно *Key Caps* (Основные назначения *Master Viewer*)

Модификаторы и Горячие клавиши (Значения по умолчанию)

Заданные по умолчанию горячие клавиши позволяют Вам активизировать наиболее часто используемые функции. Например, Вы можете запустить и остановить воспроизведение видео и/или аудио клипов в любой в идео инкрустации, нажимая ПРОБЕЛ.

Пожалуйста, обратите внимание, что горячие клавиши - настройки по умолчанию, которые поставляются с программным обеспечением. Фактические функции могут отличаться от перечисленных здесь, потому что возможно назначать функции на некоторые клавиши как описано в предыдущем разделе (*“Assign Functions to Keyboard”* на странице 11-10).



Раскладка US клавиатуры – ссылочная клавиатура для заданных по умолчанию назначений клавиш



Все клавиши, упомянутые в этом руководстве основаны на вышеупомянутой показанной клавиатуре (раскладка US клавиатуры).

Если Вы работаете с другим типом клавиатуры, клавиши могут быть помечены по-

другому, но их функции остаются теми же самыми. Другими словами, назначения клавиш (сочетания клавиш) быстрого доступа основаны на физических клавишах, а не того, как они помечены.

Команды Модификатора

Команды модификатора используются, чтобы переключаться между различными режимами мыши. Удерживайте обозначенную клавишу (и), и перемещайте, нажимайте и т.д. мышью.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: В Windows ключевая последовательность Alt + Shift по умолчанию используется, чтобы переключать “Входные Регионы(Языки)” (“Input Locales”), то есть, помимо прочих вещей, переключать раскладку символов на клавиатуре. Так как некоторые горячие клавиши EDITION используют эту же последовательность клавиш, мы рекомендуем, чтобы Вы отключили эту последовательность.

Чтобы сделать это, щелкните правой кнопкой мыши символ языка рядом с часами панели задач Windows. В диалог Regional Options, нажмите закладку Input Locales, и в Hot Keys для Input Locales нажмите Change Key Sequence. Затем, отключите, или измените последовательность.

Альтернативная процедура: Windows меню Start menu > Control Panel > Regional Options > Input Locales..

Timeline

Действия	Клавиши или Комбинации клавиш
Зафиксировать object/Playline, для ближайшего редактирования	SHIFT
Перемещайтесь вверх/вниз, чтобы включить/выключить zoom], ARROW DOWN/UP
Аудио Scrub (переключатель вкл/выкл)	SCROLL
Чтобы копировать Трек перемещайтесь вверх/вниз	CTRL
Переключение на курсор Edit mode (временно)	ALT
Действия (только в edit mode)	
Нажмите объекты, чтобы выбрать несколько элементов	SHIFT
Переключение на Scrub mode (временно)	ALT

Sequence Editor

Действия	Клавиши или Комбинации клавиш
Перетаскивание клипа из Source Viewer	CTRL
Аудио Scrub (переключатель вкл/выкл)	SCROLL
Перетаскивание Метки-In/ Метки-Out	Alt

Effect Editors

Действия	Клавиши или Комбинации клавиш
Двойной щелчок возвращает изображение к первоначальному состоянию	
Кнопки позиции	
Горизонтальное движение только	SHIFT
Вертикальное движение только	CTRL
Кнопки размера	
Перемещайтесь вверх/вниз, чтобы корректировать размер изображения	SHIFT
Кнопки вращения	
Приращения на 90 градусов только	SHIFT
Приращения на 45 градусов только	CTRL
Инструмент внутренней границы	
Перемещайтесь вверх/вниз, чтобы корректировать размер границы	SHIFT
Указывает цвет границы из изображения	ALT
Инструмент внешней границы	
Перемещайтесь вверх/вниз, чтобы корректировать размер границы	SHIFT
Указывает цвет границы из изображения	ALT
Кнопки тени	
Перемещайтесь вверх/вниз, чтобы корректировать прозрачность	SHIFT
Указывает цвет тени из изображения	ALT
Любая выбранная кнопка	
Переключение временно на Position tool	SHIFT + CTRL

Горячие клавиши

Используйте функцию *Key Caps EDITION (Details: 11-15)*, чтобы получить краткий обзор текущих назначений клавиш.

"Site" относится к компьютерной системе, на которой EDITION выполняется и периферийные видео устройства, связанные с ней. Среди прочих, параметры настройки включают используемый формат телевидения (например 16:9) и выбор связанных плееров и устройств записи.

Эти параметры настройки, к которым Вы можете обратиться в EDITION's *Start Menu > Control Panel > Site Tab*, применяются для всех пользователей системы и, поэтому, не сохраняются для индивидуального пользователя, а вызывают всякий раз, когда система запускается.

Player Settings

Параметры связанных плееров/устройств записи/других устройств *Details: 12-3*

System Settings

Параметры и информация о программном обеспечении и оборудовании вашего компьютера *Details: 12-8*

Media Management Settings

Здесь Вы можете определить диски и каталоги, которые должны использоваться для оцифровки *Details: 12-12*

FX Editors Settings

Параметры настройки для пересчета и качества предварительного просмотра, и т.д. *Details: 12-15*

Plug-In Settings

Информация о месте сохранения дополнительных эффектов и Effect Editors *Details: 12-17*

ПАРАМЕТРЫ НАСТРОЙКИ ПЛЕЕРА



Дважды щелкните значок *Player Settings* (через *Меню 's Start Menu > Control Panel > Site*), чтобы определить плееры и устройства записи, связанные с системой и подключения видео, аудио и управления. Диалоговое окно, которое появляется предлагает две закладки: *Settings* и *Connections*.

Значок *Player Settings*

Как Изменять Параметры

Это диалоговое окно подробно Windows Explorer в терминах его организации. Категории, которые могут быть выбраны, появляются слева; чтобы отобразить подкатегории, нажмите знак "плюс" в поле. Используйте правое поле, чтобы откорректировать параметры для каждой категории, дважды нажимая значение, вводя его с клавиатуры или выбирая его из соответствующего раскрывающегося меню.

Закладка Settings

Эта закладка может использоваться для того, чтобы отрегулировать технические параметры подключенных устройств.

Live Input (Live Player)

Используйте *Live Player*, если видео или аудио сигнал - не из управляемого источника (например телевидения) или если Вы управляете плеером используя управление непосредственно на нем самом. Вы можете назначить определяемое пользователем имя для *Live Player*. См. также "*Assigned Name*" на странице 12-5.



Замечание для пользователей EditionDV в комбинации с аналоговыми аппаратными средствами ввода-вывода: Используйте *Live Player*, чтобы захватывать аналоговые сигналы. С IEEE 1394 (i.Link DV) дистанционное управление есть DV in/out исключительно.

Опции

Так как *Live Player* по определению не управляется дистанционно, никакие timescode данные не передаются (нет декодированного VITC). Однако, Вы можете добавить TC данные к сигналу. Выберите один из двух вариантов:

- *Custom* - Это определяет, что значение TC, вручную указанное в *Logging Tool* должно использоваться для того, чтобы генерировать timescode данные. Timescode начинается со значения, введенного в поле *Position* timescode. Запустите/остановите счетчик TC, щелкнув *Play* (кнопку переключения). См. также "*Timecode Position Field (A)*" на странице 5-8.
- *Time of day* - Системное время используется для того, чтобы сгенерировать timescode данные. "Time of day" гарантируется только с правильной установкой системных часов. TC счет запускается немедленно после инициализации *Logging Tool*.

i.Link DV

i.Link DV - имя для подключенных устройств и дистанционно управляемых через DV интерфейс. Другие, более или менее подобные имена - Firewire или IEEE 1394. Этот интерфейс должен быть интегрирован в ваш компьютер.

За исключением pre-roll и capture timing нет никаких параметров настройки, для определения этого параметра (*Details: 12-5*).



Пожалуйста читайте замечания относительно Emulation Mode при работе без подключенного и действующего устройства. (См "Inputs/Outputs Tab" на странице 12-10.)

Назначенное Имя

По умолчанию, все устройства перечислены с их именами моделей (например DVW 500) или обозначены их типом подключения (например LIVE, i.Link DV или IEEE 1394). Вы можете назначить индивидуальное имя (например "Player 1") на каждое устройство. Дважды щелкните заданное по умолчанию имя, введите индивидуальное название в поле редактирования, и нажмите ENTER.

Добавление Устройств/Удаление Устройств

Возможно добавить устройства в список.

1. Щелкните правой кнопкой где-нибудь ниже списка устройств в левом разделе диалога. В контекстном меню, выберите *Add*.
2. В подменю, выберите соответствующий протокол дистанционного управления или дополнительный *Live Player*.
3. Выберите предкалиброванное устройство от списка устройств как описано выше (*Default parameters...*)
4. Если Вам нравится, назначьте индивидуальное имя для нового устройства (*Assign Name*).

Чтобы удалить устройство из списка, щелкните правой кнопкой мыши на устройстве, и выберите *Remove*.

Timing (Управление через IEEE 1394)

Следующие опции касаются устройств, которые управляются через интерфейс IEEE 1394:

Capture Preroll [кадры]

Это значение определяет время preroll для *Batch Digitize* и *Record to Tape*

Чем выше значение, тем дольше время preroll. Некоторые DV устройства требуют preroll времени не менее 5 кадров, чтобы гарантировать успешную синхронизацию между EditionDV и DV устройством.

Если клип не может быть чисто оцифрован с *Batch Digitize* (например появляется сообщение об ошибках "Preroll Position not found"), EDITION автоматически пытается оцифровывать этот клип до трех раз.

Record Adjust [кадров]

Этот параметр используется, чтобы управлять сдвигом времени между запуском устройства записи и началом воспроизведения из *Timeline* (значения +/-15 кадров), значение по умолчанию = 0). Положительное значение (<0) указывает более поздний запуск устройства записи. Изменяйте этот параметр, только если устройство пропускает установленное начало записи.

Закладка Connections

Используйте эту функцию, чтобы комбинировать видео и аудио входы системы редактирования с выводами присоединенных плееров, устройств записи и оперативных источников. Также выбирать параметры настройки дистанционного управления для присоединенных устройств.

Начните, определяя (щелчок на имени устройства) в левом поле, к какому устройству записи, плееру или оперативному источнику последующие параметры настройки должны применяться.

Communication Port

- Если Вы подключили управляемое устройство DV (камера или устройство записи/плеер) через IEEE 1394 интерфейса (в противоположность оперативному источнику), нажмите *i.Link DV* в левом поле и проверьте, что "IEEE 1394" появляется как *Communication Port*. Этот вход одновременно определяет видео и аудио входы и выходы. Никакие другие параметры настройки не нужны. Если *None* выбран в раскрывающемся списке *Communication Port*, система игнорирует ждущий обработки сигнал.
- Если Вы хотите использовать изображение и звук материала через *Live Player* (то есть не управляемые), удостоверьтесь, что следующие варианты списка выбраны. В списке *Video Input: i.Link DV*; В списке *Audio Input: DV embedded*.
- *None* - Выберите эту опцию, если Вы хотите управлять плеером/устройством записи непосредственно на устройстве, а не через EDITION.

Видео Входы

Обратите внимание для пользователей EditionDV версий, оборудованных аналоговыми входами и выводами сигнала (как с Pinnacle DV500 плюс, например): Используйте *Live Player*, чтобы ввести аналоговые сигналы. С выбранными аналоговыми видео входами не возможно дистанционное управление через IEEE 1394. CVBS обращается к коннектору видео входа на blackBOX (отмечен желтым).

- *CVBS (Composite)* - Выберите эту опцию, если Вы подключили выбранное устройство через композитный вход.
- *i.Link DV* - Выберите эту опцию, если Вы подключили выбранный плеер через 1394 вход.
- *Y/C (S-video)* - Выберите эту опцию, если Вы подключили выбранный плеер через вход S-видео.
- *None* - Выберите эту опцию, чтобы использовать выбранное устройство без видео интерфейса.

Аудио Входы

- *DV Embedded* - Выберите эту опцию, если Вы хотите, чтобы EDITION использовал аудио сигнал коннектора DV.

Только для пользователей EditionDV версий, оборудованных аналоговыми входами и выводами сигнала (как с Pinnacle DV500 плюс, например):

- *CH1-CH2* - Выберите эту опцию, если Вы хотите, чтобы EDITION использовал аудио сигнал аналоговых аудио коннекторов (обеспечьте соединение на blackBOX).
- *None* - Выберите эту опцию, чтобы использовать выбранное устройство без аудио интерфейса.

Systems Settings



Systems Settings содержат все параметры, которые затрагивают систему непосредственно, например телевизионный стандарт (PAL, NTSC), коэффициент сжатия телевизионного изображения (4:3, 16:9). Дважды щелкните на значке *Systems Settings*, чтобы открыть диалоговое окно.

Значок *Systems Settings*

Изменение Параметров

Это диалоговое окно подобно Windows Explorer в терминах его организации. Категории, которые могут быть выбраны, появляются слева; чтобы отобразить подкатегории, нажмите знак "плюс" в поле. Используйте правое поле, чтобы откорректировать параметры для каждой категории, дважды нажимая значение, вводя его с клавиатуры или выбирая из соответствующего раскрывающегося меню.



Restore Initial State - Нажмите эту кнопку, чтобы восстановить параметры настройки, которые были активизированы, когда Вы первый раз открыли элемент.

Закладка General

General

- *Video System* - Отображает стандарт телевидения, выбранный в течение инсталляции. С NTSC, Вы можете выбрать между *Non Drop Frame* и *Drop Frame*. *Drop Frame* - настройка по умолчанию.
- *Digital Audio Reference Level* - Вы можете установить аудио уровень ссылки в отдельных шагах в диапазоне от -9 dBFS до -20 dBFS. Красный диапазон (начало предела перегрузки) EDITION метра аудио уровня адаптирован соответственно (например в *Audio Tod*).

Video Display

- *Aspect Ratio* - Выберите 4:3 (стандарт) или 16:9 (letterbox). Строго рекомендуется, чтобы Вы исполнили все шаги процесса *Project* в выбранном коэффициенте сжатия и использовали носители, адаптированные к этому формату.

Выполнение

- *Destination Volume* - Введите каталог для того, чтобы сохранять выполненные файлы. Чтобы изменить каталоги, следуйте за процедурой, описанной выше, чтобы изменить диск данных.
- *Holdoff* - Значение, введенное здесь определяет время в секундах, после которого выполнение должно начаться после последнего шага обработки эффекта. Если Вы введете 3 секунды, система начинает пересчет через 3 секунды после того, как последний эффект был обработан.

Закладка System Format Settings

Из *System Format Settings* (EDITION Start Menu > Control Panel > Site > System Settings), выберите доступное воспроизведение и форматы выполнения, доступные в вашей системе. Для основной информации об системных форматах, см. "System Formats in EDITION" на странице 6-94 в справочном описании EDITION.

Формат файла (Форматы Воспроизведения)

Все форматы, которые ваша система может воспроизвести, перечислены здесь. Форматы, предлагаемые для выбора зависят от системы и от любых дополнительных расширений.

Предлагаемые форматы (если любой) выбираются посредством любого/или решения. Другими словами, Вы можете работать или с одним форматом или с другим.

- Нажмите на список, чтобы выбрать формат, с которым Вы хотите работать.

Media Format

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

Render Formats

Из этого списка, выберите формат, который используется для создания файлов выполнения. Предлагаемый выбор зависит от доступных форматов файла.

Закладка Inputs/Outputs

На этой закладке, Вы можете конфигурировать входы и выходы.

- Видео входы
NTSC только: *Hue*
- Видео выходы

i.Link DV-

Если Вы запускаете EDITION без присоединенного и управляемого устройства DV (например камера), программные переключается в Режим Эмуляции, и показывает это в окне диалога. В Режиме Эмуляции, никакие аудио и видео сигналы не передаются через интерфейс DV, таким образом лишая Вас возможности захватывать клипы или выводить последовательности. Редактирование, однако, возможно. Вы можете подключить устройство, уже во время сеанса, которым затем Вы можете, дистанционно управлять из *Logging Tool* или *Batch Digitize*. Прежде, чем Вы сделаете запись на пленку, Вы должны определенным образом определить *i.Link* интерфейс. Чтобы сделать это, выберите меню EDITION Start menu > Control Panel > Site Tab > System Settings > Inputs/Outputs > Video Outputs. Нажмите на "плюс", затем *i.Link DV*. На правой стороне диалога, дважды нажмите *Device* и выберите элемент меню *i.Link DV*.

Если Вы запускаете программное обеспечение с присоединенного включенного устройства (рекомендуемая процедура *Device* > *i.Link DV* активен).



Y/C и CVBS: EditionDV в комбинации с аналоговыми аппаратными средствами ввода-вывода (например Pinnacle DV500 плюс) может поддерживать сигнал на одном выводе видео монитора, но не всех трех одновременно.

Выберите выход и установите значение, *Use this output during editing* на Yes.

ВАЖНО: Чтобы использовать возможности реального времени DV500 (плюс), один из аналоговых выходов должен быть выбран в течение редактирования.

ВАЖНО: Чтобы вывести *Последовательность* через i.Link DV и инструмент *Record to Tape*, выберите вход i.Link DV (*Use this output during editing = yes*).

Это, однако, означает, что любые эффекты реального времени, используемые в вашей *Последовательности* должны будут вычислены (Выполнение запускается автоматически).

Это - потому что возможности реального времени DV500 (плюс) доступны только с активизированными аналоговыми выходами.

- **Аудио входы**

DV Embedded - Use Audio Channels 3/4. Только при захвате 32 кГц аудио в *Logging Tool*. Вы можете захватывать (как A1 и A2 *Source Tracks*) третий и четвертый аудио каналы вместо стандартных 1/2. Здесь Вы можете переключить эту опцию вкл. или выкл (on или . off).

- **Аудио выходы**
нет установок .

Закладка System Info

Эта закладка обеспечивает Вас информацией об аппаратном и программном состоянии вашей системы и о доступных системных форматах.

MEDIA MANAGEMENT SETTINGS



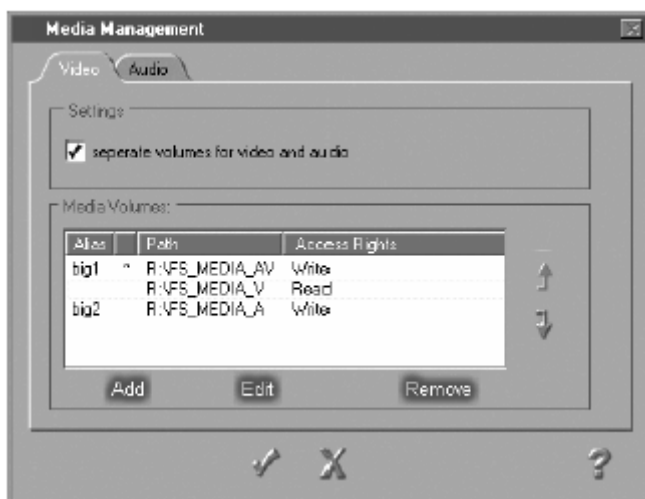
Значок *Media Management Settings*

Чтобы просмотреть опции и настройки по умолчанию для Media Management, выберите EDITION's *Start Menu > Control Panel > Site..* Дважды щелкните значок *Media Management Settings*, чтобы открыть диалоговое окно.

Among Помимо всего прочего эти параметры настройки также важны для *Logging Tool*, потому что они позволяют, что Вам определять каталоги для оцифровки и сохранения операций. *Media Management Settings* не являются пользовательскими; они относятся ко всей системе.

Закладка Video/Audio

Если Вы хотите сохранять видео и аудио media файлы в отдельных каталогах, активизируйте опцию *Separate Drives for All Video and Audio*. Если Вы выбираете общие диски, (только одна закладка Video / Аудио), *Logging Tool* не разрешает определение отдельного каталога для аудио.



Media Management Settings

Media Directories

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

- Для Media Management:

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

- Для *Logging Tool* и *Batch Digitize*:

Любые данные, результаты оцифровки сохраняются на дисках и каталогах, указанных здесь. Если определен более чем один диск/каталог, первичный диск/каталог может быть отмечен звездочкой (*).

Если "change volume" активизирован для дисков оцифровки ("*Disk Full State / Change Volume*" на странице 5-27), обработка продолжается на следующем диске в списке или, если был достигнут конец списка, на первом диске сверху списка (особенность только *Batch Digitize*).

- Для импорта media - клипа/ импорта ALE:

Media файлы импортированных объектов сохраняются на указанном диске/каталоге (и возможно в определенных подкаталогах, в зависимости от их типа). То же самое относится к ALE media файлам.

Редактирование Media Directories

Вы можете добавить и изменить список каталогов/дисков, удаляя любые ненужные элементы, и изменять их порядок. Вы можете также назначить индивидуальные имена дискам/каталогам.

- *Add* -

Эта функция открывает диалоговое окно Windows, в котором Вы можете найти и выбрать нужный диск или каталог. Нажмите *OK*, чтобы добавить его в список.

- *Edit* -

Эта функция позволяет Вам редактировать существующий элемент списка. Нажмите элемент, затем нажмите *Edit* и следуйте за процедурой, описанной в *Add*.

Или Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши столбец *Path*, чтобы вызвать функции *Edit u Add* из контекстного меню.

- *Remove* -

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

- *Naming/Alias* столбец-

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

- *Primary Drive/Directory* столбец -

Щелкните правой кнопкой мыши столбец без заголовка, чтобы определить диск/каталог как текущий (первичный) диск/каталог. Выбранный элемент отмечен звездочкой (*). (См. также "*Disk Full State / Change Volume*" на странице 5-27.)

- *Access Rights* столбец -

Вы можете назначить атрибут *Write* или *Read* (щелкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть контекстное меню), чтобы защитить определенные каталоги. Важно: Это не применяется на уровне операционной системы, то есть это не предотвращает доступ другими пользователями. Диски/каталоги, на которые был назначен атрибут *Read*, не включаются в автоматическое изменение тома (*Disk Full State > Switch to next available volume...*).

- *Rearrange* -

Вы можете переместить входы, используя эти две стрелки справа от списка. Нажмите элемент и затем нажмите одну из стрелок, пока вход не переместится в нужную позицию. Последовательность томов важна для автоматического изменения тома (*Switch to next available volume...*). См. также "*Disk Full State / Change Volume*" на странице 5-27.



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

ПАРАМЕТРЫ НАСТРОЙКИ FX EDITORS



Эти параметры настройки влияют на качество эффектов, и в законченных последовательностях и в предварительном просмотре в *Effect Editors*. Дважды щелкните значок *FX Editors Settings*, чтобы открыть диалоговое окно.

Значок *FX Editors Settings*

Закладка *Render Quality*

Выберите *Best*, *High* или *Preview Quality* для того, чтобы пересчитывать эффекты. *Preview* поставляет самые быстрые результаты, но самое низкое качество. Всегда используйте *Best* для мастеров.

Закладка *Preview Quality*

Используйте эту закладку, чтобы определить качество предварительного просмотра эффекта. Имейте в виду, что система должна сделать большую обработку, чтобы отобразить клипы в максимальной разрешающей способности. Поэтому, клипы в окне предварительного просмотра эффекта могут появиться немного дрожащими, особенно если эффекты сложны - даже в максимальном качестве.

- Если Вы выбираете *Fast Preview First* и *Best Quality Last*, предварительный просмотр эффекта сначала появится с низкой разрешающей способностью. Это дает Вам

возможность быстро просмотреть эффект. Максимальная разрешающая способность затем используется для заключительного предварительного просмотра так, чтобы Вы могли в конечном счете видеть эффект в максимальном качестве.

- Действительно ли *Fast Preview First*, и *Best Quality Last* может быть выбрано, зависит, какое качество предварительного просмотра Вы выбрали. С *Best*, *Best Quality Last* автоматически выбирается. С *Fast Preview*, *Fast Preview First*, сначала автоматически выбирается. С *High Quality* или *Best Quality Last* или *Fast Preview First* может быть выбран.



Сначала нажмите требуемое основное качество предварительного просмотра: *Best*, *High* или *Fast Preview* и затем соответствующие опции *Best Quality Last* или *Fast Preview First*

Закладка System

- *Video Draw Method - Bitmap (BMP)* - является настройкой по умолчанию. Другие варианты - *Video Driver*, *Video for Windows* и *Bitmap (DIB)*.
- *Image Cache Size* - используется для того, чтобы определять размер кэша. Настройка по умолчанию: 64 мегабайта. Если ваша система имеет достаточно оперативной памяти, увеличьте установку, чтобы достигнуть более высокой производительности.
- EDITION поддерживает функцию MMX процессоров Pentium. Если ваш компьютер может обработать MMX расширения, активизируйте эту функцию, чтобы увеличить системную производительность.
- SSE1/2 касается подмножества команд процессора Intel. Если Вы используете одну или более SSE возможности CPU в вашей системе, отметьте эти опции, чтобы повысить системную производительность.

Расширенные Параметры настройки

Используйте *Advanced Settings* для точной настройки параметров выполнения эффекта. Вы должны, однако, редактировать эти параметры, только если Вы хорошо осведомлены о математических методах выполнения. Мы рекомендуем проконсультироваться в специализированной литературе прежде, чем Вы сделаете любые изменения здесь, так как детальное описание - вне области этого справочного описания.

PLUG-IN SETTINGS



Значок Plug-In Settings

Эти параметры настройки используются для того, чтобы определить, какая папка содержит дополнительные фильтры и эффекты, которые используются с EDITION. Дополнительные файлы должны быть совместимы с "Adobe Premiere interface for plug-ins" (*.prm). Дважды нажмите этот значок, чтобы открыть диалоговое окно *Plug-In Settings*.

Нажмите *Add*, и выберите каталог, содержащий дополнение к программе, которое Вы хотите добавить. Как только Вы подтвердите ваш выбор, щелкнув *OK*, путь вводится в окно дополнительного каталога.

Чтобы удалить сменный каталог, выберите путь и нажмите *Remove*. Если Вы удаляете дополнение к программе из окна каталога, удаляется только путь к этому дополнению, а не непосредственно дополнение к программе.

Используйте стрелки *Move Up* и *Move Down*, чтобы изменить порядок путей в окне дополнительного каталога.



Всякий раз, когда Вы добавляете дополнение к программе или удаляете дополнение к программе из этого окна, Вы должны перезапустить EDITION для того чтобы изменения вступили силу. Чтобы сэкономить время, сделайте несколько изменений в

одной процедуре затем подтвердите ваши действия, щелкнув *OK*.

Если Вы следуете за этой процедурой, чтобы добавить новые дополнения к программе, *EDITION* идентифицирует каждое дополнение к программе как *Transition Plug-In* или *Clip Plug-In* и сохраняет его в окне *Project* на закладке *EditionDV.FX*. Оно затем доступно в *Added Rack* и может использоваться подобно любому другому эффекту.

По всем вопросам просьба обращаться по адресу <http://forum.videoediting.ru>

Особая благодарность за этот перевод участнику форума [Sergey_K](#)