

Toevoegen van overgangen in uw film

Overgangen worden op een videospoor geplaatst, door ze - zoals u van andere clips gewend bent - direct uit het album te slepen. Dit kan onder ieder gewenst aanzicht plaatsvinden. Wanneer u snel overgangen in uw film wilt integreren, dan kan het Storyboard-aanzicht daarbij zeer behulpzaam zijn.

Een overgang toevoegen:

1. Klik op het symbool voor het Storyboard-aanzicht in de menubalk van het filmvenster en lokaliseer het gebied tussen twee scenes, die u door middel van de overgang wilt verbinden, of kies een overlay-beeld, dat u van een invloei- resp. uitvloei-effect (Fade-in/out) wilt voorzien.
2. Klik op het Album-tabblad met *Overgangen*.
3. Klik op het gewenste effect en sleep de overgang naar de grens tussen de gekozen clip of het overlay-beeld.

Toevoegen van stilstaande beelden op volledige beeldschermgrootte

Stilstaande beelden - zoals foto's, cliparts enz. - worden via de grafische sectie van het album in een video gevoegd.

Een stilstaand beeld op volledige beeldschermgrootte invoegen:

1. Leg in het filmvenster de plaats vast waar u het beeld wilt invoegen.
2. Klik op het tabblad *Afbeeldingen tonen*, en leg het beeld vast dat uw wilt invoegen.

De bij het album behorende sectie afbeeldingen wordt met enkele reeds aanwezige beelden (indien u de betreffende optie bij de installatie van Studio hebt geactiveerd) afgebeeld. Wanneer u uw eigen afbeeldingen wilt gebruiken klikt u op het symbool voor Bestandsmap en gaat u naar de map waar u uw afbeeldingen hebt opgeslagen.

3. Sleep het gewenste beeld naar de betreffende plaats in het filmvenster.

U kunt ook stilstaande beelden in titels integreren, die met [TitleDeko](#) zijn gemaakt.

Toevoegen van overlay-stilstaande beelden

Overlays kunnen op twee verschillende manieren worden gemaakt, waarbij de titeleditor met de aanduiding TitleDeko het meest wordt gebruikt. U kunt echter ook een bestand metilstaande beelden importeren. Een verschil tussen de twee methoden is de manier waarop de mate van ondoorschijnendheid van het overlaybeeld wordt vastgelegd.

Vergelijk hiertoe [Transparantie in overlay-stilstaande beelden](#) voor meer informatie.

Invoegen van een overlay:

1. Klik op het tabblad *Afbeeldingen tonen en* leg het beeld vast dat u wilt toevoegen.
2. Selecteer het tijdlijn-aanzicht in het filmvenster en lokaliseer de positie op het punt waar u het beeld wilt bedekken.
3. Sleep het gekozen beeld uit het album naar de gewenste plaats in het filmvenster in de Titel overlay-spoor.

Opnamemodus

In de Studio DC10*plus* opnamemodus kunt u bronvideo's op uw harde schijf opnemen. De videobron kan een camcorder, TV-tuner, een videorecorder of een live-camera zijn. In het kader van het opnameproces vult uw album zich nu met videoscènes en de player (afspeler) geeft de videoscènes aan die worden opgenomen. Gelijktijdig kunt u met behulp van de geïntegreerde discometer de vrije ruimte op uw harde schijf laten controleren.

De player (afspeler) gedurende de opnamemodus: Gedurende de opname toont de player (afspeler) de videosequenties die worden opgenomen. De bandteller toont de exacte looptijd van de opgenomen video's.

De knop opname Start / Stop: De knop opname Start / Stop start en beëindigt de opname.

Discometer: Via de discometer zie u grafisch en numeriek de informatie betreffende de geheugenruimte die op de harde schijf beschikbaar is. Hoe hoger het gekozen kwaliteitsniveau, hoe meer ruimte u nodig hebt voor iedere seconde van uw video-opname.





Video opnemen

Bij het opnameproces worden de video's gedigitaliseerd, die u gebruikt bij uw werk met Studio. Daarbij wordt uw bronvideo in de DC10*plus*-kaart die bij Studio behoort, gedigitaliseerd en aansluitend op de harde schijf van uw computer opgeslagen. Na het afsluiten van de video-opname wordt een automatische scèneherkenning uitgevoerd en vult het album zich met de videoscènes. U kunt nu de afzonderlijk scènes bewerken, overgangen integreren, titels maken en geluidseffecten toevoegen en de videofilm die klaar is op een band opnemen of er een digitale film van maken.

Met Studio hebt u steeds de volledige controle over de video- of audio-opnames die u wilt digitaliseren. U kunt het soort videosignaal (Composite of S-Video), de opnamekwaliteit, andere videoinstellingen zoals helderheid, contrast, scherpte, tint, kleurverzadiging, de geluidsterkte van afzonderlijke clips, stereo- of mono-opname alsmede de sample rate vastleggen.

Na de video-opname is Studio DC10*plus* in staat iedere wisseling van beeld of scène op uw bronvideo te herkennen en steeds een aparte videoscène in het album aan te leggen. Nu kunt u teruggrijpen op de functies voor de videomontage die in Studio DC10*plus* aanwezig zijn en de scènes uit het album kiezen die in de uiteindelijke versie van uw film aanwezig moeten zijn.

Activeer de hierna genoemde koppelingen naar belangrijke informatie bij de video-opname:

-  [Discometer](#) - Controleert de gebruikte ruimte op de harde schijf
-  [SmartCapture](#) - Automatische scèneherkenning
-  [Stap voor stap](#) - Video-opname stap voor stap
-  [Opname configureren](#) - Video- en audio-opnameopties



[Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Instellingen wijzigen

Er zijn enkele opties aanwezig waarmee u de instellingen die vooraf door de fabriek zijn geïmplementeerd aan uw wensen kunt aanpassen. Deze basisinstellingen zullen overigens in de meeste situaties en aan de meeste hardware-eisen voldoen. Toch hebt u de mogelijkheid om deze instellingen naar wens aan uw persoonlijke manier van werken of aan uw speciale systeemomgeving aan te passen.



[Audio-opties](#)

[Video-opties](#)

[Het dialoogvenster opties](#)



[Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Wijzigen van de miniatuurafbeelding

Studio gebruikt volgens de standaardinstelling steeds het eerste beeld van iedere scène voor de betreffende miniatuurafbeelding; een basisinstelling die u zonder problemen aan uw eigen wensen kunt aanpassen.

Om de miniatuurafbeeldingen in het album te wijzigen:

1. Kies de scène die moet worden gewijzigd.
2. Gebruik voor het vinden van de nieuwe miniatuurafbeelding de besturingsknop van de player (afspeler).
3. Klik met de rechter muisknop op de scène en kies uit het pop-up-menu de optie voor het terugzetten van de miniatuurafbeelding.

Combineren en verdelen van scènes

De scèneherkenning die in Studio is geïmplementeerd, is een zeer krachtig, snel en tijdbesparend gereedschap. Toch kan het voorkomen dat u bij een bepaalde scène de door Studio DC10*plus* voorgestelde begin- en eindpunten van een scène niet wilt overnemen.

Nadat u uw scènes bij het bekijken vooraf hebt geanalyseerd, wilt u enkelen daarvan misschien in grotere of kleinere eenheden combineren of onderverdelen. Dergelijke operaties worden niet in het filmvenster maar in het scènealbum afgehandeld.

Combineren van scènes in het album:

1. Selecteer de scènes die moeten worden gecombineerd.
2. Klik met de rechter muisknop op een van de scènes.
3. Selecteer uit het getoonde submenu de optie *Combineer scènes* of activeer menuoptie *Album > Combineer scènes* in de hoofdmenubalk.

De geselecteerde scènes worden tot een enkele scène gecombineerd, dat wil zeggen samengevoegd waarbij alleen horizontaal aan elkaar grenzende scènes met elkaar kunnen worden gecombineerd. Daarna worden deze scènes in de volgorde met elkaar verbonden waarin zij in het album verschijnen, om het even in welke volgorde de scènes werden geselecteerd. De volgorde van de scènes in het album loopt van links naar rechts en van boven naar onder. Druk op de toetscombinatie Ctrl+Z of gebruik de functie Herstel / Ongedaan maken, wanneer u een actie wilt terugzetten.

Wanneer u twee of meer scènes markeert, die in volgorde niet bij elkaar staan, en u ondertussen bij ingedrukte shift-toets een markeringsvenster sleept, dan worden alle scènes die in een scènegroep staan gecombineerd. De twee groepen scènes zelf worden echter niet met elkaar gecombineerd.

Scènes opsplitsen in het album:

1. Selecteer de scènes die moeten worden opgesplitst.
2. Klik met de rechter muisknop op één van de scènes.
3. Kies uit het getoonde submenu de optie *Splits scènes op* of activeer de opties *Album > Splits scènes op* in de hoofdmenubalk.
4. Leg de lengte van de opgesplitste scènes vast door een waarde in te typen.

De kleinste waarde is een seconde. Het resterende deel van de video dat na de opsplitsing overblijft, wordt aan de laatste scène toegevoegd.

5. Klik op OK.

Er wordt een voortgangsbalk getoond, de scène wordt opgesplitst en er worden nieuwe scènes aan het album toegevoegd. Druk op de toetsen Ctrl+Z of activeer de functie Ongedaan maken, wanneer u de operatie ongedaan wilt maken.

U kunt deze scènes ook later nog onderverdelen wanneer deze tenminste een speelduur van enkele seconden hebben.

Delen van een individuele scène in het album:

1. Selecteer de scènes.
2. Gebruik de transportstuurknop van de player (afspeler), om het frame vast te leggen waarop de scène verdeeld moet worden.
3. Klik met de rechter muisknop en kies *Verdeel scène*.

Opname configureren

Studio biedt de gebruiker uitschuifbare optionele knoppen met de betreffende opties voor video- en audio-opnamen, waarmee u een optimale aanpassing aan uw persoonlijke stijl van werken en/of aan uw speciale systeemomgeving kunt realiseren.

De aanwezige opties voor de opname hebben zowel betrekking op audio- als video-opnamen die u wilt digitaliseren. Het gaat hierbij in de niet-lineaire videomontage om een kritiek punt, vooral omdat u daarmee de voor iedere gedigitaliseerde scène omgezette waarde voor helderheid, contrast, tint en kleurverzadiging niet meer kunt wijzigen. Dit is erg belangrijk wanneer het erom gaat in het kader van een project diverse videobronnen met elkaar te mengen.

Stel dus uw video-opties direct bij het opnamen correct in en geef uw project daarmee vanaf het begin de nodige consistentie, wat in de kwaliteit van de tinten, de helderheid en het contrast tot uitdrukking zal komen.

Gelijktijdig garandeert het aanhouden van de correcte audio-opties gedurende de opname een constant geluidsniveau en een goede geluidskwaliteit.

Video-opties

Selecteer eerste het type video dat u wilt digitaliseren door op de betreffende knop (S-Video of Composite) te klikken. Met het uitschuifbare controlepaneel met beschikbare video-opties kunt u nu de waarden voor helderheid, contrast, scherpste, tint en kleurverzadiging voor iedere gedigitaliseerde videoclip instellen.

Audio-opties

Het geluidsdeel dat op uw video is geïntegreerd kunt u ook digitaal omzetten door op de betreffende knop voor audio-opname te klikken. Wanneer uw video geen geluidsdeel heeft, klik dan op de knop voor het deactiveren van de audio-opname. Het uitschuifbare audio-optieveld bevat de instellingen voor geluidsstrekte, kanalen en sample rate, waarbij de twee laatstgenoemde opties zowel de geluidskwaliteit als de bestandsgrootte beïnvloeden. Hoe beter de kwaliteit, hoe groter het bestand.

Studio DC10*plus* inhoud van het helpbestand

- [Wat biedt Studio DC10*plus*](#)
- [Het Studio DC10*plus* controlepaneel](#)
- [Opnemen van video](#)
- [Werken met videoscènes](#)
- [Werken met stilstaande beelden](#)
- [Werken met overgangen](#)
- [Werken met TitleDeko](#)
- [Werken met geluid](#)
- [Maken van films](#)
- [Wijzigen van instellingen](#)
- [De Studio DC10*plus* controle](#)
- [Tips en trucs](#)
- [Studio DC10*plus*: Problemen](#)
- [Over JPEG beeldcompressie](#)



[Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Titels maken met TitleDeko

Bij het hulpprogramma TitleDeko gaat het om een zeer krachtige titeleditor waarmee u eenvoudig en snel op een professionele manier titels en afbeeldingen kunt maken. De titels die in uw videofilms gebruikt kunnen worden, bestaan uit teksten, vormen, achtergrondkleuren, alsmede uit foto's of afbeeldingen die uit andere programma's zijn geïmporteerd. Met TitleDeko beschikt u in de praktijk over onbeperkte mogelijkheden een eigen stijl te ontwikkelen en kunt u bovendien nog de vele voorgedefinieerde stijlen gebruiken wanneer u op een bepaald moment snel een titel moet genereren. U kunt uw titels modifieren door bij een groot aantal professionele effecten overgangen toe te voegen zoals fade- of slide-effecten en u kunt definiëren hoe lang een titel op het beeldscherm moet worden getoond.

TitleDeko starten

Er zijn drie mogelijkheden de titeleditor TitleDeko te activeren. De manier waarop u TitleDeko oproept, bepaalt of het bij de betreffende titel gaat om een overlay of om een schermvullende titel (ook later nog te veranderen). Een schermvullende titel wordt op het videospoor geplaatst en vult het hele beeldscherm, d.w.z. dat de video op deze plaats wordt vervangen. Een overlay-titel daarentegen moet op het titel-overlayspoor worden geplaatst en bedekt daarbij de video.

Starten van TitleDeko vanuit het filmvenster

Wanneer u een Overlay-Titel wilt maken, dubbelklikt u op het Titel-Overlayspoor exact op de plaats waar de titel moet verschijnen. Wanneer u een schermvullende titel wilt aanleggen dan klikt u met de rechter muisknop op het videospoor.

Starten van TitleDeko vanuit de gereedschapskist

Klik op de knop Gereedschapskist om deze te openen en activeer aansluitend de knop Titel, waarna het gereedschap Titel op het beeldscherm verschijnt. Klik nu op de knop *Titel-overlay* of *Schermvullende titel*

Starten van TitleDeko vanuit de hoofdmenubalk

Kies de Gereedschapskist > *Maak titel* en klik vervolgens op de knop *Titel-overlay* of *Schermvullende titel* om TitleDeko te starten.

Zie ook [TitleDeko gebruiken](#).

Maken en gebruiken van stilstaande beelden

Studio biedt u een heel scala aan mogelijkheden tot het integreren van stilstaande beelden in uw videofilm. U kunt afbeeldingen als foto's of tekeningen in het kader van de meeste standaardformaten importeren en videobeelden gebruiken die zijn gemaakt met de in Studio geïmplementeerde Framegrabber, een gereedschap voor het digitaliseren van afzonderlijke afbeeldingen. Titels zijn ook een soort stilstaande beelden die op hun beurt weer zelf geïmporteerde of door Studio gedigitaliseerde afbeeldingen kunnen bevatten.

Stilstaande beelden kunnen op het videospoor zelf en op het Titel-overlayspoor worden geplaatst waarbij deze in het laatste geval de betreffende video bedekken.

Wanneer u een stilstaand beeld in het filmvenster plaatst, wordt een kopie van dit beeldbestand in het actuele Studio-Project geïmporteerd, waarmee het betreffende project aan mobiliteit wint. Het is echter zo dat eventuele wijzigingen in het oorspronkelijke beeldbestand niet automatisch in het project worden geactualiseerd. In dit geval moet u het gewijzigde stilstaande beeld nogmaals in uw project importeren.

Schermvullende beelden

Beelden die het hele beeldscherm vullen worden op het videospoor geplaatst, waardoor Studio na het beëindigen van de voorafgaande videoclip het betreffende beeld op volle grootte toont. Het visuele effect is, dat een voorafgaande videoscène door een stilstaand beeld wordt vervangen, tot de volgende videoclip of het volgende stilstaande beeld begint.

Overlay-beelden (Beeldbedekking)

Overlay-beelden worden op het overlayspoor Titel geplaatst en bedekken direct de betreffende videoscène. De video loopt dus verder op de achtergrond terwijl het overlay-beeld "onbewegelijk" op de voorgrond van de betreffende videoscène te zien is. Het resulterende visuele effect is, dat stilstaande beelden - zoals videotitels of een grafiek - een bepaald deel van een videosequentie in de voorgrond bedekken.



[Maken van titels met TitleDeko](#)

[Toevoegen van een stilstaand beeld met volledige beeldschermgrootte vanuit het album](#)

[Toevoegen van een overlay stilstaand beeld vanuit het album](#)

[De framegrabber](#)

[Trimmen van stilstaande beelden](#)



[Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Bewerkingsmodus

Onder de bewerkingsmodus vindt u de drie gebieden *Album*, *Player (afspeler)* en *Filmvenster*. Bovendien bevinden zich naast de knop *Help* in de bovenste rechter hoek de knoppen voor onbeperkt *Ongedaan maken* resp. *Herstel*. Door meerdere malen op de knop *Ongedaan maken te klikken*, wordt u stap voor stap geleid naar het beginpunt van de wijzigingen die u doorvoerde, waarbij deze procedure in principe onbeperkt is. U kunt uw video's dus zonder risico naar hartelust bewerken, omdat u later alle bewerkingen weer ongedaan kunt maken.

Onder de bewerkingsmodus vindt u de drie gebieden *Album*, *Player (afspeler)* en *Filmvenster*. Gebruik de hierna genoemde koppelingen of de pijltjestoetsen in de gereedschapsbalk van het helpvenster om deze gebieden gedetailleerd te leren kennen.

In **Player (afspeler)** kunt u de preview van een film resp. de juist uitgezochte scène uit een album bekijken of delen van uw bewerkte film uit het filmvenster laten afspelen.

● [De Player \(afspeler\)](#)

Met behulp van het **Album** kunt u kiezen welke videoscènes, overgangen, afbeeldingen en geluidseffecten u in uw film wilt opnemen.

● [Het Album](#)

Met behulp van het **Preview-venster** kunt u de clips en effecten in uw videofilm in de preview bekijken en bewerken.

● [Het filmvenster](#)

Formatteren en transformeren van tekst en objecten

Teksten en objecten kunnen door het kiezen van een opmaak of handmatig door het toevoegen van opmaakattributen als vet, grootte, lettertype, tekenafstand enz. worden geformatteerd.



Voor het wijzigen van het lettertype klikt u op de naar beneden wijzende pijl en kiest u het gewenste lettertype uit of u klikt op de knop lettertypes doorzoeken wanneer u de voorkeur geeft aan een grafische preview van de verschillende lettertypes en dubbelklikt u op het gewenste lettertype.

Wanneer u het letterkorps, d.w.z. de puntgrootte van een tekst wilt veranderen voer dan in het invoerveld Letterkorps een nieuwe puntgrootte in en klik op de betreffende pijltjestoets.



Wilt u tekstopmaak zoals *Vet*, *Cursief* en/of *Onderstrepen* wijzigen, markeer dan eerst weer de betreffende tekst. Klik op de betreffende knop in de menubalk van de editor of gebruik de toetscombinaties (Ctrl+B), (Ctrl+I) en (Ctrl+U).

Toepassen van stijlen op teksten en objecten

Een van de indrukwekkendste TitleDeko-functies werd in de vorm van een bibliotheek van vooraf gemaakte Uiterlijken omgezet. Deze Uiterlijken beschikken reeds over attributen voor kleur, opbouw en/of transparantie die worden toegepast op oppervlakken, randen en schaduwen van objecten. Met een enkele muisklik kunt u het uiterlijk van een object bijvoorbeeld van donker vuurrood veranderen in blauw metallic.



Klik op de knop *Uiterlijken bladeren* voor het selecteren en wijzigen van Uiterlijken, waarbij de opgeroepen browser de aanwezige stijlen grafisch weergeeft. U hoeft alleen nog maar te dubbelklikken op het Uiterlijk dat u wilt gebruiken.

Uitlijnen van tekst

In een video tekstgenerator gaat het uitlijnen van tekst anders dan in een gewone tekstverwerker. Zo worden onder TitleDeko knoppen gebruikt voor het uitlijnen en positioneren van objecten, waar niet alleen rechthoeken en ellipsen, maar ook tekstobjecten onder vallen. Daarbij kunnen objecten via het menu of via knoppen, toetscombinatie of cijfertoetsen van het numerieke toetsenbord worden uitgelijnd. Deze mogelijkheden worden in de volgende paragrafen gedetailleerd beschreven.

Knoppen voor het uitlijnen van objecten

Met behulp van de drie knoppen hebt u direct toegang tot de volgende functies: *Uitlijnen*, *Horizontaal uitlijnen* en *Verticaal uitlijnen*.



Het gereedschap *Uitlijnen* heeft dezelfde functies (Onder, midden, boven) als het menu *Uitlijnen* en beschikt ook over de bijpassende secundaire uitlijnfuncties: links, rechts en centreren.



Klik op de knop *Uitlijnen*, selecteer een tekst of bijvoorbeeld een ander object en activeer de gewenste knop positioneren.

De op het numerieke toetsenbord aanwezige cijfertoetsen 1 - 9 komen daarbij overeen met de afzonderlijk positievelden (8 rand- en één centrale positie) en bieden dus de mogelijkheid om zeer snel - vooral zich herhalende - objecten te positioneren. Houd de Ctrl-toets ingedrukt en kies het positieveld dat met de betreffende cijfertoets van het numerieke toetsenbord overeenkomt. U kunt daarbij waarnemen

hoe de markering zowel op de knop *Uitlijnen* zelf als bij de afzonderlijk knoppen voor het uitlijnen volgens de aangeslagen cijferstoets beweegt.



De twee knoppen *Horizontaal Uitlijnen* en *Verticaal Uitlijnen* bevatten nog meer controlevelden voor het manipuleren van teksten en objecten en twee knoppen *Volledig* en *Uitvullen (uitspreiden)* alleen voor tekst.



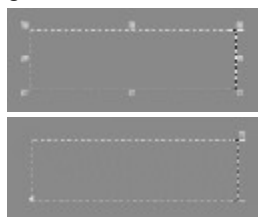
De uitlijning *Volledig Horizontaal* vult de betreffende tekstregels, met uitzondering van de laatste horizontale regel - met letters tot aan de linker en rechter kant. De laatste regel wordt daarbij links uitgelijnd. Bij het uitlijnen *Volledig verticaal* wordt de tekst naar de boven- en onderkant van de tekstbox uitgelijnd. Bij de optie *Uitvullen* gaat het om uitvullen waarbij ook de laatste regel volledig wordt uitgelijnd.

Gereedschappen en handvatten



De drie knoppen (Verplaatsen / herschalen, Rotatie / vervormen (cursief), Afstand/ Positie (Interspatiëring / Interliniëring) hebben, afhankelijk van het gekozen handvat dubbele functies, waarbij de op dat moment geldige functie door de vorm van de cursor wordt aangegeven. Hieronder volgt een verklaring van de diverse cursorvormen, inclusief de daarachter liggende functies voor tekst- en andere objecten.

Zodra u een object selecteert, worden er bijbehorende handvatten getoond op de hoeken en middenpunten, zoals te zien in de linker afbeelding. In het geval van roteren en cursief verschijnt, zoals getoond in de afbeelding, een handvat in de rechter bovenhoek.



Interspatiëring / Afstand (interliniëring)

Dit multifunctionele gereedschap wordt gebruikt, om verschillende karakteristieken van een object te wijzigen, waarbij de bijbehorende cursor alleen bij de betreffende handvatten wordt aangetroffen.

De cursor voor *interspatiëring* en afstand (interliniëring) verschijnen alleen bij de betreffende handvatten.

Interspatiëring (Kerning)(afstand)



Onder "Kerning" verstaan wij het aanpassen van de ruimte tussen woorden en letters. Interspatiëring wordt vaak gebruikt bij erg grote letters. Sommige lettercombinaties geven een spatiering die voor het

oog onplezierig aandoet.

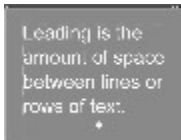
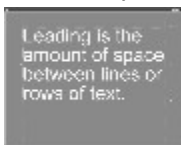
Wanneer u de afstand tussen teksten wilt wijzigen, activeert u de gewenste knop *Interspatiëring / Afstand (Interliniëring)*, markeert u de betreffende letters, houdt u de Alt-toets ingedrukt en activeert u de rechter/ linker pijltjestoets om de afstand tussen de gemarkeerde letters te vergroten, resp. te verkleinen. U kunt ook de cursor gebruiken om aan beide kanten van de gemarkeerde tekst aan de handvatten te trekken.



Regelafstand (Leading)



Onder "Leading" verstaan wij de regelafstand tussen twee tekstgedeelten. Wanneer u de afstand tussen twee regels wilt veranderen, klikt u op de knop *Interspatiëring / Afstand*, markeert u de tekst en sleept u met behulp van de cursor een van de handvatten onder of boven het tekstblok.



Lagen (Layer)

Met behulp van de zgn. lagen kunt u het ene object voor het andere te plaatsen. Om een laag naar de voorgrond of de achtergrond te verplaatsen moet u eerste het betreffende object selecteren. Kies vervolgens uit het menu Lagen één van de opdrachten bijv. *Laag > een laag naar achteren*. De bijbehorende toetsenbordcombinatie is (Ctrl+[-]).

Verplaatsen / Herschalen

Verplaatsen



De cursor voor het verplaatsen van objecten  geeft aan dat de betreffende functie is geactiveerd. Deze cursorvorm is tot het gebied boven de handvatten binnen het hele markeringsvenster zichtbaar.

Herschalen



Verandert de cursor in een diagonaal naar boven en onder wijzende dubbele witte pijl, dan kunt u daarmee gelijktijdig de hoogte en de breedte van een selectie controleren. Met een horizontaal naar links en rechts wijzende pijl kunt u echter alleen de hoogte van een selectie manipuleren. Houd de Ctrl-toets ingedrukt terwijl u met de cursor een handvat vastpakt om ook de paginaverhoudingen bij het herschalen vast te houden.

In het voorbeeld hieronder werd het woord in het midden niet veranderd, de breedte van de woorden links en rechts werd verkleind en vergroot.





Roteren / Vervormen (cursief)

Roteren



De cursor voor het roteren van objecten geeft aan dat de functie roteren is geactiveerd. De cursor is zichtbaar binnen de gehele selectie, behalve boven het bovenste rechter handvat.

Vervormen (Cursief)



De cursor voor het cursief plaatsen van objecten verschijnt alleen wanneer u de cursor boven het rechter handvat plaatst. Gebruik deze functie wanneer u objecten cursief wilt plaatsen.

Framegrabber - Basiscomponenten

U kunt een beeld voor de opname selecteren uit de drie hierna genoemde bronnen:

- Opgenomen video
- Video- of digitale camera
- Externe videobronnen zoals een televisie.

Na het opnemen van het beeld biedt de Framegrabber de twee volgende opties:

- Integratie van het opgenomen beeld in het videospoor
- Sla het opgenomen beeld als grafisch bestand op de harde schijf op.

Wanneer u het beeld aan het videospoor wilt toevoegen, wordt dit vóór de actueel geselecteerde videoclip geplaatst. Bij het opslaan op de harde schijf wordt steeds een afbeelding met volle resolutie gebruikt, waarbij het beeld in de meeste gangbare grafische formaten kan worden opgeslagen.

Over JPEG-beelddatacompressie

Wat is JPEG-beelddatacompressie?

Bij de JPEG-beelddatacompressie gaat het om zogenaamde "lossy" compressie, d.w.z. dat bij de compressie een deel van de basisgegevens verloren gaat.

De JPEG-datacompressie maakt duidelijk hogere compressiefactoren mogelijk dan verliesvrije compressie. Bij verliesvrije compressie mag alleen een compressiefactor van 2-3 worden gebruikt hetgeen onvoldoende is voor de compressie van beelddata.

Bij het digitaliseren van één seconde PAL/SECAM-beeldmateriaal moeten 21 MBytes worden verwerkt. Hoe geringer de compressiefactor bij de compressie, hoe beter het resultaat.

Hoe werkt JPEG-beelddatacompressie?

Dit gebeurt in diverse opeenvolgende stappen:

4:2:2 Subsampling

De eerste stap van de JPEG-datacompressie is de omzetting van een beeld in RGB-formaat (b.v. computerbeeld) naar YUV -formaat. De Y bevat in dit formaat de informatie betreffende de helderheid (Luminantie), U en V leveren de benodigde kleureninformatie (chrominantie).

Het menselijk oog kan verschillen in helderheid beter herkennen dan kleurverschillen; daarom kan bij het opnemen de Chrominance Subsampling (verminderde aftasting van de kleureninformatie) worden toegepast. miroVIDEO DC10 gebruikt daartoe de 4:2:2-verhouding, wat betekent dat er bij elke vier helderheidsinformaties slechts twee maal kleureninformatie nodig is. Alleen van iedere tweede pixel wordt de kleureninformatie U en V gebruikt.

Een televisiebeeld levert al signalen in het YUV(4:2:2)-formaat, waardoor hier bij de digitalisering van de videosequentie geen informatie verloren gaat.

Diskrete Cosinus Transformation

Ieder televisiescherm levert per beeldpunt/pixel steeds één helderheidssignaal en twee kleurensignalen. Deze signalen worden met behulp van de DCT (Diskrete Cosinus-Transformation) zo omgerekend dat de helderheids- en kleureninformatie als frequentiecoëfficiënten worden opgeslagen.

Daardoor worden de signalen in een makkelijker te comprimeren vorm gebracht. De Diskrete Cosinus-Transformation is het meest rekenintensieve deel van de JPEG-datacompressie. De DCT is verliesvrij.

Kwantisering

Door de kwantisering wordt – wederom door complexe mathematische berekeningen – gegarandeerd dat beelddelen, die belangrijk zijn voor het menselijk oog exact worden weergegeven en dat voor het oog minder essentiële informatie minder exact worden weergegeven.

Run-length codering

De run-length codering (RLE = Run Length Encoding) gebruikt bij de JPEG-datacompressie het gegeven dat na de DCT en de kwantisering veel delen de waarde "nul" hebben.

In plaats van iedere "nul" afzonderlijk weg te schrijven, wordt de "nul" slechts één maal met een teller opgeslagen die bepaalt hoe vaak deze achter elkaar voorkomt.

Huffman-code

In de laatste stap gebruikt de *Huffman-code* de statistische eigenschappen van de te coderen data. Daarbij worden de frequentie en de kans van het optreden van bepaalde waarden bezien. Aan zelden optredende waarden wordt daarbij een lange, en aan vaak optredende waarden een korte code toegewezen.

Weergave

Bij de weergave vinden de afzonderlijk stappen van de JPEG-beelddatacompressie in omgekeerde volgorde plaats.

Studio DC10*plus* en JPEG-beelddatacompressie

Studio DC10*plus* stuurt de compressie zodanig dat iedere beeld een bepaalde hoeveelheid data bevat. De voortgebrachte hoeveelheid data is afhankelijk van de grootte en de inhoud van het beeld.

Snijdt men de niet zichtbare gedeelten om het beeld af (vgl. videoformaat, beelduitsnede), dan moet een overeenkomstig kleiner beeld worden gecomprimeerd.

Wanneer het beeld weinig details kent (b.v. opnames van landschappen), moeten er minder beelddata worden gecomprimeerd dan bij detailrijke beelden (b.v. gebouwen, synthetische materialen). Wanneer er weinig beelddata moeten worden gecomprimeerd (lage compressiefactor) dan is het resultaat beter dan bij veel beelddata (hoge compressiefactor).

Een probleem vormt het verruiste beeldmateriaal zoals dat na het vaker kopiëren van videomateriaal ontstaat. Ook wanneer het videomateriaal op zich arm is aan details, moet de ruis toch mee gecomprimeerd worden. De daartoe benodigde hoeveelheid data, kan groter zijn dan de hoeveelheid data voor het eigenlijke beeld.

Interactief bewerken met Instant Preview

Met behulp van Studio DC10*plus* kunt u op basis van een intuïtieve en interactieve interface probleemloos uw films samenstellen, waarbij u met het Instant Preview-venster tijdens het monteren op elk moment uw film kunt bekijken. U werkt bovendien met een "what-you-see-is-what-you-get"- (WYSIWYG)-aanzicht van uw film, nog tijdens het samenstellen. Sleep gewoon de gewenste videoscènes, overgangen, titels en sounds (effecten, achtergrondmuziek en gesproken filmcommentaar) naar het filmvenster en klik op de afspeltoets om het resultaat meteen te kunnen bekijken.

Filmmodus

In de filmmodus kunt u van uw film videobanden maken of deze als digitale AVI-bestanden op uw harde schijf archiveren. Gedurende het uitvoeren van uw film op band of harde schijf kunt u uw camcorder of videorecorder met de virtuele transportstuurtoets van Studio controleren waarbij u de schuifregelaar voor snel zoeken langs de tijdbalk beweegt en het preview-venster de op dat moment geregistreerde videoclip toont.

Het aanleggen van videobanden: Het filmvenster is zichtbaar zodat u de inhoud van uw film kunt volgen.

Maken van AVI-films: U kunt ook zgn. AVI-bestanden, dus digitale films maken wanneer u bijvoorbeeld uw vrienden per e-mail een plezier wilt doen of een film nodig hebt voor uw website. De bedieningselementen die u voor het maken van een AVI-bestand nodig hebt, worden getoond zodra u het symbool van uw harde schijf helemaal boven in de menubalk van uw filmvenster aanklikt. Bovendien is daar een discometer aanwezig waarmee u zonder veel moeite de actuele vrije ruimte op uw harddisk kunt controleren en die u met de geheugenruimte kunt vergelijken die nodig is voor het opslaan van uw AVI-bestand.

Maken van videobanden en AVI-bestanden

Wanneer u het draaiboek voor uw film met succes hebt omgezet, dan wilt u vast dat ook uw vrienden en kennissen van uw werk kunnen genieten. Met Studio kunt u dat op twee manieren realiseren: in de vorm van een videobandregistratie of een digitale film.

De filmmodus

Klik in de hoofdmenubalk op de knop film maken, waarna het deel van het beeldscherm boven het filmvenster overeenkomstig verandert en de voor de band- resp. digitale registratie benodigde controlelevelden toont. De controlelevelden voor de bandregistratie worden standaard getoond. Wanneer u een digitale film wilt registreren, dan hoeft u slechts de betreffende knop voor het maken van een bestand te activeren.



[Maken van videobanden](#)

[Maken van AVI-bestanden](#)



[Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Openen van een filmbestand

De bestandsversies van bronvideo's worden op uw harde schijf opgeslagen en kunnen met behulp van de gangbare Windows-Navigatietools voor Bestand / Map, zoals deze zich boven, op de linker alumpagina bevinden, worden geselecteerd en geopend.



Let u erop dat Studio ook videobestanden van verschillende kwaliteit binnen een film kan combineren, waarbij u dan wel een tijdnadeel op de koop toe moet nemen. Hebben alle bestanden in uw film dezelfde kwaliteit, dan hoeft voor de uitvoer op band niet de hele film worden gerenderd. Wanneer u toch bronbestanden van verschillende kwaliteit gebruikt, dan moet de hele film worden gerenderd, een procedure die soms zeer tijdrovend kan zijn.

Openen en selecteren van een filmbestand:

1. Wanneer de betreffende albumsectie met de videoscènes nog niet geactiveerd moet worden, klik dan op het tabblad aan de linker kant van het album en laat de huidige bandregistratie(s) zien.

Het album gaat naar de sectie met de videoscènes en toont de betreffende opties voor het opzoeken van bestanden in het linker bovengedeelte.

2. Selecteer een filmbestand uit de lijst, of klik op het symbool voor *Bestandsmap* en ga naar de betreffende positie.

Het album bevat nu de videoscènes die uit uw filmbestand afkomstig zijn, waarbij iedere afzonderlijke scène steeds door het eerste scènebeeld wordt vertegenwoordigd.

Herstellen van de oorspronkelijke sceneherkenning

Wanneer u scènes of onderdelen combineert en later besluit dat u toch liever de oorspronkelijke toestand wilt herstellen, dan kunt u zonder problemen iedere gewenste scène of scèneselectie weer terugzetten. De bij de vernieuwde scèneherkenning behaalde resultaten zijn identiek met die van het betreffende filmbestand.

Herstellen van de oorspronkelijke scèneherkenning:

Wanneer u scènes hebt opgesplitst, moet u deze combinatie eerst "terugzetten". Zelfs wanneer u zich dit proces niet meer precies kunt herinneren en meer "terugzet" dan eigenlijk noodzakelijk, zal het herkenningproces de oorspronkelijke videosequentie kunnen herstellen.

1. Selecteer de door u opgesplitste scènes, klik met de rechter muisknop op één van deze scènes en kies uit het submenu de optie *Scènes combineren*.
2. Selecteer nu de scènes die u wilt "terugzetten".
3. Klik met de rechter muisknop op een willekeurige scène en kies uit het getoonde submenu de optie *Scènes herkennen*.

Er verschijnt een venster op het beeldscherm, terwijl Studio DC10plus de hernieuwde scèneherkenning uitvoert. Het album vult zich weer met de oorspronkelijke scènes.

Herstellen van reeds getrimde scènes

Wanneer de resultaten van een trim u niet bevallen, dan kunt u deze met behulp van de functie *Ongedaan maken* of ook handmatig weer herstellen.

Herstellen van getrimde scènes:

1. Sleep de afsluitende kant van de actuele scène zo ver op de tijdlijn, tot deze niet meer verder kan worden uitgetrokken, resp. trek het trimgereedschap voor scènes op dezelfde manier tot het einde; **of**,
2. Gebruik het gereedschap voor het trimmen van scènes en de caliper tot het einde ; **of**,
3. Gebruik het trimgereedschap, klik daarbij echter op de toets om bij het begin van de clip te komen. Klik aansluitend op de knop onder het preview-venster met startbeeld en zet het startbeeld opnieuw vast.

Bekijken van videoscènes in het album

Videoscènes worden in dezelfde sequentiële volgorde in het album getoond, waarin ze ook werden opgenomen; een volgorde die in het album zelf niet kan worden veranderd, maar wel in uw film.

Nadat u het filmbestand hebt geopend, wilt u misschien eerste de afzonderlijke scènes bekijken en nog bepaalde instellingen vastleggen, voordat u uw keuze op het videospoor vastlegt.

U kunt daarbij kiezen of u scènes wilt combineren, deze nog een keer wilt opsplitsen of ook nieuwe scènes binnen bepaalde scènes wilt markeren. Hoe dan ook, de volgorde van de in het album getoonde videoscènes kan niet worden veranderd en richt zich steeds naar de videosequentie van de originele camcorderband.

Direct na het kiezen van het gewenste filmbestand wordt in het preview-venster het eerste beeld van de eerste scène getoond. Zodra u een willekeurige scène uitkiest, wordt in het preview-venster het eerste beeld van deze nieuw gekozen scène getoond. Wanneer u vanuit de actuele positie in het album de video wilt afspelen, activeert u de *Afspelen / Pauze-toets* in het onderste deel van het venster player (afspeler).

Bekijken van het filmbestand vanuit een geselecteerde scène:

1. Klik om te kiezen op de eerste scène.

Het preview-venster toont het eerste beeld van de geselecteerde scène.

2. Klik op de toets *Afspelen / Pauze* in het onderste deel van het preview-venster.

In het preview-venster wordt nu de betreffende film afgespeeld, waarbij het vooruitlopen van de scène op drie verschillende manieren wordt aangegeven:

- *Studio markeert de afzonderlijke scènes na elkaar, zodra deze worden afgespeeld.*
- *De schuifregelaar in het onderste deel van het preview-venster voor handmatig snel vooruitspoelen geeft daarbij steeds de actuele positie in relatie tot de hele film aan.*
- *Iedere afzonderlijke scène bevat een voortgangswaergerave in de vorm van een balk die op zijn beurt weer in relatie tot de betreffende scène steeds de actuele positie aangeeft, waarbij de voortgangsbalk, overeenkomstig het verloop, van de ene scène naar de andere overgaat.*

Selectie van tekst en objecten

TitleDeko werkt tekengeoriënteerd en moet vanuit de handling - en dat geldt speciaal met betrekking tot de normale tekstverwerking - wat betreft tekstselectie iets anders worden bediend dan u wellicht gewend bent.

Voer enkele regels tekst in en probeer de hierna beschreven markeringsmethoden te gebruiken tot u het gevoel hebt dat u de voor u juiste methode hebt gevonden.

Selectie van de hele tekst of alle objecten:

- Kies uit het menu *Bewerken* de optie *Alles selecteren* of druk op de toetscombinatie Ctrl + A. De geselecteerde tekst wordt door een markeringsvenster omgeven dat afzonderlijke handvatten heeft.

Selectie van een enkel woord of object:

- Dubbelklik op het gewenste woord of object resp. gebruik de pijltjestoetsen om de cursor naar het begin of het einde van een woord te verplaatsen. Houd vervolgens de shift-toets ingedrukt en activeer de rechter of linker muisknop.

Er staat nu een markeringsvenster met handvatten rond het geselecteerde woord/object.

Selectie van een willekeurig stuk tekst:

- Sleep de cursor dwars over het tekstgebied en vervolgens naar onder/boven of in diagonale richting.
- Als andere mogelijkheid plaatst u de cursor aan het begin of het eind van de gewenste selectie en drukt u bij ingedrukte shift-toets op de betreffende pijltjestoetsen. Het is ook mogelijk de cursor met de Tabtoets van het ene naar het andere woord te bewegen.

Geselecteerde tekst binnen een tekstblok wordt door fijne, horizontale parallelle lijnen overdekt, zoals u in de volgende afbeelding kunt zien, waarbij het gehele tekstblok is omgeven door een markeringsvenster met handvatten.

Selectie opheffen:

- Klik op een willekeurig punt buiten het gemarkeerde gedeelte, wanneer u de selectie wilt opheffen.

SmartCapture automatische scèneherkenning

SmartCapture, één van die voortreffelijke sleutelfuncties van Studio, is een uiterst snelle en nuttige functie, waardoor de gebruiker het uitvoerig markeren van het begin en einde van scènes op zijn videobanden wordt bespaard. Al bij het aanleggen van het digitale videobestand herkent Studio de "natuurlijke" onderbrekingen, die in de opgenomen videofilm aanwezig zijn. Studio weet bijvoorbeeld precies wanneer u de opname van een scène even heeft onderbroken en even later weer voortgezet, of wanneer u de camera hebt gedraaid. Zodra Studio één van deze parameters aantreft, worden automatisch twee verschillende scènes gemaakt. De intelligente SmartCapture-functie kan u dus vele uren moeizaam werk besparen.

De manier waarop de scèneherkenning wordt toegepast, is afhankelijk van de gekozen optie. U vindt de betreffende opties voor de scèneherkenning onder *Setup > Bewerken*, waarbij er drie keuzemogelijkheden ter beschikking zijn:

- De keuze *Voer automatische scènedetectie* activeert de automatische scènedetectie. Wanneer u niet wilt dat een bepaalde scène begint of eindigt met de punten die door Studio voor u zijn geselecteerd, dan is het zonder meer mogelijk scènes te combineren of te verdelen.
- Bij de keuze *Creëer een nieuwe scène iedere X seconden* krijgt SmartCapture de opdracht, om de X seconden een nieuwe scèneminiatuur te creëren, waarbij X een door u opgegeven getal is.
- De keuze *Niets doen* omzeilt volledig de automatische scèneherkenning en uw album toont alleen maar een eerste miniatuurbeeld van het eerste beeld dat zich in het opgenomen videobestand bevindt.

Soms kan de automatische scènedetectie vanwege zeer ongunstige verlichting ongewenste scènewisselingen veroorzaken - bijvoorbeeld wanneer de automatische scènedetectie door de zeer ongunstige lichtverhoudingen ongewenste scènewisselingen veroorzaakt. Dit kan gebeuren, wanneer bijvoorbeeld een ingestelde videobelichting bij ieder oplichten van stroboscoopverlichting een scène zou produceren, wat neer zou komen op een overproductie aan scènes. Maar zelfs bij een dergelijke, extreme verlichting bent u toch nog in staat de verkregen scènes later met elkaar te combineren.

Omgekeerd zou het zo kunnen zijn dat een video-opname onder bijna constante helderheidsverhoudingen het tegengestelde effect zou oproepen, d.w.z. dat er te weinig scènes zouden worden aangemaakt. Gelukkig is er een eenvoudige oplossing voor dit probleem, n.l. de scènes op te splitsen.

Problemen bij de scènedetectie

De automatische scènedetectie reageert erg gevoelig op abrupte veranderingen in de helderheid en kan onder bepaalde omstandigheden foutieve scene-interpretaties maken (voorbeelden)::

- Huwelijksfeesten of andere gebeurtenissen waarbij veel mensen met flitslicht werken
- Andere flitslichten, bijvoorbeeld stroboscooplichten in discotheken of lichten van reddingsvoertuigen
- Reflecties van zonlicht op bewegende oppervlakken
- Opnames waarbij geen zuivere scheiding werd gemaakt, maar de camera werd gedraaid

Bij stationaire camera's of subjecten kan dit echter tot het tegengestelde effect leiden, wanneer er te weinig scènewisselingen plaats vinden.

Geluidseffecten en muziek

U kunt uw video overtuigender en professioneler maken door het toevoegen van achtergrondmuziek, het opnemen van gesproken commentaar en het toevoegen van bijvoorbeeld "applaus". Studio gebruikt daarbij digitale geluidsbestanden en speelt deze af. U kunt bijvoorbeeld geluidsbestanden die in WAV-formaat op uw harde schijf zijn opgeslagen, toevoegen of geluidsopnamen direct vanaf een audio-CD importeren. Het audiodeel van uw video wordt samen met de video vastgelegd en is steeds ter beschikking.

Studio beschikt over enkele innovatieve eigenschappen die u misschien niet zou verwachten. U kunt bijvoorbeeld stemopnames en andere geluidsregistraties direct vanaf uw computer in de film opnemen en de meest uiteenlopende soorten achtergronden in uw videoscènes integreren.

Audioclips worden op dezelfde manier geselecteerd als videoclippen en op de betreffende sporen geplaatst. Wanneer een audioclip eenmaal op een spoor is geplaatst, kunt u deze precies zo bewerken als een videoclip. U kunt de positie op de tijdlijn veranderen, de geluidsterkte instellen en het begin of het eind trimmen.



[De tijdlijn audiosporen](#)

[Audioclips in het album](#)

[Plaatsen van audioclips op de tijdlijn](#)

[Aanpassen van het geluidsniveau](#)

[Trimmen van audioclips](#)



[Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Speciale effecten

Studio DC10*plus* produceert scene-overgangen, zoals fades, dissolves en wipes van professionele kwaliteit, een techniek zoals die ook bij professionele videobewerkingssystemen van Pinnacle te vinden is.

TitleDeko

Met behulp van TitleDeko kunt u niet alleen eenvoudige, maar ook uitgedachte titels maken of stilstaande beelden in uw videofilm opnemen. Het toevoegen van **stemopnames** is kinderspel: pak uw microfoon, klik op een knop en begin met het opnemen van uw gesproken tekst. **Audioeffecten** zoals applaus of soundtracks van audio-CD's kunnen heel gemakkelijk met behulp van de onder Studio DC10*plus* beschikbaar gestelde Point-&-Click-oppervlakken worden gegenereerd. De SmartSound-functionaliteit is bovendien in staat om snel en absoluut probleemloos **individuele achtergrondmuziek** te genereren: kies de muzieksoort die u wenst en de duur ervan - en meteen wordt deze op het betreffende geluidsspoor aangegeven.

Delen van clips

Wanneer u een andere scène of een stilstaand beeld in het midden van een clip wilt integreren, dan kunt u iedere clipsoort op het videospoor van het filmvenster in tweeën splitsen en het gewenste element er tussen plaatsen. Dit geldt ook voor videoscènes en stilstaande beelden.

Het delen van een clip in het filmvenster:

1. Plaats de betreffende clip op het juiste spoor in het filmvenster.
2. Kies het punt uit waar de scène moet worden gedeeld.
Stel de juiste positie af, bijvoorbeeld met behulp van de handmatig beeld zoeken, door het herhaald afspelen en pauzeren of door het veranderen van de teller.
3. Klik met de rechter muisknop op het videospoor van het filmvenster, maar niet op de scène zelf.
4. Kies uit het getoonde submenu (rechter muisknop indrukken) de optie *Verdeel scènes*.
De betreffende scène wordt op de actuele positie verdeeld.

Het splitsen van een clip in het album :

1. Selecteer de scène.
2. Zoek met behulp van de afspeeltoets het punt waar u de scène wilt verdelen.
3. Kies uit het getoonde menu (rechter muisknop indrukken) de optie *Verdeel scènes*.

Herstellen van een verdeelde scène

Voor het herstellen van een verdeelde scène kunt u de functie *Ongedaan maken* gebruiken, de betreffende clip vervangen of het gereedschap voor het trimmen van scènes gebruiken.

Herstellen van een verdeelde scène:

1. Probeer eerst de functie *Ongedaan maken*. Zelfs wanneer u na het verdelen van een scène nog andere bewerkingen hebt uitgevoerd, dan is het met de bijna onbegrensde functie van *Ongedaan maken* mogelijk een verdeelde scène gemakkelijk en volledig te herstellen; **of**
2. Wanneer u daarentegen niet de bedoeling hebt ook andere acties ongedaan te maken, kunt u de twee helften van een verdeelde scène vervangen; **of**,
3. De ene helft van de scène wissen en de andere "eruit trimmen".

Studio DC10*plus*: bij problemen

Wanneer u ooit problemen krijgt met Studio DC10*plus* dan kunt zich soms de tijd en de moeite van een telefoontje naar onze klantenservice besparen, wanneer u eerste de hierna beschreven punten zorgvuldig doorneemt. Hier wordt de informatie per probleem geordend. Activeer indien nodig de betreffende koppelingen.



Installatie

- De computer crasht bij de start van van de Studio DC10*plus* hardwaretests of bij de start van het capture-programma.
- VSYNC IRQ werd bij de Studio-hardware-test niet gestart.
- De hardware werd bij de Studio-hardware-test niet gevonden.



Modus

- Geen uitvoer naar de video of de monitor van de PC.
- Bij het opnemen worden beelden weggelaten.
- Video en audio zijn na 15 minuten asynchroon.
- VidCap32 wordt door Pinnacle en Microsoft niet ondersteund.



Windows 95/98

- De hardware wordt bij het installeren niet gevonden.
- Algemene crashes of foutieve functies.
- Overlay functioneert niet.



[Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Achtergrond

Achtergronden zijn ervoor om achter teksten en objecten het beeldschermgebied aan te vullen waarbij zogenaamde schermvullende titels steeds een "niet-transparante" achtergrond hebben. Overlay-titels hebben óf geen achtergrond, waardoor teksten en objecten direct op het videobeeld verschijnen, óf een "halftransparante" achtergrond waardoor het erachter liggende videobeeld er ook doorheen kan schijnen.

Het venster "Stel achtergrond in" (Vervang achtergrond)

Met behulp van het venster voor het instellen (vervangen) van de achtergrond, kunt u alle details van de gewenste achtergrond instellen.

Transparante achtergronden



Kies de optie wanneer u een overlay-titel zonder achtergrond wilt maken (Voorinstelling voor overlay-titels).

(Achtergrond in een vaste kleur (..effen kleur ; Eénkleurige achtergronden)



Kies deze optie wanneer u wilt dat de achtergrond één kleur heeft, waarbij de overlay-titels van deze achtergrond ook half transparant kan zijn.

Achtergrond in kleurverloop (Verlopende achtergronden)



Een achtergrond met kleurverloop bestaat uit twee of meer kleuren, die zacht in elkaar overvloeien. Bij overlay-titels kan iedere kleur zijn eigen graad van doorzichtigheid hebben.

Wanneer uw een enkele kleur in het bovenste deel van de achtergrond overloopt in een andere kleur in het onderste deel, kies dan voor de beide delen in de bovenste en onderste kleurbox dezelfde kleur uit.

Achtergrond is een afbeelding (Afbeeldingen als achtergrond)



Wanneer u een afbeelding als achtergrond wilt gebruiken, geeft u onder *Afbeelding bestandsnaam* de betreffende padnaam op of klikt u op de knop *Bladeren* om naar de betreffende map of het betreffende bestand te gaan.

Selecteren van kleuren en doorzichtigheid

Kleuren

Klik voor het kiezen van de gewenste kleur en de gewenste doorzichtigheid van een effen gekleurde of in kleur verlopende achtergrond op de betreffende kleurbox om het dialoogvenster *Kleur* op te roepen, waarbij, met uitzondering van de optie *Doorzichtigheid*, de keuzemogelijkheden overeenkomen met het dialoogvenster van de Windowsstandaard en zich vanzelf moeten wijzen.

Doorzichtigheid

Aan de hand van de hierna volgende beeldsequentie kunt u zien hoe door het bewegen van de schuifregelaar doorzichtigheid de licht doorlatendheid van de achtergrond kan worden gemanipuleerd.

Discometer

De discometer neemt ongeveer de onderste helft van het venster Opname in. De belangrijkste taak van de discometer bestaat eruit de beschikbare geheugenruimte voor videoopnamen op uw harde schijf aan te geven. Bovendien vindt u daar nog vier vooringestelde knoppen voor de opnamekwaliteit. Hoe beter de kwaliteit, hoe meer geheugenruimte er door iedere seconde van de opname in beslag wordt genomen. Aan beide kanten van de discometer kunnen optionele controlevelden worden geactiveerd waarbij u de opties voor de video-opname links, en de opties voor de audio-opname rechts aantreft.

Geheugen harde schijf

De beschikbare ruimte op uw harde schijf wordt een keer in de vorm van een taartdiagram (bezette / nog beschikbare ruimte) getoond. Bovendien toont de discometer ook de opnametijd die onder de actueel gekozen kwaliteitsinstelling beschikbaar is.

Knoppen voor kwaliteitsinstelling

Bij de video-opname met Studio worden de betreffende video's gedigitaliseerd, waarbij de gebruiker de mogelijkheid heeft het kwaliteitsniveau van de opname vast te leggen. Hierbij geldt: hoe beter de kwaliteit, hoe meer geheugenruimte er voor iedere seconde nodig is. Vier vooraf ingestelde kwaliteitsniveaus kunnen via de drukknoppen worden ingesteld.

Framegrabber

Met behulp van de Framegrabber bent u in staat vanaf iedere gewenste videobron een stilstaand beeld op te nemen. Deze afzonderlijke, gedigitaliseerde beelden kunnen natuurlijk ook in andere toepassingen worden gebruikt of als stilstaande beelden in uw film worden ingevoegd. Met behulp van TitleDeko, de geïmplementeerde titeleditor van Studio kunt u dergelijke beelden ook in titelbeelden importeren. Wanneer u meer over dit onderwerp wilt weten, zie dan hoofdstuk 10.

Aansluitend enkele voorbeelden voor het gebruik van de Framegrabber:

- Invoegen van afzonderlijke beelden in de videoproductie met overlay- en fullscreeneffecten. Voorbeeld: Met uw camcorder kunt u oude familiefoto's opnemen, daar afzonderlijke digitale beelden van maken en deze vervolgens in uw film opnemen.
- Stilstaande beelden maken vanuit iedere videobron (videobanden, televisietoestel/-kabel, videospelletjes, enz).
- Verander uw camcorder in een soort scanner door daarmee bijvoorbeeld foto's of documenten te filmen en daarvan digitale beelden te maken, waarbij u de betreffende voorwerpen voor het opnemen op een kopieertafel legt of bijvoorbeeld aan de muur vastmaakt.
- Bewaar eenmaal opgenomen beelden goed, want deze kunt u ook later nog op vele manieren gebruiken: bijvoorbeeld in DTP-programma's, tekst- of beeldverwerking of op websites.

Framegrabber



[Framegrabber basiscomponenten](#)

[Framegrabber gebruiken](#)

Filmvenster

In de menubalk van het filmvenster bevinden zich enkele belangrijke besturingselementen en knoppen. De knop Gereedschapskist aan de linker kant opent de [Gereedschapskist](#), waar in de volgende paragraaf verder op wordt ingegaan. Rechts daarvan ziet u de bestandsnaam van het huidige project met een berichtenzone voor informatie en mededelingen over de door u actueel uitgevoerde acties. Rechts liggen nog drie aanzichtknoppen.

In het filmvenster kunnen de drie aanzichten "Tijdslijn", "Storyboard" en "Tekstweergave" worden ingesteld. U kunt al naar gelang uw behoefte tussen deze aanzichten wisselen door op de betreffende knop, rechtsboven in de menubalk van het filmvenster te klikken.

- **Storyboard aanzicht:** Onder dit aanzicht wordt de volgorde van de afzonderlijke videoscènes en de daarin geïntegreerde overgangen aangegeven - dat is belangrijk voor het snel structureren van een film.
- **Tijdslijn aanzicht:** Onder dit aanzicht ziet u de positie en de lengte van de videoclips in relatie tot de tijdslijn, waarbij ook de beschikbare sporen worden aangegeven waarop de meest uiteenlopende soorten clips kunnen worden gearhiveerd, zoals videoscènes, titel-overlays, geluidseffecten / stemopnames en achtergrondmuziek.
- **Tekstweergave:** De onder dit aanzicht getoonde teksten geven de betreffende begin- en eindtijden van een scène aan alsmede de tijdsduur. Ook worden hier de namen van scènes weergegeven die door de gebruiker zijn gegeven.

Bedieningselementen voor weergave

Met behulp van het de knoppen onder het preview-venster en de bedieningselementen kunt u snel en doelgericht door uw videoscènes navigeren.

Transportcontrole

- *Afspelen / Pauze*. Klik op de toets *Afspelen* om de film vanuit de actuele positie in een preview weer te geven. Zodra de preview begint, verandert de toets *Afspelen* in de toets *Pauze*. Zodra u de film stopt, wordt de betreffende scène resp. de getoonde videoclip tot geselecteerde scène.
- *Versneld vooruit (Cue)*. Modus snel vooruit spoelen, die de film met tienvoudige snelheid vooruit laat spoelen.
- *Versneld terug (Review)*. Modus snel terugspoelen, die een film met tienvoudige snelheid laat terugspoelen.
- *Start*. Klik op deze toets om een film vanaf de eerste scène in de preview te zien.
- *Jog*. Klik op de knop Jog wanneer u uw film beeld voor beeld voor- en achteruit wilt bewegen.

Schuifregelaar voor snelzoeken

Gebruik de schuifregelaar voor snel zoeken (Scrub Slider of Scrubber), om snel in beide richtingen door de film te gaan. Met de schuifregelaar kunt u in één oogopslag ook de relatieve stand van de actuele positie herkennen. Ongeacht de feitelijke lengte van een videofilm geeft de loopbalk van deze regelaar de totale lengte van een film weer, waarbij het begin van de film op de uiterste linker positie te vinden is.

Wanneer u de schuifregelaar beweegt, wordt in het preview-venster de op dat moment actuele positie van de film weergegeven.

Teller

De teller zoekt en informeert u over de actuele positie van een videobeeld. Bovendien kunt u met behulp van de teller exact bepalen met welk beeld u de weergave wilt beginnen. Klik op het getal dat veranderd moet worden en geef de nieuwe gewenste waarde in wanneer u een bepaalde plaats zoekt of de video vanaf een bepaald punt wilt laten lopen.

Teller - toetsenbordcombinaties.

Zich door de velden bewegen: met de tab- resp. de linker/rechter cursortoets.

Waarden in de velden vergroten/verkleinen: met cursortoetsen naar boven/beneden. Houd de cursortoets naar boven/onder ingedrukt wanneer u de waarden doorlopend wilt vergroten/verkleinen.

Feedback betreffende de actuele positie

Om het even welk bedieningselement u voor een verandering in de actuele positie gebruikt, Studio Dc10*plus* geeft u een intuïtieve bevestiging betreffende uw actuele positie. Dit feedbackmechanisme geeft u, zoals hierna beschreven, uw huidige positie aan, van een omvattende overzicht tot het afzonderlijke enkele beeld.

- De schuifregelaar voor snel zoeken (Scrub Slider) toont u de actuele positie gerelateerd aan de totale lengte van de film. De relatieve positie op de loopbalk geeft weliswaar slechts bij benadering een waarde aan, maar kan toch heel nuttig kan zijn wanneer de scènes, die in het album aanwezig zijn zich over diversen pagina's uitstrekken
- De positie van de schuifregelaar (Scrubber) toont u bij benadering de positie in de betreffende film.
- De voortgangswaargave binnen de actuele scène toont u de actuele positie binnen de scène.
- De teller toont u in de vorm van weergegeven getallen de exacte actuele positie.

Player (afspeler) in bewerkingsmodus

In de player (afspeler) kunt u de preview van een film bekijken of de zojuist geselecteerde scène uit het album. In het onderste deel van de player (afspeler)s vindt u controle-elementen in de vorm van besturingstoetsen, waarmee u zich binnen de film kunt bewegen.

De player (afspeler) bestaat uit de twee hoofdgebieden **preview-venster** en **bedieningselementen voor de weergave**, waarbij in het preview-venster de betreffende video steeds op de actuele positie wordt getoond. De bedieningselementen voor de weergave maken het mogelijk een videosequentie af te spelen, resp. snel en doelgericht door een film te navigeren.

In Studio DC10*plus* wordt het preview-venster veel gebruikt - van de videobewaking gedurende de opname tot de preview van overgangen tussen verschillende scènes.



[Het preview-venster](#)

Via de transport-stuurtoets kunt u zich door de video bewegen die in het preview-venster wordt getoond.



[De bedieningselementen voor de weergave](#)

Preview-venster

Het in Studio DC10*plus* geïmplementeerde preview-venster is een van de belangrijkste componenten van het programma, vooral omdat er veel handelingen kunnen worden uitgevoerd. In dit preview-venster kunnen zowel videotitels gedurende de weergave, alsmede stilstaande beelden (resp. anderen beelden) telkens op de actuele positie worden getoond op het moment dat u een scène uit het album resp. een videoclip uit het filmvenster uitkiest of wanneer u beeld voor beeld vooruit gaat (bijvoorbeeld met behulp van de knoppen voor het handmatig vooruit- en achteruitspoelen van afzonderlijke beelden). Het preview-venster wordt ook bij veel andere gelegenheden gebruikt, zoals bij het opnemen of het trimmen.

Studio DC10plus controle

Studio DC10plus controle stuurt de videuitvoer van Studio DC10plus. Terwijl u een film afspeelt kunnen via Studio DC10plus controle geen veranderingen worden overgenomen. De wijzigingen worden pas actief na een herstart van het afspelenproces.

De Studio DC10plus controle gebruiken:

1. Klik in de taakbalk op de knop Studio DC10plus om de Studio DC10plus controle te openen. Om alle opties te kunnen zien, klikt u op de knop *Mehr*.
2. Neem de betreffende instellingen over.

Studio DC10plus controle: opties

Uitvoeroptie: Met deze optie optimaliseert u uw uitvoerapparaat: *S (Super)-Video* of *Composite Video*,.

Overlay instellingen: Hier legt u de resolutie (hoog, middel, gering) vast van de overlays gedurende de weergave en bepaalt u of er gedurende de weergave een overlay op de monitor verschijnt of niet.

Activeert u de checkbox "Pinnacle Logo", dan verschijnt gedurende de weergave het Pinnacle-Logo.

Synchroonstart: Wanneer de schakelaar *Synchroonstart* is aangezet, dan verschijnt bij het starten van de weergave van een film een dialoog wanneer de cache is gevuld. Wanneer deze dialoog wordt bevestigd, start de weergave meteen. Deze modus is geschikt voor exacte opnamen met een videorecorder.

Overlay

Wanneer uw grafische kaarten digitale DirectDraw-overlay ondersteunen, dan kunt u in een venster van uw PC-monitor ook Live video tonen.

Wanneer de digitale overlay niet functioneert met deze board, wijzig dan via de systeembesturing van Windows 95 (*Configuratiescherm, Weergave, Instellingen*) de resolutie, de kleursterkte en de refreshrate of vraag naar nieuwe stuurprogramma's voor uw grafische board.

Afhankelijk van de grafische board kan er bij de overlay een beperking van de horizontale resolutie ontstaan, hetgeen een rastering van de overlay tot gevolg heeft. Deze rastering is uitsluitend in de overlay te zien; deze beperking heeft **geen** invloed op de kwaliteit van de opgenomen videosequenties! Een reductie van de resolutie en/of kleursterkte kan de kwaliteit van de overlay verbeteren.

In het venster DC10plus overlay (via VidCap32 of de Studio-applicatie te bereiken) legt u de resolutie (hoog, middel, gering) van de overlay vast en bepaalt u of er gedurende de opname een overlay op de monitor verschijnt of niet. Activeert u de checkbox "Pinnacle Logo", dan verschijnt het Pinnacle-Logo gedurende de opname.

Studio DC10*plus* controlepaneel

Studio DC10*plus* kent drie bedrijfsmodi die aan het productieproces van een film zijn aangepast. De betreffende modus wordt daarbij via de betreffende knoppen in de hoofdmenubalk op actief gezet.

Zoals reeds genoemd, bestaan de belangrijkste werkzaamheden onder Studio DC10*plus* uit de volgende drie stappen: *Opnemen*, *Bewerken* en *Maak film*. Deze drie bedrijfsmodi vindt u ook terug in de vorm van drie knoppen in de hoofdmenubalk van Studio DC10*plus* waarbij ze exact in de volgorde worden getoond die voor het maken van een film ook zinvol is: opnemen, d.w.z. digitaliseren van de gewenste videosequentie vanaf de Camcorder-bandcassette, Bewerken (trimmen) van de videosequentie en registreren van de voltooide videofilm op een videorecorder of het maken van een AVI-bestand.

Het productieproces van een film dat uit drie fases bestaat, correspondeert met de knoppen op de hoofdmenubalk waarbij iedere knop de overeenkomstige Studio DC10*plus*-modus activeert:

1. Opnemen **2. Bewerken** **3. Maak film**

U bevindt zich de meeste tijd in de bewerkingsmodus, zodat deze modus iedere keer automatisch is geselecteerd wanneer u Studio DC10 start. U moet ook met deze modus beginnen, wanneer u zich eerst vertrouwd wilt maken met het programma.

● [Modus bewerken](#)

De eerste stap bij het maken van een film bestaat erin, de betreffende video op de harde schijf van uw computer op te slaan.

● [Modus opnemen](#)

Na het afsluiten van de videobewerking is het tijd de videoband die nu klaar is, te maken. U kunt uw videowerk op een videoband van uw videorecorder of als digitale film op de harde schijf van uw computer opslaan.

● [Maak film](#)

Gereedschapskist

Met behulp van de Gereedschapskist hebt u steeds de volledige controle over de clips in uw videofilm en kunt u bovendien zeer uiteenlopende effecten toevoegen en bewerken. U opent de Gereedschapskist door op de gelijknamige knop links boven in het filmvenster te klikken. Langs de linker kant van de Gereedschapskist ziet u naar onder verlopend twee selectieknoppen voor de betreffende gereedschappen.

Wijzig de eigenschappen van de geselecteerde scène



Het gereedschap *Wijzig eigenschappen geselecteerde scène* past de begin- en eindtijden van iedere soort scène aan en geeft u de mogelijkheden omschrijvingen te geven. Dit wordt ook trimmen genoemd.

Neem een beeld op van de video-ingang



Dit gereedschap maakt het mogelijk een enkel beeld op te nemen, d.w.z. te digitaliseren. U kunt het in uw film gebruiken of voor gebruik in andere toepassingen bewaren.

Schermvullende titels en overlay-titels toevoegen



Schermvullende titels en overlay-titels worden in uw eigen venster gereedschapskist getrimd.

Stem opnemen



Het opnemen van commentaar in Studio is heel makkelijk. U hoeft alleen maar op de knop Stem opnemen te klikken en in uw microfoon te spreken

Maak automatisch achtergrondmuziek aan



Met behulp van het gereedschap *Maak achtergrondmuziek* kunt u achtergrondmuziek aan uw videofilm toevoegen resp. trimmen. In Studio DC10 is een bijzonder krachtige generator voor achtergrondmuziek geïmplementeerd. Voor het plaatsen van achtergrondmuziek hoeft alleen maar een genre, lied en versie te kiezen.

Voeg achtergrondmuziek toe vanaf een audio-CD



Het is even gemakkelijk om van een geluids-CD muziek aan uw film toe te voegen en daarbij speelduur, CD-namen en de titels die op de CD staan te controleren.

Aanpassen Spoor Volumes



Studio DC10 beschikt over drie sporen die geluid kunnen bevatten: voor geluidsoptname van uw camcorder cassette, alsmede twee aparte geluidssporen voor geluidseffecten / stemopnames filmcommentaren en achtergrondmuziek. Het volumevenster geeft daarbij met behulp van de drie volumeregelaars de actuele instellingen voor elk van de drie geluidssporen weer. Het is dus mogelijk het volume van ieder spoor afzonderlijk en in verhouding tot de twee andere sporen te regelen.

Overvloeiingen

Net als het andere "basismateriaal" voor uw film - zoals scènes en titels - hebben ook de beschikbare overgangen hun eigen afdeling in het album. U opent de sectie met overgangen door op de gelijknamige tabblad te klikken.

Weergeven van de overgangstypen

Wanneer u de cursor over de diverse overgangssymbolen beweegt, verander deze in het symbool van een hand. Wanneer u enkel ogenblik op een overgangseffect blijft staan dan wordt met een soort cursorinfo het gebruikte overgangstype getoond. Blijft de cursor daarentegen op een van deze symbolen staan, dan wordt de cursorinformatie gedurende enkele seconden getoond.

De preview van overgangseffecten

Activeer een van de overgangssymbolen en op het previewvenster van uw player (afspeler). In een animatie ziet u daar het effect dat u uitzocht, waarbij de letter "A" de eerste clip is en de letter "B" de tweede.

Wanneer u het effect nog nauwkeuriger wilt bekijken, houd dan de animatie aan en navigeer met behulp van de handmatige schakeling voor afzonderlijke beelden (1 beeld vooruit/terug) beeld voor beeld door de animatie van het overgangseffect.

Tips en trucs

Werkt u de volgende onderwerpen naar behoefte door, wanneer u bijzonder goede en erg nuttige informatie wilt krijgen over Studio DC10*plus*.

- [Compressie](#)
- [Systeemeisen](#)
- [Harde schijf](#)
- [Systeemsoftware](#)
- [Verhogen van de beeldfrequentie](#)
- [Digitaliseren](#)
- [Computeranimatie](#)

- [Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Gereedschappen functies

Boven en links aan de zijkant van het TitleDekovenster bevinden zich twee verschuifbare gereedschapsbalken die u snelle en gemakkelijke toegang verschaffen tot vaak gebruikte functies. Bovendien kunnen alle functies ook links via de afzonderlijke menuopties worden geactiveerd. De meest gebruikte functies kunnen bovendien met een "schortcut" worden opgeroepen

Nieuw, Openen en Opslaan bestand; Knippen, Kopiëren en Plakken



Het gaat hierbij om standaardfuncties van Windows.

Lettertypen karakteristieken

Voordat u een tekst door het toewijzen van een andere lettertype kunt manipuleren, moet u eerste de betreffende tekst markeren.

Klik vervolgens naar keuze op de pijltjes die rechts van de twee Bladervensters zijn aangebracht en wijs gekozen lettertype en lettergrootte toe aan de geselecteerde tekst.



Wanneer u een lettertype nog vóór het toewijzen wilt bekijken, klik dan op de knop *Lettertype Bladeren* en kies het gewenste lettertype uit het Bladervenster.



Wilt u de standaard formaten *Vet*, *Cursief* en/of *Onderstrepen* voor uw tekst gebruiken, klik dan op de betreffende knop.

Zoek Uiterlijk / Bewerk huidige uiterlijk



Klik op de knop *Zoek uiterlijk*, om een venster te zien met kant-en-klare Uiterlijken. Zodra u op een van de getoonde modellen klikt, worden de eigenschappen van dit model aan het geselecteerde titeldeko-object toegewezen.



Klik op de knop *Bewerk huidige uiterlijk*, om het actueel geselecteerde model te wijzigen. De talrijke mogelijkheden die u daarbij ter beschikking staan, worden later gedetailleerd toegelicht.

Raster / Browser Uitlijnen horizontaal / verticaal

De browsergereedschappen die zorgen voor het uitlijnen, zijn actief al naar gelang het bij het geselecteerde object om een tekst of een object b.v. een cirkel) gaat. Zo kunt u, om maar een voorbeeld te noemen, een cirkel rechts uitlijnen, maar niet zodanig instellen als tekst waarbij de daartoe behorende woorden en letters gelijkmatig over een oppervlak worden verdeeld.



Klik op een knop op een raster in te voegen waarmee u doelgericht en zonder veel moeite uw objecten direct kunt Uitlijnen.



Wanneer u de horizontale resp. verticale uitlijning van letters wilt bepalen, klik dan op de betreffende knop voor de juiste uitlijning. Let erop dat enkele uitlijn-mogelijkheden ook op objecten kunnen worden toegepast.

Ongedaan maken / Herstellen



Klik op de knop *Ongedaan maken*, wanneer u de laatste actie ongedaan wilt maken en waarbij u - wat betreft het aantal stappen ongedaan maken - alleen kunt worden beperkt door de hoeveelheid geheugen die met het systeem beschikbaar is. De functie *Herstellen* haalt steeds de laatste ongedaan maken actie

weer terug.

Accepteer titel / annuleer titel



Door het activeren van deze knoppen kunt u de bewerkte titels overnemen resp. annuleren en vervolgens naar Studio terugkeren.

Verplaatsen / Hertschalen, Rotatie / vervormen (cursief)



Deze twee knoppen hebben - hoe men dit het snelst aan de vorm van de markeringspunten kan herkennen - verschillende functies. Wanneer u de cursor over de het gemarkeerde object beweegt, dan ziet u aan de hand van het cursorsymbool de op dat moment geactiveerde functie.

Afstand / Positie (Interspatiëring / Interliniëring)



Deze functie is in staat, tekstregels verticaal, maar woorden en letters horizontaal "te spreiden" (=afstand) alsmede tussen afzonderlijke letters en woorden ruimte toe te voegen resp. te verwijderen.

Toevoegen Rechthoek, Ellips



Om één van deze vormen in het TitleDekovenster in te voegen, klik dan op de betreffende knop. Wanneer u op de shift-toets hebt gedrukt, kunt u de geselecteerde vorm in een hoek van 45 graden dwingen.

Invoegen Beeld



Klik op de knop wanneer u een beeld vanaf uw harde schijf of een andere drive/medium wilt invoegen. Beelden worden door TitleDeko net als andere objecten geïnterpreteerd die u bijvoorbeeld, schaaft, scheef plaatst, draait en in grootte kunt veranderen.

Achtergrond vervangen



Met behulp van deze knoppen kunt u talrijke instellingen zoals kleur, transparantie enz aan het achtergrondbeeld instellen.

Andere menuopdrachten

Grof / Fijn

Kies uit de hoofdmenubalk de opties *Transformeer* > *Grof* resp. *Fijn*, om de incrementen die bij de cursorbeweging zijn ingesteld naar behoefte te manipuleren.

Converteren in Schermvullende titel

Kies uit de hoofdmenubalk de opties *Laag* > *Maak schermvullend*, om een overlaytitel naar een Schermvullende titel te converteren.

Zoeken, Volgende zoeken en Vervangen

Kies uit de hoofmenubalk de opties *Bewerken* > *Zoeken, Volgende zoeken en Vervangen*, om - evenals in een normale tekstverwerker - tekstdelen te zoeken of te vervangen.

Toepassen van overvloeiingen

Overvloeiingen worden in nauwe samenhang met de inhoud van uw film gebruikt. Bij een goed gebruik van overgangen kunt u de interpretatie van een dilm door de kijker positief sturen, afzonderlijke punten of handelingen benadrukken, spanning opbouwen, zonder dat de toeschouwer zich van de overgangen bewust wordt. Wanneer u bijvoorbeeld naar professioneel gemaakte videoproducties op de televisie kijkt, zult u vele mogelijkheden ontdekken hoe u uw eigen films kunt verbeteren. Vastregel geldt dat de overgangen met mate moeten worden gebruikt om een film niet te veel te belasten en dat overgangen met abrupte wisselingen van scènes de aandacht meer op de kijker zelf richten, dan op de inhoud van de film. U zult zelf ondervinden dat er tussen een "zacht" overvloei-effect van een clip naar de volgende en een Wipe in de vorm van hartjes hele werelden van verschil liggen.

Harde lassen / Knip (Cuts)

Het ontbreken van een overgangseffect wordt las genoemd en leidt tot abrupte scènwisselingen.

Invloeien/Uitvloeien (Fade)

Dit overgangseffect zorgt ervoor dat het eerste deel van een videoclip vanuit een zwart scherm wordt ingefade of vanuit het laatste deel van een scène in een zwart beeld wordt uitgefade. Wanneer dit effect tussen twee scènes wordt gebruikt dan wordt de lopende scène uitgefade en de volgende clip ingefade. Het Fade-effect is het eerste overgangseffect in de sectie *Toon overgangen* van het album.

Het Fade-effect wordt gebruikt wanneer binnen een continu verloop een grote onderbreking plaatsvindt. De voorbeelden bevatten ook het infaden vanuit een zwart beeld en het uitfaden in een zwart beeld aan het einde van een scène. Het effect kan worden gebruikt om het begin van een nieuw gedeelte aan te geven. Zo zou een videofilm van een toneelstuk - om maar een voorbeeld te noemen - ervan kunnen profiteren dat aan het einde van het eerste bedrijf de scène in een zwart beeld overgaat en aansluitend het tweede bedrijf vanuit een zwart beeld wordt begonnen.

Overvloei (Dissolve)

Bij een overvloei-effect gaat het om een zachte overgang van de ene scène naar een andere. Dit effect is zeer geliefd, vooral omdat daarmee overgangen (lassen) van de ene scène naar de volgende scène kunnen worden vermeden. Wanneer u niet perse een las wilt gebruiken - wat in zekere zin ook een soort overgang is - overweeg dan het gebruik van het overvloei-effect. Terwijl een korte overvloei een zachte overgang tussen twee scènes garandeert, zo is een lange overvloei zeer geschikt het verloop van tijd uit te drukken.

Wipes

Met behulp van de zgn. Wipe wordt de indruk gewekt alsof de beginnende videoscène in diverse richtingen en met diverse patronen een lopende scène verdringt, om deze uiteindelijk geheel te vervangen. Studio biedt u vele overgangseffecten op basis van wipes en in de meest uiteenlopende varianten, waarbij sommige effecten de kijker zozeer inhoudelijk zouden kunnen afleiden dat een weloverwogen gebruik noodzakelijk is.

Glij-effecten (Slides)

Bij een zogenaamd slide-effect lijkt het alsof de ene videoscène over de andere heenglijdt en maakt de indruk deze de andere scène uit het beeldscherm wil schuiven. Studio biedt u een keuze uit acht slide-overgangseffecten. Maar ook hier bepaalt de inhoud van de film en uw "Fingerspitzengefühl" als videoproducent welke effecten u waar, hoe en hoe lang wilt gebruiken. Rijdt bijvoorbeeld in de eerste scène de auto vanaf links en rijdt naar rechts, dan zou een passend glij-effect (slide naar rechts) voor de hand liggen die eveneens vanaf links het beeld inschuift en naar rechts glijdt.

Doorzichtigheid van overlay-afbeeldingen

Een overlay-afbeelding lijkt altijd een krachtige kleurenachtergrond te hebben, die echter transparanter lijkt te worden nadat deze naar het titel-overlayspoor is overgebracht, zodat de betreffende video erdoorheen kan schijnen. Hoe doet Studio DC10*plus* dit? De afzonderlijke processen die hiervoor worden gebruikt zijn bij geïmporteerde afbeeldingen en TitleDeko-afbeeldingen steeds verschillend.

Doorzichtigheid voor TitleDeko-afbeeldingen

TitleDeko-afbeeldingen worden wat betreft de transparantie automatisch aangepast en kunnen met de Schuifknop Doorzichtigheid gemakkelijk worden geregeld.

Doorzichtigheid voor TitleDeko-geïmporteerde afbeeldingen

Bij geïmporteerde afbeeldingen gebruikt Studio DC10*plus* de kleur van de "bovenste linker pixel" van de betreffende afbeelding voor het bepalen van het doorzichtigheidspercentage. Alle pixels (beeldpunten), die met deze kleurwaarde overeenkomen krijgen een transparantie 0 % (d.w.z. volledig transparant of helder) toegewezen. Aangezien deze beeldpunten nu transparant worden kunnen de daarachter liggende videopixels er dus doorheen schijnen.

Deze methode doet het heel goed bij stilstaande beelden met consistente en krachtige achtergrondkleuren. Wanneer u echter van mening bent dat de achtergrondkleur van uw actuele overlay-afbeelding voor dit doel niet erg geschikt is, verander dan de kleur die Studio DC10*plus* als achtergrond gebruikt. U kunt een tekenprogramma gebruiken om de bovenste linker pixel aan de gewenste kleur aan te passen.

Wanneer u geen transparante achtergrond voor uw beeld wilt, verander dan met behulp van een tekenprogramma de kleur van de bovenste linker pixel in een kleur die *niet* in de afbeelding aanwezig is.

● **Aanwijzing:** In TitleDeko geïmporteerde afbeeldingen kunnen niet als transparante achtergronden worden gebruikt.

Trimmen van scènes

Videoscènes, maar ook andere clips kunnen in lengte worden getrimd, d.w.z. ingekort, om een eventuele overgang te verwijderen. Hierbij is het belangrijk om te weten - in tegenstelling tot de traditionele videomontage - dat er geen data verloren kunnen gaan: Studio plaatst dan wel nieuwe begin- en eindpunten bij de scènes in het filmvenster, maar verandert niet de oorspronkelijke albumscènes. Dit betekent dat u uw scènes altijd weer zonder problemen in de originele staat kunt terugbrengen, resp. op elk moment anders kunt trimmen.

Studio biedt u twee verschillende mogelijkheden uw scènes te trimmen.



[Direct op de tijdlijn](#)

[Met het trimgereedschap](#)

Het trimproces is eigenlijk het selecteren van een punt nabij het begin van de scène waar u het nieuwe "in"-punt wilt realiseren. Wanneer dit punt is geselecteerd, zal het trimcommando het eerste deel (tussen het werkelijke beginpunt van de scènes en nieuwe "in-punt" verwijderen. Het trimmen van het eind (het "out"-punt) werkt op dezelfde manier.

Trimmen van stilstaande afbeeldingen

Stilstaande beelden kunnen op twee manieren worden getrimd:

- direct op de tijdlijn
- met behulp van het gereedschap voor het wijzigen van de eigenschappen van een uitgekozen scène.

Trimmen op de tijdlijn

Het trimmen van stilstaande beelden direct op de tijdlijn werkt op dezelfde manier als het trimmen van scènes op de tijdlijn: Houd de linker- of rechter afsluitkant vast en sleep deze.



[Trimmen op de tijdlijn](#)

Trimmen met het gereedschap voor het veranderen van eigenschappen van een uitgekozen scène

Dubbelklik op het videobeeld in het tijdlijn-aanzicht om het gereedschap Wijzig scène Eigenschappen van een geselecteerde scène op te roepen. Omdat er aan een stilstaande afbeeldingen maar weinig kan worden veranderd, beschikt het gereedschap slechts over de volgende twee opties voor stilstaande afbeeldingen:

- Om de duur van de stilstaande afbeelding in te stellen, wijzigt u de waarden in het veld *Duur*.
- Om de stilstaande afbeelding een naam te geven, kunt u de gewenste naam in het veld *Naam* invoeren.
- Bij Titel is ook de knop voor het bewerken van de titel geactiveerd. Klik op de knop wanneer u een titel wilt bewerken. De Titeleditor TitleDeko wordt met de betreffende titel opgeroepen in het bewerkingsvenster klaar om uw wijzigingen op te nemen. Klik op de knop *Accepteren* als u klaar bent; vervolgens worden de gewijzigde titels in het filmvenster weergegeven.

Trimmen van titels en afbeeldingen

Titels en afbeeldingen kunnen op twee verschillende manieren worden getrimd: direct op de tijdlijn of met behulp van het gereedschap dat voor het trimmen van overgangen bedoeld is.

Trimmen op de tijdlijn met behulp van handvatten

Het trimmen van overgangen direct op de tijdlijn werkt op dezelfde manier als het trimmen van scènes op de tijdlijn. Houd met de cursor de linker of rechter kant vast en versleep hem.



[Trimmen op de tijdlijn](#)

Trimmen met behulp van het Gereedschap TitleDeko

Om het gereedschap TitleDeko op te roepen, kiest u de gewenste titel en klikt u op knop Gereedschapskist.

Met behulp van de twee functies die u met het gereedschap TitleDeko voor het trimmen ter beschikking worden gesteld, kunt u de tijdsduur resp. het eindpunt wijzigen, alsmede de betreffende afbeelding herbenoemen. De duur kan gewijzigd worden door in de overeenkomstige invoervelden nieuwe waarden in te voeren of daartoe de pijltjescombinatie (1beeld vooruit/achteruit) te gebruiken. Het resultaat kunt u weliswaar in de Player (afspeler) bekijken, toch is ondanks de geactiveerde transportstuurknop van de player (afspeler) direct trimmen niet mogelijk. U moet hiervoor het veld *Duur* gebruiken. Voor de betreffende afbeelding kunt u in het naamveld de gewenste naam invoeren waarbij deze naam in de lijst van het filmvenster verschijnt.

Trimmen van overgangen

Overgangen kunnen op twee verschillende manieren worden getrimd:

- direct op de tijdlijn
- met behulp van het trimgereedschap voor overgangen.

Trimmen op de tijdlijn

Het trimmen van overgangen direct op de tijdlijn werkt hetzelfde als het trimmen van scènes op de tijdlijn: Houd met de cursor de linker of rechter afsluitkant vast en sleep deze.



Trimmen van scènes op de tijdlijn

Gebruik van het trimgereedschap voor overgangen

Het trimgereedschap voor overgangen werkt op dezelfde manier als de trimgereedschappen voor scènes, zoals in het vorige hoofdstuk beschreven.

Om het trimgereedschap voor overgangen te tonen dubbelklikt u op het geselecteerde effect of kiest u de gewenste overgang uit en klikt u op de knop Gereedschapskist.

Startbeeld, eindbeeld, besturingsknoppen en de velden voor de namen en de duur van een scène werken hetzelfde als bij het gereedschap voor het trimmen van scènes.

U kunt de Scrubber gebruiken wanneer u de weergave van een overgang in het preview-venster van de player (afspeler) wilt besturen.

Checkbox voor het instellen van de Omgekeerde Richting

U kunt bij enkele overgangseffecten de looprichting veranderen door de checkbox *Omgekeerde Richting* te activeren.

Trimmen op de tijdlijn

De snelste manier om een clip te trimmen is, de kanten van een scène direct, d.w.z. zonder behulp van de een of andere menuoptie of iets dergelijks naar de tijdlijn te slepen. Bekijk gedurende het trimmen het preview-venster zodat u het betreffende beeld kunt vinden waarin u een eind- resp. beginpunt wilt plaatsen.

Het vraagt wel enige oefening vooraf om met deze techniek de gewenste precisie te bereiken, maar als u deze methode eenmaal goed onder de knie hebt, dan is het zeker een zeer snelle manier die zeer de moeite waard is. Het gemakkelijkst leert u het trimmen met maar één scène op de tijdlijn, zoals in het volgende voorbeeld beschreven:

Trimmen van een afzonderlijke scène op de tijdlijn:

In de volgende oefeningen merkt u hoe u scènes direct op de tijdlijn kunt trimmen door het eind van de eerste scène in te korten.

1. Verwijder alle scènes van de tijdlijn, op één na. Wanneer er zich geen scènes op de tijdlijn bevinden, sleep dan een scène uit het album naar de tijdlijn.
2. Fijn afstemmen is veel eenvoudiger uit te voeren wanneer de tijdschaal naar rechts wordt gesleept.
Plaats de cursor daarbij op een willekeurige plaats op de tijdlijn - maar niet direct op de menubalk - de cursor verandert in het symbool van een klok. Sleep de tijdschaal er naar rechts uit.
3. Plaats uw cursor aan de rechter afsluitkant tot deze verandert in een links-rechts-pijl.
4. Houd de muisknop ingedrukt en sleep deze naar rechts. In het preview-venster wordt nu de actuele afbeelding getoond. Na het trimmen van de scène wordt de afbeelding die in het voorvertoonvenster wordt getoond het laatste beeld van de scène.

Laat nu de muisknop los, en de scène is getrimd.

Trimmen van meerdere scènes op de tijdlijn:

Wanneer zich meer dan één scène op de tijdlijn bevindt, dan moet u eerst de scène selecteren, die moet worden getrimd.

1. Kies de opties *Bestand > Nieuw*, om een nieuw bestand te openen of wis alle scènes die zich op de tijdlijn bevinden (Druk op Ctrl+A en dan op Del).
2. Sleep de eerste twee scènes uit het album naar de tijdlijn. (Wilt u de videosequentie "Een dagje naar het park" gebruiken, let er dan op dat de betreffende tijdschaal relatief kort is.)
3. Klik met de rechter muisknop op de tijdlijn om de tijdschaal uit te breiden en kies uit het getoonde submenu invoer 30 seconden.
4. Selecteer de linker scène waarbij uw videospoor er hetzelfde uit moet zien als de hierna afgebeelde scène.
5. Beweeg uw cursor over de scheidingslijn tussen de twee scènes tot deze in een links/rechts-pijl verandert.
6. Klik en sleep de afsluitkant naar links en let erop hoe het preview-venster verandert.
Let erop dat het laatste beeld van de eerste scène in het preview-venster wordt getoond. Zolang de linker scène geselecteerd blijft, kunt u doorgaan met het knippen van andere videobeelden doordat u de betreffende afsluitkant weer naar links sleept resp. enkele van de geknipte videobeelden weer in de oorspronkelijke staat terugbrengt door de afsluitkant naar rechts te trekken.
7. Selecteer nu de tweede scène. Beweeg uw cursor over de linker kant van de tweede scène tot deze in een rechte pijl verandert.
8. Sleep de linker afsluitkant van de tweede scène naar rechts.
9. Laat de cursor weer los. De linker kant van de tweede scène springt elastiekachtig weer terug tegen de rechter kant van de eerste scène.

Het begin van de tweede scène is nu ook geknip/getrimd en het startbeeld van de tweede scène

wordt in het preview-venster getoond.

Tips voor het verhelpen van fouten

Wanneer het u nu nog niet lukt met het manipuleren van de afsluitkanten van scènes, probeer dan eens de volgende tips:

- Controleer of de scène die u wilt trimmen inderdaad is geselecteerd en of het ook de enige scène is die u hebt geselecteerd.
- Verruim de tijdschaal om fijnafstemmingen gemakkelijker te kunnen uitvoeren.
- Let erop dat de tijdlijn niet al te veel wordt uitgebreid want dan kan het gebeuren dat de scènes erg lang verschijnen. Gebruik zolang de functie *Ongedaan maken*, tot de oude tijdschaal weer is hersteld resp. gebruik het schalingsgereedschap om de tijdschaal te verkleinen.

Gebruik van het gereedschap voor het trimmen van scènes

Het gereedschap voor het trimmen van scènes biedt u op basis van een efficiënt en overzichtelijk grafisch oppervlak de mogelijkheid voor iedere soort clip, inclusief videoscènes, de gewenste trim snel en probleemloos uit te voeren. Dit gereedschap verenigt de voordelen van de twee hiervoor beschreven trimmethoden op een manier waarbij u zeer exact en snel videotrimmen kunt maken en waarbij u ook visuele feedback krijgt. Zodra u een trim hebt afgesloten, kunt u de betreffende scène in de preview evalueren en wanneer deze u niet bevalt weer in de oorspronkelijke staat terugbrengen.

Klik op de knop links boven in de menubalk waarmee u de gereedschapskist kunt openen en sluiten. In plaats daarvan kunt u ook dubbelklikken op de betreffende scène in het filmvenster.

Het gereedschap voor het trimmen van videoscènes - een overzicht

Dit gereedschap kent diverse aanduidings- en bedieningselementen. Er bevinden zich bijvoorbeeld aan de linker- en rechterkant steeds preview-vensters, die de overeenkomstige begin- en eindbeelden van een scène bevatten. Daartussen bevindt zich een reeks transportstuurknoppen die bedoeld zijn voor het afspelen van de scène die in bewerking is. De trim calipers bevinden zich onder in het beeld en boven de twee preview-vensters bevinden zich de velden voor een naam (midden) en de duur (rechts) van de scene.

Preview-venster voor videotrim met de start- en eindbeelden van een scène

In de twee preview-vensters kunt u het eerste en laatste beeld van een scène zien. Vóór het trimmen van een scène worden daar de eerste en het laatste beeld van de oorspronkelijke scène uit het album getoond. Na het trimmen van een scène vindt u daar steeds de nieuwe start- resp. eindbeelden van de veranderde scène.

In het onderste deel van de twee preview-vensters vindt u telkens enkele besturingselementen voor het zetten van de gewenste trimpunten, waarbij de door vierkante haken links/rechts gekenmerkte knoppen het vastgelegde start- en eindpunt van het actueel in de player (afspeler) getoonde beeld trimmen; de teller geeft daarbij telkens de actuele start- en eindtijd per afzonderlijk beeld aan. U kunt ook handmatig waarden op de teller invoeren om nieuwe trimpunten vast te leggen. Met behulp van de pijltjestoetsen boven/onder kunt u naar boven en naar beneden snel de actuele positie van het afzonderlijke beeld opzoeken.

Het afspeelvenster tijdens het trimmen

Gedurende het trimproces wordt de playback via de gereedschapskist gestuurd en de stuurknoppen van de preview-player (afspeler) worden niet weergegeven.

De schuifregelaar voor handmatig beeld zoeken in het filmvenster

Met behulp van de schuifregelaar voor handmatig beeld zoeken kunt u snel en gemakkelijk die beeldgedeelten opzoeken die getrimd moeten worden. Zodra u de tijdlijn-schuifregelaar verplaatst, verschuift bovendien synchroon de schuifregelaar in het trimvenster onder de twee preview-vensters, alsmede de schuifregelaar in het onderste deel van de player (afspeler).

Transportstuurknoppen

Tussen de twee preview-vensters bevinden zich de volgende transportstuurknoppen. Deze knoppen hebben - van links naar rechts - de volgende functies:

- Door het activeren van de meest links gelegen transportknop gaat u naar het begin van de nog niet getrimde scène.
- Klik op de tweede knop van links wanneer u naar het begin van de nieuw getrimde scène wilt gaan.
- De derde knop van links speelt de getrimde scène af en verandert gedurende de weergave in een pauzetoets. Zodra u een tweede maal klikt, wordt de Player (afspeler) stilgezet.
- Gedurende de weergave beweegt de schuifregelaar voor handmatig beeld zoeken van het ene segment naar het volgende zodat u zowel de getrimde als de niet getrimde scenedelen exact kunt beoordelen.
- Klik op de helemaal rechts gelegen besturingsknop wanneer u de actuele scène continu in één keer door wilt laten afspelen, waarbij het symbool op de knop in een pauzesymbool verandert.

Calipers


Met behulp van de twee verschuifbare calipers bent u in staat zeer snel en zonder problemen exacte trims uit te voeren waarbij grafisch wordt weergegeven hoeveel u al van een scène hebt getrimd. Schuif de rechter en linker caliper steeds naar dat punt, waar u de scène wilt trimmen en verplaats de schuifregelaar voor handmatig beeld zoeken om de getrimde scène beeld voor beeld door te lopen.

Teller voor weergeven van de duur van de scène

Deze teller geeft de lengte van een scène aan en werkt op dezelfde manier als de andere tellers in Studio. Het is echter wel zo dat handmatige verandering van deze tellerwaarde de actuele lengte van de scène vergroot/verkleind doordat aan het einde van de scène delen worden toegevoegd of delen worden weggehaald.

Scène Naam

U kunt uw scènes benoemen zoals u dat goeddunkt door de gewenste naam in het betreffende tekstveld in te voeren. De gegeven namen zijn alleen zichtbaar wanneer het filmvenster zich in de tekstweergave bevindt.

 Tip: Wanneer u de nieuwe naam wilt zien schuif dan de cursor over het miniaturbeeld van de scène in het album of op het storyboard.

TitleDeko

Bij het serviceprogramma TitleDeko gaat het om een zeer krachtige Titel-Editor waarmee u eenvoudig en snel professioneel titels en afbeeldingen kunt maken. De Titels die in uw videofilms gebruikt kunnen worden, bestaan uit teksten, vormen, achtergrondkleuren en kleuren alsmede foto's of afbeeldingen die uit andere programma's zijn geïmporteerd. Met TitleDeko beschikt u in de praktijk over onbeperkte mogelijkheden een eigen stijl te ontwikkelen en kunt u bovendien nog de vele voorgedefinieerde stijlen gebruiken wanneer u op een bepaald moment snel een titel moet genereren. U kunt uw titels modifieren door bij een groot aantal professionele effecten overgangen toe te voegen zoals Fade- of Slide-effecten en u kunt definiëren hoe lang een titel op het beeldscherm moet worden getoond.

Het in Studio geïmplementeerde serviceprogramma TitleDeko beschikt over een eigen gebruikersinterface, waarmee u beslist professionele titels kunt maken voor de films die u met Studio hebt geproduceerd. Uiteraard is het mogelijk de titels die u voor een bepaalde film hebt gegenereerd ook voor andere Studio-producties te gebruiken.

Titels worden in het preview-venster gemaakt doordat u - heel algemeen gezegd - een tekst invoert, deze opmaakt en de tekst vervolgens op grootte brengt, naar wens positioneert en/of draait of ook decoreert met vormen en beelden.

Start TitleDeko vanuit Studio [Maken van titels met TitleDeko](#).

- [Gereedschapfuncties](#)
- [Selectie van tekst en objecten](#)
- [Formatteren en transformeren van tekst en objecten](#)
- [Gebruiken en wijzigen van stijlen en uiterlijken](#)
- [Achtergrond](#)
- [Trimmen van titels en afbeeldingen](#)

- [Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Overgangen

Studio biedt u uitgekende video-effecten, zogenaamde overgangen, waarmee u uw videofilm een professionele tintje kunt meegeven. Veel van deze overgangen zullen u bekend voorkomen van professionele videoproducties.

Overgangen worden op een videospoor geplaatst tussen twee videoscènes, twee schermvullende afbeeldingen of tussen een combinaties van deze scènes. Het is natuurlijk ook mogelijk overgangen te plaatsen op het titel-overlayspoor teneinde de titels op het beeldscherm te laten komen en verdwijnen. Onder de diverse overgangseffecten bevinden zich Fade in/Fade-out, overvloeien (Dissolve), Wipe (Wipe) en Slide (Glij-effect), waarbij Studio bovendien nog een groot aantal wis- en glij-effecten aanbiedt. Met uitzondering van het Fade-effect kunt van alle overgangen de waarde voor duur en richting vastleggen om ook aan speciale eisen van een film te kunnen voldoen. Bij Fade-effecten is het alleen mogelijk de duur vast te leggen.

- [Soorten overgangen](#)
- [Het album overgangen](#)
- [Toevoegen van overgangen](#)
- [Trimmen van overgangen](#)

Werken met videoscènes

In dit hoofdstuk wordt u geïnformeerd hoe u op de juiste manier omgaat met videoscènes. U leert bijvoorbeeld hoe u een gedigitaliseerde versie van een originele video kunt openen en hoe Studio scènes kan herkennen en in het album kan plaatsen, waaruit u op uw beurt weer een film kunt samenstellen.

Het maken van een film begint met het opnemen van een eigen videoband op uw harde schijf. Wanneer uw hardware al is aangesloten, dan kunt u in dit hoofdstuk uw eigen camcorder-videoband als voorbeeld gebruiken. Wanneer dit niet het geval is, gebruik dan het kant-en-klare voorbeeld "Een dagje in het park" dat bij de standaardinstallatie tezamen met andere Studio-bestanden al op uw harde schijf werd geïnstalleerd.

Weergave van start en duur van een scène

Zodra u de cursor over verschillende scènes beweegt, verandert deze in een handje, en wanneer u even op een bepaalde scène blijft staan verschijnt op deze plaats een soort cursorinformatie waarin de starttijd en de duur, d.w.z. de lengte van de betreffende scène wordt aangegeven. Wanneer u het handje een moment op een scène laat staan, dan zal de weergave van start en lengte enkele seconden in beeld blijven. Houd er rekening mee dan de starttijd overeenkomt met de starttijd op de originele videoband.

Selectie van scènes

Studio biedt de gebruiker diverse mogelijkheden scènes in het album te selecteren om deze in het filmvenster in te voegen, waarbij de selectietechnieken de standaard Windows-conventies volgen. Geselecteerde, d.w.z. gemarkeerde scènes worden door een markeringskader weergegeven. Een combinatie van deze technieken is ook mogelijk.

- Selecteer de opties *Bewerken > Alles markeren* uit de menulijst of druk op de toetsen Ctrl+A, om alle scènes die in het album aanwezig zijn te selecteren, waaronder natuurlijk ook de scènes die op dat moment op de twee opengeslagen albumpagina's niet te zien zijn.
- Om een aantal achtereenvolgende scènes te selecteren, klikt u op de gewenste scènes bij ingeschakelde shift-toets.
- Om een aantal niet op elkaar volgende scènes te selecteren, klikt u op de gewenste scènes bij ingedrukte Ctrl-toets.
- Houd de Ctrl-toets ingedrukt wanneer u een heel gedeelte in het album wilt selecteren, waarbij u het markeringsvenster het beste diagonaal van links boven naar rechts onder kunt slepen.
- U kunt ook met behulp van de pijltjestoetsen door het album navigeren.

Scènes

- [Openen van het filmbestand](#)
- [Bekijken van de videoscènes in het album](#)
- [Trimmen van scènes](#)
- [Verdelen van scènes](#)
- [Combineren en opsplitsen van scènes](#)
- [Terug plaatsen van scènes](#)
- [Wijzigen van de miniatuurbeelden](#)

- [Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Gebruiken en wijzigen van stijlen en uiterlijken

Over stijlen en uiterlijken

Het gebruik van een uiterlijk verandert de verschijningsvorm van teksten en objecten, waarbij een uiterlijk altijd uit de elementen oppervlakken, randen en schaduw bestaat. Ieder element beschikt weer over diverse parameters, die naar uw ideeën kunnen worden aangepast.

Een zgn. *Stijl* kan zowel een uiterlijk zijn als een of andere formattering en/of verandering, zoals op teksten en/of objecten worden toegepast. Het is bijvoorbeeld best mogelijk dat stijlen naast een uiterlijk nog een bepaald lettertype een lettergrootte of een rotatie kunnen bevatten.

Toepassen van uiterlijken op teksten en objecten



Klik voor selectie en bewerking van een uiterlijk op de knop *Uiterlijken bladeren*, waarbij de daarmee opgeroepen browser een grafische selectie biedt van de uiterlijken die in het programma aanwezig zijn. Klik nu gewoon op het gewenste uiterlijk.

Bewerken van uiterlijken

Om uw eigen voorstellingen te realiseren kunt u afzonderlijke detailattributen van een uiterlijk aan uw wensen aanpassen, waarbij het echter niet mogelijk is, deze wijzigingen alsnog in de uiterlijken-browser op te slaan. U kunt dit gewijzigde uiterlijk wel als deel van een stijl opslaan.

Een uiterlijk bestaat uit de drie detailattributen *Oppervlak*, *randen en schaduw*, waarbij aan deze detailattributen weer secundaire attributen zoals *Kleur*, *Grootte en Vervaging* kunnen worden toegewezen. Het begrip *Oppervlak* heeft betrekking op de met actuele attributen geconverteerde lettertype; *Randen* betekent een extra lijn rond het oppervlak en *Schaduw* ten slotte is de opvulling van een tweede beeld van het betreffende oppervlak inclusief *Randen*.



Kies de menuopties *Aanzicht > Uiterlijk bewerken*, waarna het gelijknamige dialoogvenster op het beeldscherm verschijnt. In dit venster bevindt zich voor ieder van de genoemde details *Opvulling (Oppervlak)*, *Rand (Kanten)* en *Schaduw* een overeenkomstige tabblad.

Details en Attributen

Aangezien de meeste aangeboden attributen zelf-verklarend zijn, worden hierna alleen de opties uitgelegd die toelichting nodig hebben, temeer daar ook het preview-venster in de linker benedenhoek de recent uitgevoerde wijzigingen aangeeft.

In alle drie de dialoogvensters vindt u enkelen gezamenlijke onderdelen:

- De keuze tussen "Effen" en "Kleurverloop", een vergelijkbare functie die later in dit hoofdstuk onder de kop "Achtergronden" zal worden beschreven.
- Een schuifregelaar, waarmee de zgn. "Vervagingsgraad" kan worden ingesteld en die ertoe dient de onscherpte van een oppervlakte- rand- of schaduwdetail te variëren. Voor het instellen kunt u de schuifregelaar gebruiken of direct een bepaalde waarde in het betreffende invoerveld invoeren.

De drie dialoogvenster onderscheiden zich op de volgende punten:

- De achter de checkbox liggende functie *Oppervlak is verborgen* is in staat een actueel oppervlak tot de rand en de schaduw te laten verdwijnen.
- De functie *Grootte van de kanten* maakt het de gebruiker mogelijk de dikte van een actuele omranding in te stellen, waarbij u ook nu weer via de schuifregelaar of het invoeren van getallen de gewenste waarde kunnen instellen.
- Met behulp van de functie *Schaduwrichting* kunt u de richting van de virtuele lichtbron bepalen die de schaduwwerking tweeweg moet brengen.

● Let erop dat de randen en schaduwen van enkele van de hoogwaardige individuele uiterlijken niet kunnen worden gemodificeerd.

Toegang tot het venster uiterlijken

Via het venster uiterlijken krijgt u toegang tot de uiterlijken.

Kies uit de hoofdmenubalk de optie *Aanzicht > Uiterlijken*. Het getoonde venster bevat een keuze van in totaal 24 kant-en-klare uiterlijken. Klik om te selecteren op het gewenste uiterlijk.

Maken van eigen uiterlijken

U kunt elke van de getoonde 24 uiterlijke door een eigen uiterlijk vervangen. Pas dus de gewenste attributen toe op teksten en/of objecten die u voor een nieuw uiterlijk wilt gebruiken. Klik nu met de rechter muisknop op het uiterlijk die u wilt vervangen en kies *Huidige stijl hier plaatsen*.

Gebruik van de framegrabber

Bij de framegrabber gaat het om een krachtig gereedschap voor het opnemen van beelden uit de meest verschillende bronnen. Deze beelden kunnen als beelden en tevens als scènes in uw film of als bestand op uw harde schijf worden opgeslagen.

Het opnemen van een videobron en een film toevoegen:

1. Klik op de knop gereedschapskist en vervolgens op de knop framegrabber *Neem een beeld op van de video-ingang*.
Het gereedschap framegrabber wordt in de gereedschapskist getoond.
2. Overtuig u ervan dat Studio het signaal van de videobron ontvangt.
3. Klik op de knop *Van camcorder*.
4. Activeer de checkbox *Reduceer beeldflickering*, wanneer het verloop van de bewegingen in het opgenomen beeld flikkereffecten zou veroorzaken. Het nadeel is echter, dat deze soort reductie van beeldflickering de resolutie vermindert.
5. Spoel de film tot het beeld dat u wilt opnemen.
6. Navigeer met behulp van de transportstuurknoppen de film tot het gewenste beeld dat u wilt opnemen.

Beeld van een film opnemen en een film toevoegen:

1. Klik op de knop gereedschapskist en vervolgens op de knop framegrabber *Neem een beeld op van de video-ingang*.
Het gereedschap framegrabber wordt in de gereedschapskist getoond.
1. Klik op de knop *Van film*.
3. Navigeer met behulp van de transportstuurknop de film naar het beeld dat u wilt opnemen.
4. Navigeer met behulp van de transportstuurknop de film naar het beeld dat u wilt opnemen.

Beeld op de harde schijf opslaan:

- Klik op de knop *Opslaan*.
Het corresponderende dialoogvenster "Bestand opslaan als..." verschijnt op het beeldscherm. Kies het beeldformaat en de beeldgrootte en klik op Opslaan.

Beeld in een film invoegen:

- Klik op de knop *Voeg toe aan film*.
Studio plaatst het opgenomen videobeeld op het videospoor van uw film nog voor de gemarkeerde videoscène.

Beeld op de harde schijf opslaan:

1. Klik op de knop *Opslaan*.
2. Kies de gewenste bestandmap waaronder u het videobeeld wilt opslaan.
3. Het vooraf ingestelde bestandstype is BMP. Wanneer u een ander bestandstype wenst, klik dan op de naar beneden wijzende pijl en kies uit het geopende Bladervenster het gewenste bestandsformaat.
4. Kies de resolutie die u wilt hebben voor het beeld.
5. Klik op de knop *Opslaan*.

Video-opname stap-voor stap

Video opnemen:

1. Overtuig u ervan dat de videobron op Studio DC10*plus* Composite- of S-Video-ingang van de board is aangesloten.
2. Overtuig u ervan dat de audiobron op de audio-ingang van uw soundboard is aangesloten.
3. Klik op de knop *Opname* in de hoofdmenubalk. De opname modus wordt getoond.
4. Kies de kwaliteit - hoe hoger de kwaliteit, desto groter wordt de opgenomen scène. U kunt kiezen uit vier opties::
 - Een goede kwaliteit is te vergelijken met multimediakwaliteit of videokwaliteit op CD-ROM.
 - Zeer goede kwaliteit is vergelijkbaar met een VHS-bandopname
 - Uitstekende kwaliteit is vergelijkbaar met een SVHS-bandopname
 - Bij een door de gebruiker gedefinieerde kwaliteit kan het gaan om ieder door u gekozen kwaliteitsniveau. (afhankelijk van de mogelijkheden van uw harde schijf).
5. Klik op de knop *Opname* en het dialoogvenster voor de video-opname verschijnt.
6. Voer eerst een naam in voor uw bronvideo en vervolgens voor de duur van de opname.

Video voor Windows is beperkt tot een opname van minder dan 2 GB, waarbij Studio de videoduur onder de 2 GB ten opzichte van het geselecteerde kwaliteitsniveau berekent. Het resultaat wordt vervolgens als de maximale duur voor de betreffende opname getoond.
7. Wanneer u uw opname van vooraf opgenomen videomateriaal genereert, start dan het betreffende apparaat voor de weergave.
8. Klik in het dialoogvenster voor de video-opname op de knop *Opname*.

Gedurende de opname toont het preview-venster de binnenkomende digitale video, die op uw harde schijf wordt opgeslagen.
9. Klik op de knop voor *Opnemen beëindigen* Wanneer u de opname op een bepaald punt wilt beëindigen, (de knop *Opname* verandert gedurende de video-opname in de knop *Opname beëindigen*). Studio beëindigt de opname automatisch wanneer er niet voldoende ruimte meer is op uw harde schijf resp. wanneer de door u opgegeven opnametijd wordt bereikt.

Wanneer u uw video-opname wilt bekijken, sleep dan de gewenste scènes naar het filmvenster en klik op de afspeeltoets van de player (afspeler).

Studio voert een automatische scèneherkenning uit, waarbij de vastgelegde waarden voor de Smart-Capture-opties, die in het dialoogvenster zijn vastgelegd, beslissend zijn. (*Setup > Opties > Bewerken*).

Wat heeft Studio DC10*plus* te bieden

Met Studio DC10*plus* verandert uw PC in een compleet video-montagesysteem. Met Studio DC10*plus* behaalt u uitstekende resultaten, zonder dat u zich een dure en unieke video-uitrusting hoeft aan te schaffen.

Met Studio DC10*plus* is de videobewerking eenvoudig:

- **Eerst** neemt u uw video op de harde schijf over.
- **Vervolgens** plaatst u de videoscènes in de volgorde, zoals u ze wilt hebben. Integreer met de gemakkelijke Drag & Drop-technologie de gewenste overgangen, titels en stilstaande beelden in uw videofilm en completeer uw werk met geluidseffecten, achtergrondmuziek en stemopnames.
- Maak **nu** uw kant-en-klare videofilm of digitale film.

Studio DC10*plus* past een unieke technologie toe om de omstandige en tijdrovende werkzaamheden bij het trimmen tot een aanvaardbare hoeveelheid terug te brengen. Onder de vele functies vindt u o.a.:

- [Interactief bewerken](#) - met Instant Preview
- [Smart Capture](#) - automatische scèneherkenning
- [Speciale effecten](#) - scène-overgangen van professionele kwaliteit.

Sectie Audio in de tijdlijn

Het filmvenster bevat twee sporen waarop u geluidsregistraties kunt plaatsen. Bovendien bevat het videospoor het geluidsdeel van de betreffende videoscènes.

Spoor voor video, volledige schermtitels en overgangen



Naast de videoscène bevat het geluidsspoor ook de geluiden die met uw video zijn geregistreerd. Deze zijn echter onderdeel van de scène en kunnen daarvan niet worden gescheiden. Wanneer u een scène verplaatst of trimt, wordt ook het geluidsdeel overeenkomstig verschoven resp. getrimd.

Spoor voor geluidseffecten en stemopnames



Meestal wordt dit spoor gebruikt voor stemopnames en geluidseffecten. U kunt echter ook WAV-bestanden op dit spoor plaatsen, waarbij de inhoud van deze bestanden niet van belang is. De voorbeelden die bij de levering zijn inbegrepen, bevatten vooraf gemaakte geluidseffecten zoals "Applaus" en muziekregistraties, opgeslagen in WAV-formaat.

Spoor voor achtergrondmuziek



Gebruik dit spoor voor het toevoegen van muziek vanaf audio-CD-registraties en SmartSound-achtergrondmuziek. Bij SmartSound-registraties gaat het steeds om achtergrondmuziek, maar bij audio-CD-registraties is iedere soort muziek mogelijk. U kunt op dit spoor ook WAV-bestanden plaatsen.

Audioclips in het album

Selecteren van audioclips uit het album

Met Studio kunnen audioclips op verschillende manieren uit het album worden geselecteerd. U kunt voor het selecteren van elkaar opvolgende scènes, deze bij ingedrukte shift-toets telkens aanklikken en aparte, d.w.z. niet elkaar opvolgende clips bij ingedrukte Ctrl-toets aanklikken en u kunt met behulp van het markeringskader tegelijkertijd meerdere scènes uitkiezen en deze procedure met elkaar combineren. Bovendien kunt u met de pijltjestoetsen door het album bewegen. Het selecteren komt overeen met de gebruikelijke handelingen in Windows.

Preview van audioclips

Voordat u de scènes op de tijdlijn plaatst, wilt u het geluidseffect wellicht even horen om een indruk te krijgen van de lengte en u voor te stellen wat voor effect dit op uw film heeft. Iedere audioclip in het album kan via de preview vooraf worden beluisterd. Wanneer u één of meerdere clips hebt geselecteerd worden deze automatisch afgespeeld.

Plaatsen van audioclips op de tijdlijn

WAV-bestanden worden vanuit het album geplaatst, terwijl CD-muziek, stemopnames en SmartSound-achtergrondmuziek met de gereedschappen van de gereedschapskist worden toegevoegd. In de volgende twee paragrafen worden beide procedures beschreven.

Plaatsen van een WAV-bestand uit het album

WAV-audioclips worden precies op hun sporen geplaatst als bij de scènes uit het videoalbum.

Plaatsen van een WAV-bestand op het spoor voor stemopnames en geluidseffecten:

1. Klik op de album-tabblad *Geluidseffecten tonen*.
2. Het album laat nu het gedeelte met de soundeffecten zien. Er bevinden zich meerdere geluidsbestanden (indien geïnstalleerd) op de pagina.
3. Plaats de cursor direct boven het symbool van het geluidseffect dat u wilt gebruiken.
4. Klik op het symbool om de weergave te starten.
5. Sleep de scène op het spoor voor stemopnames en geluidseffecten. De audioclip blijft daarbij gemarkeerd.
6. Om de audiobestanden nogmaals af te spelen activeert u de toets *Play* (Weergave).

Plaatsen van andere audiotypen met behulp van de gereedschapskist

Andere soorten audioclips worden met behulp van de gereedschapskist gemaakt:



[Maken van een CD-soundtrack](#)

[Maken van achtergrondmuziek](#)

[Maken van een stemopname](#)

[Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Maken van een CD-soundtrack

Plaatsen van een CD-soundtrack op het spoor voor achtergrondmuziek:

1. Activeer de knop Gereedschapskist en vervolgens de knop *Achtergrondmuziek* op de keuzeknop voor gereedschap.
In het Bladervenster zullen Naam en CD-titel "naamloos" verschijnen tot u een CD plaatst, de CD-naam opgeeft en u een spoor kiest. Studio slaat de CD-naam en het spoornummer op.
2. Geef een naam op voor de CD of beweeg met de pijltjestoets in de CD-titellijst naar beneden en kies de eerder benoemde CD.
3. Klik op de knop "Pijl naar beneden" in de spoorlijst en kies het spoor dat u in uw film wilt integreren. U kunt ook een gedeelte van een spoor selecteren door deze met de trimmarkeringen te trimmen.

Lees hiervoor ook [Trimmen van audioscenes](#).

4. Klik op de knop *In film invoegen*.
De geselecteerde CD-titel wordt op de tijdlijn geplaatst. Let erop dat u de CD-titel op een willekeurige positie op de tijdlijn kunt plaatsen door van tevoren de schuifregelaar op de betreffende positie te plaatsen. In het volgende voorbeeld werd de tweede scène vóór het aanklikken van de knop Voeg toe aan film geselecteerd. Word er geen scène geselecteerd dan worde de CD-muziek aan het begin geplaatst.
5. Om de soundclip op de tijdlijn te horen, klikt u op de afspeeltoets van de Player (afspeler) of dubbelklikt u op de betreffende soundclip en klikt u op de afspeeltoets van het CD-muziekgereedschap.

Trimmen van audioclips

Audioclips worden op één van de volgende manieren getrimd:

- direct op de tijdlijn
- met behulp van het gereedschap voor het trimmen van audioscènes.

Trimmen op de tijdlijn

Audioclips kunnen net als scènes direct op de tijdlijn worden getrimd: Pak daarvoor het linker of rechter uiteinde en sleep dit in de gewenste richting.

Lees hiertoe ook [Trimmen van scènes op de tijdlijn](#).

Trimmen met behulp van het gereedschap voor het trimmen van audioclips

Het gereedschap voor het trimmen van audioclips is voor een groot deel hetzelfde als het gereedschap voor het trimmen van videoscènes.

Dubbelklik voor het tonen van dit gereedschap op de betreffende audioclip of markeer de overgang en klik in het gebied van de gereedschapskist op de betreffende knop voor het trimmen.

Terwijl het gereedschap voor het trimmen van scènes het begin/einde van de videobeelden weergeeft, toont het gereedschap voor het trimmen van audioclips de betreffende audioclip. Bij audioclips in WAV-formaat wordt het geluid door een golvende vorm weergegeven.

Trimmen van Wav-bestanden: De bedieningselementen voor het gereedschap voor het trimmen van Wav-bestanden functioneert net zoals gereedschap voor het trimmen van videoscènes, waarbij het enige verschil is, dat in plaats van een start- resp eindbeeld van een videoscène de bijbehorende golfvorm van het betreffende WAV-bestand wordt weergegeven.

Trimmen van CD Clips: Voor CD-muziek worden de CD en de spoorcharacteristieken getoond. Net als bij het gereedschap voor het trimmen van WAV-bestanden komen de bedieningselementen overeen met die van het gereedschap voor het trimmen van videoscènes.

Trimmen van achtergrondmuziek: Het gereedschap voor het trimmen van achtergrondmuziek onderscheidt zich van de andere gereedschappen in die zin, dat het venster voor achtergrondmuziek wordt getoond tenzij de betreffende trimknop werd geselecteerd. Net als bij het trimmen van overgangen kunt u hier alleen de twee invoervelden voor naam en duur gebruiken. De duur kan worden ingesteld, door de nieuwe waarden in het gelijknamige veld in te voeren of door de twee pijltjestoetsen (naar boven/onder) aan te klikken. Door het trimmen zelf kan achtergrondmuziek niet worden gewist, maar er wordt integendeel een nieuw lied gemaakt met de gewenste lengte en een zuiver begin en einde.

U kunt de nieuw gegenereerde achtergrondmuziek ook een andere naam geven door in het naamveld de gewenste naam in te voeren, die dan vervolgens in de lijst van het filmvenster wordt getoond.

Maken van achtergrondmuziek

Studio maakt het u aanzienlijk makkelijker achtergrondmuziek in uw videoproductie te integreren. Wanneer dit niet het geval zou zijn, zou u zelf op de conventionele manier de muzikale begeleiding moeten zoeken en een exact afgestemde looptijd vastleggen die bij uw video past en die geen abrupte overgangen veroorzaakt aan het begin en eind van uw film.

De in Studio geïmplementeerde SmartSound-functie maakt muziek, die automatisch en nauwkeurig op uw eisen is toegesneden. U hebt exact 10 seconden en 24 beelden van een pianosolo voor uw inleiding? Met SmartSound is dat geen probleem! Voor het maken van een geschikte achtergrond-soundtrack combineert SmartSound een bepaalde muziekgenre met daarbij steeds passende songs en versies, waarbij de afzonderlijke songs naar genre zijn ingedeeld.

SmartSound bestaat uit twee basisdelen: het programma voor selectie en besturing van het muziekstuk dat in Studio is opgenomen alsmede de geluidsbestanden zelf. Aangezien de geluidsbestanden zeer groot zijn (ongeveer 250 Megabyte), worden deze niet standaard geïnstalleerd. U kunt ze naderhand echter op ieder gewenst moment installeren of in het vervolg direct vanaf de CD downloaden en - indien nodig - op deze manier ruimte besparen.

Maken van achtergrondmuziek met SmartSound:

1. Selecteer de videoscènes waaraan u de SmartSound-titels wilt toevoegen.
2. Klik op de knop gereedschapskist en vervolgens op de knop *achtergrondmuziek* in het deel voor de selectie van gereedschappen.

Het SmartSound-venster verschijnt.

3. Kies uit de 3 Bladervensterers steeds een genre, een lied en een versie.

De aantal versies dat verschijnt is daarbij afhankelijk van de duur. Bij een grotere lengte worden mogelijk meer versies in de lijst getoond.

4. Kies de duur van de muziek in seconden, wanneer deze langer of korter moet worden dan die van de door u geselecteerde videoscène.

De SmartSound-scene wordt geplaatst op het audiospoor dat voor CD-titels is bestemd.

Maken van stemopnames

Met Studio zijn is stemopnames zo simpel als een telefoontje. U moet wel de recorder voor filmcommentaar inschakelen en in de microfoon spreken. U kunt spreken en tegelijkertijd uw film bekijken zodat uw commentaar en de handelingen op het beeldscherm synchroon lopen. Het is natuurlijk ook mogelijk om met behulp van de recorder andere willekeurige geluiden via de microfoon op te nemen.

Voordat u geluid in Studio kunt opnemen, moet u een microfoon op de ingangsbuss van uw geluidskaart aansluiten en configureren.

Maken van stemopnames:

1. Bekijk uw film nog een keer en besluit wanneer de stemopname moet beginnen (markeren) en eindigen, voordat u met de registratie begint.
2. Kies uit het hoofdmenu de optie *Gereedschapskist > Stemopname maken* of klik op de knop Gereedschapskist.
Het opnamevenster voor stemopnames verschijnt. De lamp voor opname brandt niet.
3. Kies de positie op de tijdlijn, waar de stemopname moet beginnen. U hebt hierbij de optie tussen de keuze van een scène, het afspelen van de film en het vasthouden van de gewenste positie of ook door het bewegen van de tijdlijn-schuifregelaar.
4. Neem de microfoon ter hand en klik op de knop *Opname*.
De weergave gaat naar de standby-modus en gaat dan over in een 3-2-1 countdown. (Zelfs wanneer u niet exact op de markering met spreken begint, kunt u het begin van de scène met de stemopname ieder moment opnieuw op de tijdlijn plaatsen.)
5. Wanneer de weergave voor het registreren is geactiveerd en de film wordt afgespeeld, begint u met spreken. Let gedurende het spreken op de film zodat u hiermee synchroon blijft.
6. Klik na afloop van de opname op de knop *Stop*.
Die weergave verdwijnt en de stemopname wordt automatisch op het overeenkomstige spoor op de tijdlijn geplaatst.
7. Speel uw stemopname nog een keer af door eerst terug te spoelen en vervolgens op de *Afspeel*-toets te klikken.

Instellen van het volume bij stemopnames

Het volume van een registratie van stemopnames wordt tijdens het registreren vastgelegd en kan later niet worden veranderd. Maar het volume voor de weergave kunt u echter wel ieder moment veranderen. Het volume van de registratie van de stemopname wordt met de bijbehorende schuifregelaar aan de rechter kant van het venster vastgelegd. Over het algemeen laat u de schuifregelaar in de nul-positie. Aan de rechter kant van de schuifregelaar bevindt zich een volumeregelaar. Houd de meetaanduiding in de gaten zodat het registratieniveau niet te hoog (of te laag) wordt.

Bewerken van stemopname

Bewerk de stemopname op dezelfde manier als ieder ander audiobestand. U kunt de scène met de stemopname op de tijdlijn plaatsen, het volume instellen en het begin of het eind trimmen.

Opties voor de kwaliteit van opnames

U kunt de waarden voor de opnamekwaliteit die van fabriekswege zijn ingesteld, instellen. De opname-opties voor de stemopname bevatten ook instellingen voor kanalen en de sample rate via welke de kwaliteit van stemopnames of andere geluidsopties wordt geregeld. Stel de afzonderlijke opties in op het gewenste kwaliteitsniveau en let er daarbij op dat een hogere kwaliteit ook meer ruimte vereist.

Lees hiertoe ook [Wijzigen van de instellingen](#).

Instellen van het volume

Opbouw van een geluidsscène

Het golfsymbool van een audioclip op de tijdlijn bestaat uit diverse gebieden waarbij de lengte van de scène door een verticale balk wordt getoond. De eigenlijke inhoud van de audio wordt door de golfvorm aangegeven. Aanhoudend geluid, zoals bijvoorbeeld het lopen van een motor zou daarbij door zeer veel dicht bij elkaar liggen de signalen worden weergegeven. Bij een staccatogeluid daarentegen zouden er tussenruimten bestaan tussen de verschillende signalen.

Twee andere lijnen geven zowel het normale als het afgestelde geluidsniveau aan. Het normale, d.w.z. niet gestuurde geluidsniveau van 0 dB wordt door de grijze lijn weergegeven, het ingestelde geluid wordt door de rode lijn aangegeven.

Instellen van het geluidsniveau

Het geluidsniveaus van de afzonderlijke scènes kunnen direct op de tijdlijn of in het venster volume worden ingesteld, waarbij iedere procedure zijn eigen voordelen heeft. Door het instellen op de tijdlijn staan tijd en volume duidelijk ten opzichte van elkaar; in het volumevenster daarentegen het afstellen van de relatieve volumes van de betreffende sporen in relatie tot elkaar eenvoudiger is.

Instellen van het volume op de tijdlijn

Het geluidsniveau kan direct binnen de scène worden ingesteld. Beweeg de zwarte lijn die het geluidsniveau weergeeft met behulp van de cursor in de gewenste richting.

Volume verhogen of verlagen:

1. Kies de scène waarvan u het volume wilt veranderen. Let erop dat het signaalniveaudiagram van het niet afgestelde (0 dB) volume wordt weergegeven.
2. Plaats de cursor zodanig over de volumelijne dat deze verandert in een luidspreker.
3. Klik en sleep de cursor naar boven om het volume te vergroten en naar beneden om het volume te verkleinen. U kunt het volumeprofiel van de scène naar wens veranderen door het volume op verschillende plaatsen te wijzigen.
4. Wanneer u de muistoets loslaat plaatst Studio exact op dit punt een volumemarkering. Deze punten kunnen naar wens verder worden gewijzigd.

Terugzetten van het volumeniveau:

- Klik binnen de door u ingestelde audioscene met de rechter muisknop. Kies uit het menu de optie *Herstel volumewijzigingen*, waarna alle markeringspunten worden verwijderd.

Instellen van het geluidsniveau met behulp van het gereedschap voor volumeregeling

Met het volumegereedschap dat op dezelfde manier werkt als een traditionele geluidsmixer, is het gemakkelijk het geluidsniveau in te stellen. U kunt de volumes van de afzonderlijke sporen onder elkaar bij lopende band of met stilstaande weergave regelen. Bovendien kunt u het geluid op ieder punt aan- en uitzetten. Het volume wordt daarbij door meetaanduidingen op dezelfde manier weergegeven als bij stereoapparatuur.

De sporen worden door middel van het symbool in de linker bovenhoek van ieder deel getoond. U kunt het volume regelen door op de volumeschuiver te klikken en naar boven en beneden te schuiven. Via de twee toetsen boven de schuifregelaar wordt het volume ingevoegd of beëindigd.

Voorbeeld: wanneer u een stemopname toevoegt, vermindert u het volume van het originele geluid van uw videoscène zodat de stemopname er boven uit komt.

De veranderingen die met het volumegereedschap zijn uitgevoerd, strekken zich uit van de actuele positie van de tijdlijnscribber tot de volgende markering (afstelpunt van het betreffende audiospoor.

Fade-In- en Fade-Out-toetsen

Boven iedere volumeschuiver bevinden zich de twee toetsen voor invoegen en beëindigen. Wanneer

deze worden aangeklikt, dan wordt het geluid op de actuele positie ingevoegd of beëindigd. Schuif daartoe de schuiver naar een positie in de film, klik op één van de toetsen en bekijk het resultaat op de betreffende lijn voor het betreffende geluidsniveau.

U zult misschien constateren dat de knoppen in bepaalde gevallen een grijze achtergrond hebben. Hier is invoegen of beëindigen niet mogelijk, omdat de schuifregelaar zich precies aan het begin of einde van een scène bevindt.

Maken van een videoband

Om met het maken van een videoband te beginnen, klikt u op de knop *Opname* in de hoofdmenubalk.

Bedieningselement voor het maken van videobanden.

Met behulp van de knoppen tape maken en afbreken in de rechter onderhoek van het filmvenster, kunt u de registratie van de videoband sturen.

Registreren van een videoband die af is

Sluit eerste - zoals in hoofdstuk 11 van het bedieningshandboek is beschreven - uw videorecorder aan. Zodra u het apparaat hebt aangesloten en een studiofilm hebt voorbereid, kunt u beginnen met het maken van de voltooide videoband.

U kunt de registratie ieder moment afbreken door de knop afbreken te activeren.

Maken van een videoband:

1. Controleer of uw videorecorder is ingeschakeld en of er een videoband in zit die eventueel naar de gewenste startpositie werd gespoeld.
2. Klik op de knop Maak film en Studio start het opnemen met de intelligente renderfunctie.

Het Intelligente Render-Proces vindt volledig automatisch plaats behalve als u soms wordt verzocht een andere audio-CD te plaatsen. Gedurende het Intelligente Renderen krijgt u van Studio volledige feedback-informatie over de status van de registratie op dat moment. U wordt via het statusvenster geïnformeerd welk deel van het opnameproces wordt afgewerkt.

Een statusmelding zal u informeren dat Intelligent Rendering kan worden afgesloten en dat u film nu naar de videoband kan worden gekopieerd.

Lees hiertoe ook [Intelligent Renderen](#).

Afbreken van de bandopname

U kunt de opname van de uitvoerband ieder moment beëindigen waarbij u de opname echter vervolgens niet weer vanaf dat punt kunt voortzetten. Bij een nieuwe opname moet u dus weer helemaal van voren af aan beginnen.

Klik op de knop *Beëindigen* in het opnamevenster en de opname wordt meteen afgebroken.

Intelligent renderen

De meest digitale videomontageprogramma's moeten steeds de hele film renderen voordat deze naar een videoband kan worden gekopieerd - wat ten dele een zeer tijdrovende aangelegenheid is die vooral veel geheugenruimte in beslag neemt.

Met behulp van Intelligent Renderen is Studio DC10plus in staat alleen die delen van uw film te renderen waarin u effecten (Wipes, Dissolves, Titel, Overlays enz.) hebt geïntegreerd en waardoor u dus tijd en ruimte op uw harde schijf bespaart.

De Intelligente Render-functie werkt het beste wanneer alle bestanden die in de film aanwezig zijn, hetzelfde kwaliteitsniveau hebben. Wanneer dit niet het geval is, dan worden alle bestanden die minder van kwaliteit zijn door middel van Intelligent Rendering aangepast aan het kwalitatief beste bestand.

Intelligent Renderen overwint ook de 2 GB-bestandsgrens van Microsoft Video voor Windows. De lengte van uw film is dus niet meer beperkt tot slechts 2 GB, maar kan zich naadloos over meerdere videobestanden uitstrekken die bij elkaar de grens van 2 GB te boven gaan..

Maken van AVI-filmbestanden

Wanneer u uw Studio DC10*plus*-film bijvoorbeeld in een multimedia-presentatie op uw computer gebruikt om deze bijvoorbeeld per e-mail aan een vriend, collega of kennis te sturen of dat u hem op een homepage wilt plaatsen, dan kunt u deze ook als AVI filmbestand opslaan.

Studio DC10*plus* slaat digitale films op in het AVI bestandsformaat. AVI-bestanden kunnen erg groot zijn aangezien ze alle video-, audio-, en andere data van alle geproduceerde videoscènes bevatten.

Een AVI is een compleet bestand op zich en kan op vele Windows- en andere computers worden afgespeeld. AVI-films kunnen ook als videoscène in andere videotoeepassingen worden geïmporteerd.

Maken en afspelen van een AVI-filmbestand:

1. Klik op de knop *Maak film* rechtsboven in de hoofdmenubalk.
2. Klik nu op het symbool */Maak bestand*.
3. Voer in het veld *Bestandsnaam* een naam in voor uw bestand.

*Het standaardpad waarin uw bestand wordt opgeslagen, luidt: C:\Programma 's\Studio\Movies. U kunt echter ook naar een nieuw pad gaan door op de knop *filmap AVI-bestand selecteren* te klikken en een ander pad in te voeren.*

4. Let erop dat de twee checkboxes *Video...* en *Audio...* zijn geactiveerd.

U kunt deze functies deactiveren wanneer u een AVI-audiobestand zonder videodeel wilt maken om bijvoorbeeld het geluid in AVI-formaat in een ander programma te importeren. Misschien wilt u wel een video zonder audiodeel voor bijvoorbeeld een kleine homepage-animatie maken. In dit geval kunt u de bestandsgrootte verkleinen door het verwijderen van het audiogedeelte.

Bij iedere optie is de compressie-instelling actief. Compressie-instellingen worden verderop in deze paragraaf verklaard.

Lees hiertoe ook [Compressie](#).

5. Controleer de stand van de discometer en overtuig u ervan dat er genoeg ruimte op uw harddisk aanwezig is.
6. Klik op de knop *Start*.
7. Studio maakt de film automatisch en slaat het AVI-bestand op in de gekozen map en wel onder de bestandsnaam van het betreffende Studioproject, maar met de extensie "avi" in plaats van "sdc".

Controleren van het resultaat

Nadat uw film is gerenderd, hebt u twee mogelijkheden uw film te bekijken en te beoordelen:

1. Wanneer u uw film hebt gerenderd op basis van Studio DC10*plus* M-JPEG CODEC en wanneer er een televisie of videomonitor met de Studio DC10*plus*-kaart is verbonden, activeer dan de afspeltoets van het preview-venster. Uw film wordt nu in het preview-venster en op uw televisie of videomonitor afgespeeld.
2. Wilt u uw film op volle grootte op uw PC-monitor bekijken, klik dan op de afspeltoets direct bij de knop voor het opzoeken van bestanden in het controleveld voor het maken van film. De ActiveMovie-Player (afspeler) van Microsoft wordt opgeroepen en speelt de film af.

Compressie

Bij een onveranderd Studio DC10*plus*-bestand (.sdc bestandstype) gaat het eigenlijk om een vrij kleine bewerkingslijst die verwijst naar de betreffende scène data. Een AVI-bestand (.avi) daarentegen bevat de eigenlijke videobeelden en andere data en is beduidend groter. Op basis van een software CODECs (Compressor/Decompressor) worden overeenkomstige compressie-algorithmen gebruikt om de AVI-bestanden te comprimeren.

De CODEC die standaard bij Studio DC10*plus* wordt meegeleverd is de Studio DC10*plus* MJPEG(16) Codec. Doordat de Studio DC10*plus* MJPEG CODEC zeer efficiënt werkt, kunnen de met deze CODEC gemaakte bestanden alleen op een PC worden afgespeeld wanneer er ook een Studio DC10*plus*-kaart is geïnstalleerd. Wanneer u de bestanden met anderen wilt uitwisselen, moet u uw film evt. in een universeel bestandsformaat als bijvoorbeeld Intel Indeo Codec comprimeren. U kunt iedere Video voor Windows-compatibel Codec gebruiken die op uw systeem is geïnstalleerd.

U kunt diverse Codec-instellingen uitvoeren waarmee AVI-bestanden minder omvangrijk worden. U moet daarbij wel altijd rekening houden met de relatie tussen bestandsgrootte en kwaliteit: Hoe sterker u de bestanden comprimeert, hoe slechter de kwaliteit. Daarom zijn zowel de video- als de audiocompressie instelbaar. De instellingen voor videocompressie beïnvloeden beeldgrootte en beeldsnelheid. Bij audiobestanden kunt u een apart kanaal kiezen en de sample rate instellen.

Instellingen voor de compressie

Misschien wilt u de compressie-instellingen zelf instellen omdat de bestanden te groot zijn, u een hogere kwaliteit wenst of dat u deze bestanden voor een doel maakt waarvoor u een bepaalde beeldgrootte en andere karakteristieken nodig hebt (b.v. webbestanden).

Compressie-instellingen kunnen via het dialoogvenster *Studio Setup-Opties* worden ingesteld. Klik daarvoor eerst op de knop *Maak film* en vervolgens op het symbool *Maak bestand*. Activeer nu de knop *Instellingen* in het linker deel van het venster.

Instellingen van de videocompressie

De knop Hetzelfde als project: Klik op deze knop wanneer u dezelfde video-kwaliteitsinstellingen wilt instellen zoals deze bij het kwalitatief beste bestand in uw film werden omgezet.

Compressie: Kies de compressor (Codec), die voor uw doel het beste geschikt is. De voorinstelling luidt: Intel Indeo®, een efficiënte en universeel inzetbare compressor, die op alle Windows PC's te vinden is. U kunt ook iedere andere geschikte compressor gebruiken waarbij u er op moet letten dat misschien niet iedere PC het daarmee gegenereerde bestand kan afspelen.

Breedte en hoogte: Breedte en hoogte wordt in pixels gemeten, waarbij de standaardinstelling voor video-opnamen bij een resolutie van 640 x 480 pixels ligt. Het verlagen van de waarde voor breedte en hoogte vermindert de bestandsgrootte aanzienlijk, vooral omdat het ontstaan van data met een afnemende grootte ook wordt verminderd, de compressie vermindert echter het effect. Wanneer u een parameter verandert, dan verandert de andere parameter ook om de standaard video-paginaverhouding van 4: 3 te behouden.

Kwaliteit/Datarate: Afhankelijk van de gebruikte CODEC kunt u de kwaliteit of de datarate van uw film instellen. Hoe hoger de gekozen datarate of kwaliteit, hoe groter het bestand dat daardoor ontstaat.

Beelden / seconden: Standaard is dezelfde framerate ingesteld waaronder Studio ook haar video-opnamen genereert. U hebt echter de mogelijkheid de framerate - voor bijvoorbeeld toepassingen als web-video - te verlagen. Het verhogen van de framerate boven de standaardwaarde verbetert de kwaliteit niet, maar vergroot wel het bestand. De meeste Pentiumcomputers zijn in staat 15 beelden per seconde bij 160 x 120 af te spelen..

Instellen van de compressie

Wanneer u de bestandsgrootte tot een minimum wilt beperken, dan kunnen audiobestanden meestal zonder bezwaar op 8-bit mono bij 11 kHz worden ingesteld. In principe moet u 8-bit 11 kHz instellen bij geluidsregistraties waarbij het in hoofdzaak gaat om stemopnames en 16-bit stereo bij 22 of 44 kHz bij geluidsopnames met in hoofdzaak muziek. Ter vergelijking: De muziek op een CD-ROM wordt met 44

kHz 16-bit stereo opgenomen. Een ander voorbeeld voor audiocompressies:: 11 kHz is vergelijkbaar met AM radiokwaliteit, 22 kHz is vergelijkbaar met FM en 16-bit stereo en 44 kHz met de kwaliteit van een audio-CD.

Type: In de meeste gevallen zult u kiezen voor PCM of voor ADPCM.

Kanalen: U kunt kiezen tussen 8- en 16-bits mono- en stereogeluid. De geluidskwaliteit en de bestandsgrootte verhogen, wanneer u een tweede kanaal kiest of de bitgrootte verhoogt.

Sample frequentie: Bij het digitaliseren van analoge signalen worden met bepaalde tijdintervallen (aftastfrequenties) zgn. samples (proeven) gemaakt van het analoge signaal. Zo worden bijvoorbeeld audioCD's opgenomen met 44 kHz, 16-bits stereo. Bij geluidsopnamen, vooral bij stemopnames, is 11 kHz doorgaans voldoende.

Audio-opties

U hebt toegang tot de audio-opties wanneer u het uitschuifbare bedieningstableau van de discometer gebruikt.

Opname

Hiermee kunt u video opnemen met of zonder daarmee verbonden audiotrack.

Volume

Hiermee kunt u de signaalsterkte (volumeniveau) van het binnenkomende audiosignaal variëren. Bij de uitvoer op band resp. het maken van een digitaal filmbestand, worden de betreffende afstellingen van het volume in de betreffende versie weerspiegelt. Enkele geluidskaarten ondersteunen de volumeregelaar niet, waarbij deze in dit geval ook niet getoond wordt.

Balans

Hiermee kunt u de binnenkomende signalen op het rechter of linker kanaal leggen of gelijkmatig uitbalanceren (centreren).

Audio-ingang

Enkele geluidskaarten beschikken wel over een Line-In- resp. Mic-ingang, terwijl andere geluidskaarten over beide soorten ingangen beschikken. Let erop dat u ook de ingang kiest waarmee uw audiobron is verbonden.

Video-opties

Ingang

Studio maakt op uw Studio DC10*plus*-kaart een onderscheid tussen Composite (Cinch) en S-Video (4-polige DIN-aansluiting). Let op de correcte video-ingang, ook wanneer u uw video al met de Studio DC10*plus*-kaart hebt verbonden.

Helderheid

Hiermee kunt u het zwart- en witpercentage van het videosignaal (luminantie) manipuleren.

Contrast

Hiermee stelt u het verschil af tussen het helderste en donkerste gebied van een beeld. Een contrastrijk beeld bevat gestoken scherpe zwart- en witgebieden terwijl een contrastarm beeld alleen verschillende grijs tinten heeft.

Scherpte

Hierbij gaat het om een elektronisch bewerkstelligde verbetering van de kanten van een videobeeld. Wanneer u de schuifregelaar naar boven beweegt, wordt de kantscherpte vergroot.

Tint

Wanneer de schuifregelaar in het midden staat, dan blijft het binnenkomende videobeeld daardoor onbeïnvloed. Wanneer men de schuifregelaar naar boven beweegt, dan kleurt de video roodachtig van kleur, beweegt u de regelaar naar beneden dan verschijnt er een groenachtige kleur. De kleurnuance komt overeen met de afstelling van tinten bij de televisies.

Aanwijzing: Wanneer u videos met het PAL-formaat gebruikt, dan wordt de schuifregelaar voor de kleurtint niet getoond.

Kleurverzadiging

Wanneer de schuifregelaar in het midden staat, dan blijft het kleurdeel daardoor onbeïnvloed. Het bewegen van de schuifregelaar naar boven vergroot het kleuraandeel.

Kwaliteit

Met behulp van deze knop kunt u probleemloos en op een heel gemakkelijke manier de kwaliteit van uw video-opname beïnvloeden. U hebt de beschikking over drie van tevoren ingestelde kwaliteitsniveaus., waarbij ieder niveau over een eigen beeldgrootte en compressie beschikt.

De vierde knop kiest de door de gebruiker gedefinieerde instellingen. Hiermee kunt u iedere gewenste instelling realiseren, inclusief de onder Studio DC10*plus* maximaal mogelijke datarate tot 6 MB/sec. Let erop dat Studio DC10*plus* de harde schijf test die ze nodig heeft en hiervan de maximaal haalbare datarate vastlegt. Het is niet mogelijk een hogere datarate te kiezen dan de mogelijkheden van uw harde schijf toelaat.

Dialogvenster opties

U krijgt toegang tot het dialoogvenster opties wanneer u in het hoofdmenu de opties kiest. Het dialoogvenster bevat vier tabbladen die o.a. de drie belangrijkste productiefases van Studio vertegenwoordigen: opnemen, bewerken en video resp. bestand maken.

Zodra u één van de opties wijzigt, geldt deze wijziging voor alle volgende Studiosessies, waarbij u eraan moet denken dat er onder Studio geen Master-reset ter beschikking is. Wanneer u dus naar de van fabriekswege ingevoerde instellingen wilt terugkeren, let dan goed op de informatie over dit onderwerp die in de volgende paragrafen te vinden is.

- [Instellingen van het tabblad "Opnemen"](#)
- [Instellingen van het tabblad "Bewerken"](#)
- [Instellingen van het tabblad "Maak film "](#)
- [Instellingen van het tabblad "Maak bestand"](#)

- [Bezoek ons op onze Homepage!](#)

Instellingen van het tabblad "Opname"

Dit tabblad in het [Dialogvenster opties\(Studio DC10plus Installatie opties](#) heeft betrekking op de opnamemodus.

Het tabblad opnemen bevat o.a. de twee onderverdeelde gebieden *Video opname* en *Audio opname*, waarbij wijzigingen steeds de hele opname beïnvloeden. Wanneer u slechts één opnamezitting wilt veranderen, moet u de waarden voor de volgende zitting terugzetten.

Denk eraan dat uw computerbeeldscherm en uw luidspreker in principe hun eigen instellingen of andere eigenschappen hebben, die zowel invloed kunnen hebben op het helderheidsniveau van uw camcorder-video als op het volume en de kwaliteit van de geluidsopname.

Deze controlemogelijkheden zijn alleen ter beschikking wanneer u de door gebruiker gedefinieerde instelling voor de kwaliteit hebt gekozen. Wanneer u hebt gekozen voor één van de drie vooraf ingestelde kwaliteitsniveaus, dan geven de controlevelden wel de vooraf ingestelde waarden aan, maar deze kunnen niet worden veranderd.



[Video-opties](#)

[Audio-opties](#)

Opties voor de video-opname

Deze opties staan u ter beschikking op het tabblad [Video-opties](#) van het [Dialogvenster opties](#) .

Beeldformaat: Hiermee wordt bedoeld de breedte en de hoogte van een opgenomen videobeeld, die in pixels wordt gemeten. Het is belangrijk alle video's binnen eenzelfde project in dezelfde beeldgrootte op te nemen. Om zowel extra renderingtijden alsmede kwaliteitsverlies te kunnen accepteren, die bij een eventuele aanpassing van de beeldgrootte van een videoclip bij de anderen scènes van een project kunnen ontstaan..

Crop: Wanneer deze checkbox niet werd aangevinkt, dan bent u in staat een volledig televisiebeeld op te nemen. Wanneer het vakje werd aangevinkt dan wist Studio, om ruimte op de harde schijf en renderingtijden te sparen, automatisch 10 % van de kant van het televisiebeeld, die op de home-ontvanger toch al niet te zien waren.

Horizontale resolutie: Hier hebt u de keuze de hele horizontale scanline van ieder veld of alleen de helft hiervan af te tasten, hetgeen de grootte van het opgenomen videobeeld beïnvloed.

Verticale velden: Hiermee kunt u één of twee velden van uw videobron opnemen, waarmee u voor de moeilijke keuze staat van een kleiner videobestand of een betere videokwaliteit.

Videocompressie: Studio is in staat video-opnamen in een verhouding van 23:1 (goede kwaliteit) tot 3:1 (bij door gebruiker gedefinieerde instellingen) te comprimeren. Hierbij geldt: hoe lager de compressie, hoe hoger de videokwaliteit.

Test maximale datarate: Hierbij gaat het om een Studio-functie waarmee automatisch - om het even op welke drive - de maximaal haalbare datarate voor de video-opname kan worden vastgesteld. Het is niet mogelijk een datarate te kiezen die de mogelijkheden van uw harde schijf te boven gaat.

Opties voor de audio-opname

Deze opties staan u ter beschikking op het tabblad [audio-opties](#) van het [Dialoogvenster opties](#).

Kanalen: Let erop dat een hogere kwaliteit ook meer ruimte vraagt voor de opgenomen film en u het audiogedeelte op het kwaliteitsniveau moet opnemen, dat u naar de voltooide film wilt omzetten.

Voorbeeld: U neemt op bij 8-bits mono, maar u maakt een AVI-film, waarbij de kanaaloptie is ingesteld op 16-bit stereo. De film zal in een dergelijk geval twee 16-bit kanalen bevatten, ook wanneer het geluid uit een 8-bit monosignaal werd gemaakt. In totaal is daarmee uw bestand groter geworden, de kwaliteit is echter niet verbeterd.

Sample frequentie: Met de sample frequentie gaat het al bijna zo als met de kanalen: de opname moet met de hoogste kwaliteit plaatsvinden, die met een AVI-film kan worden gerealiseerd. Grof gezegd komt een 11 kHz sampling rate overeen met AM-radiokwaliteit, 22 kHz is te vergelijken met FM-radiokwaliteit en 44 kHz lijkt op de geluidskwaliteit van een CD-ROM. 11 kHz is dus voldoende voor spraakregistratie, terwijl 22 kHz of 44 kHz geschikt is voor muziekopnames.

De hoogst mogelijke audiokwaliteit, die bijvoorbeeld bij een zuiver audio-bestand kan worden behaald, bereikt u wanneer u de kanalen op 16 bit stereo en de sample rate op 44 kHz stelt.

Instellingen van het tabblad "Bewerken"

Deze tabblad van het [Dialogveld.opties](#) heeft betrekking op de bewerkingsmodus.

Het tabblad bewerken is in vier gebieden onderverdeeld: 1) voor de duur van bepaalde processen als overgangen, 2) voor de kwaliteit van stemopnames, 3) voor de grootte van de Storyboard-miniaturen en 4) voor de automatische sceneherkenning.

Vooraf ingestelde duur

De lengte, d.w.z. de duur wordt in seconden en beelden gemeten. De maximale duur is 59 seconden (na 29 (NTSC) / 24 (PAL) beelden springt de teller naar de volgende minuut).

Overgangen en afbeeldingen: Deze instelling legt de lengte van een zichtbare overgang of van een afbeelding vast. U kunt de lengte op de tijdlijn trimmen of in het veld *Duur* van het gereedschap onder *Scène eigenschappen* veranderen. Let erop dat de standaardwaarden voor de duur verschillend zijn: een seconde voor overgangen en vier voor stilstaande beelden. De maximale lengte van een overgang is 4 seconden en die van een afbeelding (stilstaand beeld) 59 seconden.

Volume wijzigen: Met deze optie kunnen de lengtewaarden voor de knoppen *Volume wijzigen* in het gereedschap *Volume van de drie audiosporen wijzigen* worden veranderd. Concreet wordt de tijd vastgelegd waarbinnen de geluidsopname van de actuele positie uit naar het nieuwe geluidsniveau stijgt of daalt.

Instellingen van het tabblad "Maak film"

Deze tabblad van het [Dialoogveld optie](#) heeft betrekking op de opties betreffende de videuitvoer.

Video-instellingen

Uitvoer: Hier kunt u kiezen welk soort videosignaal u wilt uitvoeren. Overtuig u ervan dat u ook de juiste kabel met het juiste opname-apparaat hebt verbonden.

Audio-instellingen

De standaard audio-instellingen bij het maken van een videofilm hebben steeds betrekking op de hoogste audiokwaliteit binnen een project. Deze instellingen kunnen niet worden gewijzigd.

Instellingen van het tabblad "Maak bestand"

Dit tabblad van het [Dialogvenster opties](#) zet de opties klaar die betrekking hebben op de digitale video-uitvoer op een harde schijf.

Instellingen van het tabblad voor het maken van filmbestanden

Dit tabblad geeft toegang tot de instellingen die in het dialoogvenster voor instellingen van filmbestanden aanwezig zijn.

Lees hiertoe ook [Compressie](#).

Tips en trucs: compressie

Studio DC10*plus* stuurt de compressie zodanig dat ieder beeld een bepaalde hoeveelheid data bevat.

De geproduceerde hoeveelheid data is afhankelijk van de grootte en de inhoud van het beeld. Wanneer men de niet zichtbare gebieden om het beeld wegsnijdt, (vgl. videoformaat, beelduitsnede), moet een overeenkomstig kleiner beeld worden gecomprimeerd.

Wanneer de beelden weinig details hebben (b.v. landschapsopnamen), dan moeten er minder beelddata worden gecomprimeerd dan bij detailrijke beelden (b.v. gebouwen synthetisch materiaal). Wanneer er weinig beelddata moeten worden gecomprimeerd (compressiefactor: laag), dan is het resultaat beter dan bij veel beelddata (compressiefactor: hoog).

Een probleem vormt beeldmateriaal met ruis, zoals dat ontstaat na het vaker kopiëren van beeldmateriaal. Ook wanneer het beeldmateriaal op zich weinig details kent moet de ruis toch mee worden gecomprimeerd. De daarvoor benodigde hoeveelheid data kan groter zijn dan de hoeveelheid data voor het eigenlijke beeld. Om dit op te heffen vermindert u de scherpte in de dialoog video-instellingen.

Tips en trucs: de harde schijf

Wij adviseren u uw video-opnamen op een andere harde schijf op te slaan dan die waarop u Windows hebt geïnstalleerd en de software die bij Studio behoort.

Aangezien er bij het opnemen van videosequenties in S-Video-kwaliteit tot 6,000 KByte per seconde aan *gecomprimeerde bestanden* ontstaan, ligt een passend grote en snelle harde schijf voor de hand.

Er is ten minste twee minuten basismateriaal nodig om één minuut videomateriaal te krijgen dat is getrimd en bewerkt: dit komt overeen met een hoeveelheid data die ligt tussen 96 MByte en 696 MByte. Daar komt de hoeveelheid data voor het geluid nog bij: één seconde HiFi-geluid betekent nog altijd 172 KByte aan audiodata.

Bij videoregistratie hebben standaard harde schijven door de automatische interne kalibrering het nadeel dat daarvoor soms de continue datastroom moet worden onderbroken. Bij de registratie is dat niet merkbaar, aangezien Windows in een buffer kan opslaan. Bij de weergave vanaf de harde schijf kunnen echter weinig beelden tijdelijk worden opgeslagen. Daarom is het beslist noodzakelijk dat er een continue datastroom zonder onderbrekingen wordt geleverd. Anders begint het met tussenpozen te "schokken" ofschoon alle beelden aanwezig zijn en de harde schijf zeer snel is. Zogenaamde A/V harde schijven hebben deze problemen niet.

Harde schijf voorbereiden

U moet uw harde schijf defragmenteren voordat u met de opname van video begint. Het defragmentatie gereedschap vindt u via het menu *Start* en de opdrachten *Programma's*, *Bureau-accessoires*, *Systeemwerkset* en *Defragmentatie*. U kunt ook een ander gereedschap gebruiken voor defragmentatie.

Bestanden verplaatsen

Om een zo snel mogelijke Playback te garanderen, dient u na het gereed komen van uw film de harde schijf nogmaals defragmenteren.

Bij veel harde schijven kunt u de toegangssnelheid naar bepaalde bestanden vergroten door ze aan het begin van de schijf te plaatsen. Wanneer een bestand aan het begin van de harde schijf (buiten) wordt weggeschreven gaat de toegang naar dit gedeelte duidelijk sneller dan aan het einde (binnen).

Tips en trucs: systeemeisen

Motherboard

U dient tenminste een Pentium 133-systeem met burst-compatible PCI-slots te gebruiken.

Motherboards, die op een Intel FX-Chipset zijn gebaseerd, zij niet aan te raden, vooral omdat de Performance van de PCI-Bussen op deze boards onvoldoende aan de gangbare eisen kan voldoen.

Oriënteer u ook inzake de datatransfersnelheid door middel van de documentatie die bij uw computer is meegeleverd.

Harde schijf

Wij adviseren voor het behalen van een goed resultaat het gebruik van Wide SCSI-AV-harde schijven wanneer een video-datarate van 6 MB per seconde wordt nagestreefd. Voor een datarate tot 4 MB/sec. is een afzonderlijke en moderne E-IDE-harde schijf doorgaans voldoende.

RAM

Hoe meer RAM, hoe makkelijker het voor u zal zijn, verstandig met Studio DC10*plus* te werken, waarbij 32 MB RAM als een minimum moet worden beschouwd. Wij adviseren 64 MB of hoger.

Tips en trucs: systeemsoftware

Hier volgen enkele tips met betrekking tot Windowsinstellingen, die u wellicht kunnen helpen StudioDC10*plus* optimaal te laten presteren.

Kleursterkte instellen: een hoge Windows resolutie met een hoge kleursterkte en een hoge refreshrate heeft soms een slechte overlay kwaliteit tot gevolg. Een vermindering van de resolutie, kleursterkte en/of refreshrate geven een goede overlay kwaliteit.

● De instelling van de overlay betreft uitsluitend de weergave van de computermonitor; de opgenomen sequenties bij de video-uitgang verschijnen steeds in TrueColor!

Instellingen voor de harde schijf: Stel de leesoptimalisatie van uw harde schijf op nul. Kies daartoe het menu *Start, Instellingen, Configuratiescherm, Systeem, het tabblad Prestaties en Bestandssysteem*. Stel de regelaar voor de *read-ahead optimalisatie* op nul.

Kies in het tabblad *Prestaties* het tabblad *Probleemoplossing*. Activeer de optie. Write-behind caching voor alle stations uitschakelen.

Instellingen voor de CD-ROM-drive: Onder Windows 95 / Windows 98 kunt u het bericht bij automatisch invoegen uitschakelen. Kies daarvoor *Start, Eigenschappen, Configuratiescherm, Systeem, Apparaatbeheer*, klik op CD-ROM en uw CD-ROM-drive, kies *Eigenschappen en Instellingen* en deactiveren de optie *Bericht bij automatisch invoegen*.

Taakbalk: Schakel de klok uit de taakbalk uit. Klik daartoe met de rechter muisknop op de taakbalk en kies *Eigenschappen*. Deactiveer de optie *Klok weergeven*.

Programma's / toepassingen sluiten: sluit voor het opnemen of afspelen van video's alle andere toepassingen. Dit geldt ook voor applicaties die op de achtergrond actief zijn.

Tips en trucs: verhogen van de beeldfrequentie

Wanneer u met uw systeem onvoldoende beeldfrequentie bereikt (voor PAL/SECAM 25 beelden per sec., voor NTSC 29,97 beelden per seconde), kunt u de volgende stappen ondernemen.

Netwerkdriever en applicaties deactiveren: Aangezien het netwerk gedurende de opname en het afspelen vaak onderbrekingen teweegbrengt, is het raadzaam niet binnen het netwerk te werken.

Geluidsopname: neem het geluid alleen op wanneer u dit echt nodig hebt, aangezien een video-opname met geluid erg veel processortijd in beslag neemt.

Tips en trucs: digitaliseren

Beeldkwaliteit verhogen: De kwaliteit van de bron bepaalt de beeldkwaliteit. S-Video-apparatuur levert kwalitatief beter videomateriaal op dan Composite-apparatuur, maar is daarentegen duur. U krijgt echter wel een betere kleurverzadiging, scherpere kleurovergangen en minder ruis.

Het kopiëren van analoog videomateriaal heeft kwaliteitsverlies tot gevolg. Het kopiëren van een video-opname naar de harde schijf is het beste; bij het opnemen van videoband ontstaan verliezen door de tweede stap. Bij een vaak gekopieerde videoband ontstaan er eveneens kwaliteitsverliezen.

Formaat: Leg voor een project een formaat (een resolutie) vast. Dit geldt zowel voor de video als voor de bitmaps en animaties. Daardoor wordt bij de berekening van de film veel rekenwerk bespaard.

Trim: Bij het digitaliseren van videobeelden is het niet noodzakelijk het volledige beeld te digitaliseren aangezien videobeelden onzichtbare en onbelangrijke delen hebben aan de randen. Deze delen kunnen zonder informatieverlies worden getrimd.

Door het uitsnijden wordt de datahoeveelheid verminderd, wat op zijn beurt het digitaliseren naar een hogere kwaliteit zonder afgekeurde beelden mogelijk maakt. Zo lang het beeld op de televisie nog zonder randen te zien is, kan de trimfactor zonder kwaliteitsverlies worden vergroot.

Datarate: De datarate van Studio DC10*plus* wordt constant gehouden en voortdurend aan het beeldmateriaal aangepast. Daardoor wordt een optimale kwaliteit bereikt.

Bij een scènewisseling verandert de beeldinhoud zeer sterk. Een probleem hierbij is vooral het wisselen van scènes van een detailarm naar een detailrijk beeld. Deze sprong kan bij een te hoge datarate tot een "dropped frame" (een niet geregistreerd beeld) leiden. Bij latere bewerking speelt een "dropped frame" bij harde lussen geen rol, bij zachte overgangen valt het echter onaangenaam op. Wanneer er te veel beelden worden "gedropped", dan moet u de datarate reduceren.

● Voor videomontage met een optimale kwaliteit dienen geen beelden te worden "gedropped"; voor digitale video, die uitsluitend op een computer moet worden afgespeeld, zijn afzonderlijk, afgekeurde beelden niet belangrijk.

Digitale video met geluid: Wanneer u digitale videosequenties met geluid registreert, let er dan op dat geluid ook ruimte op de harde schijf in beslag neemt:

- CD-kwaliteit (44 kHz, 16 bit-stereo) betekent ongeveer 172 KByte/sec.,
- Stereo-kwaliteit (22 kHz, 16 bit-stereo) ca. 86 KByte/sec. en
- Mono-kwaliteit (22 kHz, 8 bit-mono) altijd nog 22 KByte/sec.

Hoe hoger de geluidskwaliteit, des te minder er over blijft voor de registratie van beelden. Maximale kwaliteit (CD) is slechts in uitzonderingsgevallen noodzakelijk. De minimale kwaliteit (11kHz/8bit-mono) levert daarentegen zelden audiofrequenties op waar men tevreden over kan zijn.

Tips en trucs: computeranimatie

Wanneer u een Computeranimatie (b.v. Flics) met DC10*plus* bewerken/in een digitale video zou willen opnemen, dient u de volgende belangrijke instructie op te volgen:

Overeenkomstige beeldgrootte: Maak uw animatie in dezelfde beeldgrootte en refreshrate maakt als de originele video: 384 x 576 x 25 (Volledig formaat) of als TV-beeld uitsnede (360x540). Wanneer u deze aanwijzing niet opvolgt dan duurt de formaatomrekening onnodig lang en zijn er na de omrekening bij de weergave storingen te zien in de animatie.

TrueColor-formaat instellen: Computeranimaties in het FLC-formaat zijn standaard 8-bit-gepaletterd. Wanneer een computeranimatie in Motion-JPEG-formaat moet worden opgeslagen, moet u deze voor de comprimering naar een TrueColor-formaat (24 bit) converteren.

Motion-JPEG comprimeren: Voordat u computeranimaties in een videobewerkingsprogramma zoals Studio bewerkt, dient u naar Motion-JPEG-formaat te comprimeren om de bewerkingstijd drastisch terug te brengen.

Bij problemen: installatie

Probleem

De computer crasht bij de start van de DC10plus-hardwaretest of bij de start van het captureprogramma.

Oplossing

Enkele grafische boards vereisen slechts 32 MByte geheugen, maar gebruiken in werkelijkheid 64 MByte. DC10plus wordt door het systeem direct achter de grafische board gemapt, waardoor de grafische driver in het bereik van Studio DC10plus grijpt. De mapping van de grafische Boards moet handmatig worden gewijzigd.

Details: Bevindt een geheugengebied van DC10plus zich direct achter een geheugengebied van de grafische board, dan moeten via apparaatbeheer de resources van het opslaggebied op een ander bereik worden ingesteld. Is de actuele instelling:

Grafische board: op **F0000000-F1FFFFFF**,

DC10plus: op **F2000000-F2FFFFFF**,

dan moet het geheugen van de grafische kaart op b.v. **E0000000-E1FFFFFF** worden geplaatst.

Om het geheugenbereik van uw grafische board anders te mappen, gaat u als volgt te werk:

1. Open via het menu *Start* en de opdracht *Instellingen* het *Configuratiescherm*.
2. Open de map *Systeem* en activeer het *Apparaatbeheer*.
3. In apparaatbeheer kiest u *Computer* en *Grafische kaart*. De actuele grafische board wordt getoond.
4. Markeer de *Grafische board* en klik op *Eigenschappen*.
5. In het volgende venster klikt u op het tabblad *Bronnen weergeven*.
6. Deactiveer het vakje *Automatische instellingen gebruiken*.
7. Klik op de knop *Instellingen wijzigen*.

● Windows 95 / Windows 98 mag geen andere conflicten melden, anders moet een ander vrij bereik worden gekozen!

8. Verlaat Apparaatbeheer.
9. Start Windows opnieuw om de wijzigingen in werking te laten treden.

Probleem

VSYNC IRQ werd bij de DC10plus-hardwaretest niet gestart.

Mogelijk oorzaak

Aan het PCI-Slot, waarin Studio DC10plus is ingebouwd, werd in de BIOS van de computer geen IRQ toegewezen.

Oplossing

Wanneer het expliciet niet mogelijk is, in de BIOS een IRQ aan het PCI-slot toe te wijzen, moeten in ieder geval een IRQ voor de PCI-bus als AVAILABLE worden geplaatst.

Details: Daarbij moet ieder PCI-board bij de installatie via het betreffende PCI-slot een IRQ toegewezen kunnen worden.

DC10plus ondersteunt IRQ-Sharing, d.w.z. DC10plus deelt de IRQ met een ander PCI-board (dit moet dan uiteraard IRQ-sharing ondersteunen!).

Toch kunnen er bij deze werkwijze performanceverliezen optreden bij het opnemen en weergeven van video's.

Probleem

De hardware werd bij de DC10plus hardwaretest niet gevonden.

Oplossing

1. Open het menu *Start* en onder de opdracht *Instellingen* het *Configuratiescherm*.
2. Kies onder *systeem, Apparaatbeheer* en de optie *Besturing voor geluid, video en spelletjes*.
3. Wis eventueel de volgende ingevoerde gegevens: PCI Multimedia Video Device.
4. Start Windows opnieuw. Bij het starten moet de volgende melding verschijnen:
Nieuwe hardware gevonden!
Gegevensdrager plaatsen.
5. Wanneer deze melding bij de start niet wordt getoond, dient u DC10plus in een ander PCI-Slot in te bouwen. Geeft dit ook geen soelaas, dan is de DC10plus defect of de videoboard heeft problemen met het gebruikte moederboard.
6. Bevestig met *OK*.
7. Leg de DC10plus CD-ROM in uw CD-ROM-drive en voer de Windows opdrachtregel voor de driveherkenning van uw CD-romdrive in (b.v. D:) .
8. Klik op *OK*.
9. Start opnieuw de hardwaretest via het configuratieprogramma van DC10plus.

Bij problemen: werking

Probleem

Geen uitvoer naar video of PC-monitor.

Mogelijke oorzaak 1

DC10*plus* kan in twee bedrijfsmodi werken, die via de DC10*plus* controle kunnen worden geselecteerd. Het programma DC10*plus* controle vindt u in de programmagroep DC10*plus*. Dit programma is steeds in bedrijf.

Mogelijke oorzaak 2

Het uit te voeren AVI-bestand is niet met Motion-JPEG gecomprimeerd.

Oplossing 2

U moet dit bestand eerst bijvoorbeeld naar Studio importeren en het vervolgens met behulp van de optie *Maak film* naar een AVI-bestand met Motion-JPEG-compressie converteren.

Probleem

Bij het opnemen worden er beelden weggelaten.

Mogelijke oorzaak

De overdrachts snelheid van uw harde schijf is te laag.

Oplossing

In dit geval moet de datarate zo lang worden verlaagd tot er geen beelden meer worden weggelaten.

Details: In combinatie met enkele E-IDE harde schijven kan het bij een hogere datarate gebeuren dat de weergave bij het afspelen van een AVI-bestand "trekt". Dit kan worden teruggevoerd op het feit dat de harde schijf tijdens het lezen van het bestand een recalibrering uitvoert, die tot deze onderbrekingen leidt.

Dit is geen fout van Studio DC10*plus*, maar wordt bepaald door de manier waarop de harde schijf met de overige systeemcomponenten functioneert.

U kunt de snelheid van uw harde schijf met een paar trucs vergroten:

1. Open via het menu *Start* en via de opdracht *Instellingen* het *Configuratiescherm*.
2. Open de map *Systeem* en activeer de opdrachten *Prestaties*, *Bestandssysteem* en *Probleemoplossing*.
3. Activeer de optie *Write-behind caching voor alle stations uitschakelen* en klik op *OK*.
4. Klik in het *Configuratiescherm* op *Systeem*, *Prestaties*, *Bestandssystemen* en *Harde schijf*.
5. Zet de optie *Read-aheadoptimalisatie* op *Geen*.

Probleem

Video en Audio zijn na 15 minuten speeltijd a-synchroon.

Mogelijke oorzaak

De op de soundkaart en de DC10*plus* geïntegreerde klokken zijn niet 100% synchroon met elkaar. Dit probleem kan zich voordoen wanneer aparte sound- en video digitaliseerkaarten met elkaar worden gecombineerd.

Oplossing

Verdeel uw project in delen van max. 10 minuten. Wanneer de audio-video-synchronisatie na 5 minuten weer verloren gaat, gebruik dan een andere geluidskaart.

Probleem

VidCap32 wordt niet ondersteund door Pinnacle en Microsoft.

Mogelijk oorzaak

Het programma is een gratis "Give-away".

Bekende problemen

VidCap32 zet het Capture-bestand standaard op c:\CAPTURE.AVI. Wilt u echter een andere drive gebruiken, leg dan de betreffende drive vast.

Bij problemen: Windows 95 / Windows 98

Probleem

De hardware wordt bij de installatie niet gevonden.

Oplossing

1. Open via het menu *Start* en de opdracht *Instellingen* het *Configuratiescherm*.
2. Kies onder *Systeem* het *Apparaatbeheer* en de optie *Besturing voor geluid, video en spelletjes*.
3. Wis eventueel:
PCI Multimedia Video Device
Studio DC10plus MotionJPEG Capture/CODEC board
4. Start Windows opnieuw.
5. Bij *Start* dient de volgende melding te verschijnen:
Nieuwe hardwarecomponenten gevonden!
Informatiedrager plaatsen.
Wordt deze melding bij Start niet getoond, dan dient u Studio DC10plus in een ander PCI-Slot in te bouwen. Helpt dit ook niet, dan kan het zijn dat de Video-board een hebben met het in gebruik zijnde moederboard.
6. Bevestig met *OK*.
7. Leg de DC10plus CD-ROM in uw CD-ROM-drive en voer de Windows-commandoregel voor uw CD-ROM-in (b.v D:).
8. Klik op *OK*.
9. Start de hardwaretest via het DC10plus-configuratieprogramma opnieuw.

Probleem

Algemene crashes of foutieve functies.

Oplossing

Controleer of het DC10plus-stuurprogramma volledig in Windows 95 / Windows 98 is geïnstalleerd.

Details: Via *Configuratiescherm*, *Multimedia*, *Geavanceerd*, *Video-opnameapparatuur*, kunt u het *Studio DC10plus*, *Motion JPEG Capture/CODEC Board* stuurprogramma configureren.

De optie *Dit opname-apparaat gebruiken* moet geactiveerd zijn wanneer er met *Studio DC10plus* opgenomen gaat worden.

Bevindt er zich onder de menuoptie *Video-opnameapparatuur* nog een ander stuurprogramma, let er dan op dat hierbij de optie *Dit opnameapparaat NIET gebruiken* actief is.

Probleem

De overlay functioneert niet.

Oplossing 1

Het kan zijn dat de kleursterkte te hoog of te laag is ingesteld. Zet de kleursterkte in het dialoogvenster eigenschappen van weergave op 16 bit en herhaal de test.

Oplossing 2

Uw Desktopgebied is mogelijk te hoog ingesteld. Stel deze in het dialoogvenster eigenschappen voor weergave in op een resolutie van 800 x 600 en herhaal de test.

Oplossing 3

U gebruikt soms een *Standard-Windows*-stuurprogramma of een ouder stuurprogramma voor uw grafische kaart. Het kan ook zijn dat uw grafische stuurprogramma defect is. Neem in dat geval contact op met de leverancier van uw grafische kaart, om vast te stellen of u de meest actuele versie van het

stuurprogramma volgende de regels op systeem hebt geïnstalleerd. Installeer uw grafische stuurprogramma opnieuw conform de informatie van de leverancier of met behulp van de technische support.

Oplossing 4

Mogelijk werd Direct-X niet juist op uw systeem geïnstalleerd. Neem daarover contact op met de leverancier van uw grafische kaart.

Album

Aan de linker kant van het Albums bevinden zich vier tabbladen voor directe toegang tot videoscènes, Afbeeldingen, overgangen en Geluidseffecten. Klik de afzonderlijke tabbladen om de daarin aanwezige componenten te bekijken.

Videoscènes

Studio DC10*plus* neemt u één van de moeizaamste werkzaamheden uit handen die bij de traditionele videomontage nog steeds moesten gebeuren, doordat uw videoopname automatisch in afzonderlijke scènes wordt verdeeld. Sleep eenvoudig de gewenste scènes uit het album naar het filmvenster.

Afbeeldingen

Bij de levering van Studio DC10*plus* is een groot aantal kant- en-klare titels inbegrepen die u voor uw videoproductie kunt gebruiken. U kunt vooral de krachtige titeleditor TitleDeko gebruiken om uw eigen videotitels te maken. Uw afbeeldingen kunnen bovendien bitmaps en opgenomen videobeelden bevatten.

Overgangen

Gebruik professionele overgangen - Fadeouts, Dissolves und Wipes -in uw videoproductie.

Geluidseffecten

Verrijk uw videofilms met meer dan 150 kant-en-klare geluidseffecten, die in 13 categorieën zijn -, of genereer uw eigen sounds!

