

## Hinzufügen von Übergängen in Ihren Film

Übergänge werden auf der Videospur abgelegt, indem sie - wie auch von anderen Clips her gewohnt - direkt aus dem Album hinübergezogen werden, wobei Sie dies unter jeder beliebigen Ansicht tun können. Wenn Sie schnell Übergänge in Ihren Film integrieren möchten, so kann die Storyboard-Ansicht dafür sehr nützlich sein.

### **Einen Übergang hinzufügen:**

1. Klicken Sie auf das Symbol für die Storyboard-Ansicht in der Menüleiste des Filmfensters. und lokalisieren Sie den Bereich zwischen zwei Clips, die Sie mit dem Übergang verbinden möchten, oder wählen Sie ein Overlay-Bild, das Sie mit einem Ein- bzw. Ausblendeeffekt (Fade-in/out) versehen möchten.
2. Klicken Sie auf die Album-Registerkarte mit den *Übergangseffekten*.
3. Klicken Sie auf den gewünschten Effekt und ziehen Sie den Übergang und ziehen Sie den Übergang in den Grenzbereich zwischen gewähltem Clip oder Overlay-Bild.

## Hinzufügen von Standbildern in voller Bildschirmgröße

Standbilder - wie zum Beispiel Fotografien, Cliparts usw. - werden über die Grafiksektion des Albums in ein Video eingefügt.

### Ein Standbild in voller Bildschirmgröße einfügen:

1. Legen Sie im Filmfenster die Stelle fest, an der Sie das Bild einfügen möchten.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte *Grafiken anzeigen*, und legen Sie das Bild fest, das Sie einfügen möchten.

*Die zum Album gehörende Grafiksektion wird mit einigen bereits vorhandenen Bildern (falls Sie die betreffende Option bei der Installation von Studio aktiviert haben) angezeigt. Wenn Sie Ihre eigenen Bilder verwenden möchten, so klicken Sie auf das Symbol für Dateiordner und wechseln Sie zu dem Ordner, in dem Sie Ihre Bilder abgelegt haben.*

3. Ziehen Sie das gewünschte Bild an die entsprechende Stelle im Filmfenster.

Sie können auch Standbilder in Titel integrieren, die mit [TitleDeko](#) erstellt worden sind.

## Hinzufügen von Overlay-Standbildern

Overlays können auf zwei verschiedene Arten erzeugt werden, wobei der Titel-Editor mit der Bezeichnung TitleDeko am häufigsten eingesetzt wird; Sie können jedoch auch eine Standbild-Datei importieren. Ein Unterschied zwischen den beiden Methoden liegt in der Art und Weise, wie der Transparenzanteil des Overlay-Bildes festgelegt wird.

Vergleichen Sie hierzu [Transparenz in Overlay-Standbildern](#) für weitere Informationen.

### **Einfügen eines Overlays:**

1. Klicken Sie auf die Registerkarte *Grafiken anzeigen*, und legen Sie das Bild fest, das Sie hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie die Timeline-Ansicht im Filmfenster und lokalisieren Sie die Position, wo Sie das Bild überlagern wollen.
3. Ziehen Sie das gewählte Bild aus dem Album an die gewünschte Stelle im Filmfenster in die Titel Overlay-Spur.

## Aufnahmemodus

Im Studio DC10*plus* Aufnahmemodus können Sie Quellvideos auf Ihre Festplatte aufnehmen. Die Videoquelle kann ein Camcorder, ein TV-Tuner, ein Videorekorder oder eine Live-Kamera sein. Im Zuge des Aufnahmeprozesses füllt sich nun Ihr Album mit Videoszenen, und der Player zeigt die eingehenden Videoszenen an. Gleichzeitig können Sie mit Hilfe des integrierten Diskometers den jeweils freien Speicherplatz Ihrer Festplatte überwachen lassen.

**Der Player während des Aufnahmemodus:** Während der Aufnahme zeigt der Player die eingehenden Videosequenzen an. Der Bandzähler zeigt die genaue Lauflänge des aufgenommenen Videos an.

**Die Aufnahme Start/Stop Schaltfläche:** Die Aufnahme Start/Stop Schaltfläche startet und beendet die Aufnahme.

**Diskometer:** Über das Diskometer erhalten Sie in grafischer und numerischer Form den Informationen über den auf Ihrer Festplatte verfügbaren Speicherplatz. Sie können hier auch die Qualität des aufzunehmenden Videos festlegen. Je höher die gewählte Qualitätsstufe, desto mehr Speicherplatz benötigen Sie für jede Sekunde Ihrer Videoaufnahme.





## Video aufnehmen

Bei dem Aufnahme-prozeß werden diejenigen Videos digitalisiert, die Sie bei Ihrer Arbeit mit Studio verwenden, wobei Ihr Quellvideo in der zu Studio gehörenden DC10*plus*-Karte digitalisiert und anschließend auf der Festplatte Ihres Computers abgelegt wird. Nach Abschluß der Videoaufnahme wird eine automatische Szenenerkennung durchgeführt, und das Album füllt sich mit den Videoszenen. Nun sind Sie in der Lage, die einzelnen Szenen zu bearbeiten, Übergänge zu integrieren, Titel zu erzeugen sowie Soundeffekte hinzuzufügen und den fertigen Videofilm am Ende auf ein Band aufzuzeichnen oder einen Digitalfilm davon zu erzeugen.

Mit Studio besitzen Sie stets die volle Kontrolle über die Video- oder Audioaufnahme, die Sie digitalisieren möchten. Sie können die Art des Videosignals (Composite oder S-Video), die Aufnahmequalität, andere Videoeinstellungen wie Helligkeit, Kontrast, Schärfe, Farbton und Farbsättigung, die Lautstärke von einzelnen Clips, Stereo- oder Monoaufnahme sowie die Sample Rate festlegen.

Nach der Videoaufnahme ist Studio DC10*plus* in der Lage, jeden Schnitt- oder Szenenwechsel auf Ihrem Quellvideo zu erkennen und jeweils eine separate Videoszene im Album anzulegen. Nun können Sie auf die in Studio DC10*plus* enthaltenen Funktionen für den Videoschnitt zurückgreifen und diejenigen Szenen aus dem Album auswählen, die sich in Ihrem fertigen Film befinden sollen.

Bitte aktivieren Sie die nachfolgend aufgeführten Verknüpfungen zu wichtigen Informationen bei der Videoaufnahme:

-  [Diskometer](#) - Überwacht die Speicherbelegung der Festplatte
-  [SmartCapture](#) - Automatische Szenenerkennung
-  [Schritt für Schritt](#) - Videoaufnahme Schritt für Schritt
-  [Aufnahme konfigurieren](#) - Video- und Audioaufnahme Optionen



[Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Einstellungen ändern

Es stehen Ihnen einige Optionen zur Verfügung, mit denen Sie die werkseitig implementierten Voreinstellungen auf Ihre Wünsche anpassen können. wobei diese Voreinstellungen für die meisten Situationen und Hardwarebedingungen ausreichend sein dürften. Sie besitzen dennoch die Möglichkeit, diese Einstellungen bei Bedarf an Ihren persönlichen Arbeitsstil oder Ihrer speziellen Systemumgebung anpassen zu können.



[Audio-Optionen](#)

[Video-Optionen](#)

[Das Dialogfeld Optionen](#)



[Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Ändern der Miniaturabbildung

Studio verwendet laut Standardeinstellung das jeweils erste Bild jeder Szene für die jeweilige Miniaturabbildung, eine Voreinstellung, die Sie problemlos nach Ihren Wünschen verändern können.

### **Zur Änderung der im Album enthaltenen Miniaturabbildungen:**

1. Wählen Sie die Szene, die verändert werden soll.
2. Verwenden Sie zum Auffinden der neuen Miniaturabbildung die Steuertasten des Players.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Szene und wählen Sie aus dem Popup-Menü die Option für das Zurücksetzen der Miniaturabbildung.

## Kombinieren und Unterteilen von Szenen

Die in Studio implementierte Automatische Szenenerkennung ist ein sehr leistungsfähiges, schnelles und zeitsparendes Werkzeug. Dennoch kann es vorkommen, daß Sie bei einer bestimmten Szene die von Studio DC10*plus* vorgeschlagenen Anfangs- und Endpunkte einer Szene nicht übernehmen möchten.

Nachdem Sie Ihre Szenen in der Vorschau analysiert haben, haben Sie vielleicht den Wunsch, einige davon in größere oder kleinere Einheiten zu kombinieren oder zu unterteilen. Operationen dieser Art werden nicht im Filmfenster, sondern im Szenenalbum erledigt.

### Kombinieren von Szenen im Album:

1. Wählen Sie die Szenen aus, die kombiniert werden sollen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine der Szenen.
3. Wählen Sie aus dem eingeblendeten Lokalmenü die Option *Szenen kombinieren* oder aktivieren Sie die Menüoptionen *Album > Szenen kombinieren* aus der Hauptmenüleiste.

*Die ausgewählten Szenen werden zu einer einzigen Szene kombiniert, d. h. zusammengefaßt, wobei jedoch nur horizontal benachbarte Szenen miteinander kombiniert werden können. Weiterhin werden diese Szenen in derjenigen Reihenfolge verbunden, in welcher sie im Album erscheinen, gleichgültig, in welcher Reihenfolge die Szenen ausgewählt wurden. Die Reihenfolge der Szenen im Album verläuft dabei von links nach rechts und von oben nach unten. Drücken Sie die Tastenkombination Strg+Z oder nutzen Sie die Funktion Rückgängig, wenn Sie eine Aktion zurücksetzen wollen.*

*Falls Sie zwei oder mehr nicht beieinanderliegende Szenenfolgen markieren, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste einen Markierungsrahmen ziehen, so werden alle in einer Szenengruppe enthaltenen Szenen kombiniert. Die beiden Szenengruppen selbst werden aber nicht miteinander kombiniert.*

### Unterteilen von Szenen im Album:

1. Wählen Sie die Szenen aus, die unterteilt werden sollen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein dieser Szenen.
3. Wählen Sie aus dem eingeblendeten Lokalmenü die Option *Szenen unterteilen* oder aktivieren die Optionen *Album > Szenen unterteilen* in der Hauptmenüleiste.

4. Legen Sie die Länge der unterteilten Szenen fest, indem Sie einen Wert eingeben.

*Der kleinstmögliche Wert liegt hier bei einer Sekunde, wobei jedes nach der Unterteilung verbleibende Video zu der letzten Szene hinzugefügt wird.*

5. Klicken Sie auf OK.

*Ein Fortschrittsbalken wird eingeblendet, die Szene wird unterteilt und neue Szenen werden dem Album hinzugefügt. Drücken Sie die Tastenkombination Strg+Z oder aktivieren Sie die Funktion Rückgängig, wenn Sie die Operation rückgängig machen wollen.*

Sie können auch später diese Szenen noch unterteilen, vorausgesetzt, diese besitzen wenigstens eine Spieldauer von einer Sekunde Länge.

### Teilen einer einzelnen Szene im Album:

1. Wählen Sie die Szenen.
2. Benutzen Sie die Transportsteuertasten des Players, um das Frame festzulegen, an dem die Szene geteilt werden soll.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie *Clip teilen*.



## Aufnahme konfigurieren

Studio bietet dem Anwender herauschiebbare Optionsschaltfelder mit entsprechenden Optionen für Video- und Audioaufnahmen, mit denen Sie eine optimale Anpassung an Ihren persönlichen Arbeitsstil und/oder an Ihre spezielle Systemumgebung erzielen können.

Die enthaltenen Optionen für die Aufnahme beziehen sich sowohl auf Audio- als auch auf Videoaufnahmen, die Sie digitalisieren möchten. Es handelt sich hierbei um einen für den nicht-linearen Videoschnitt kritischen Punkt, zumal Sie damit die für jeden digitalisierten Clip einmal umgesetzten Werte für Helligkeit, Kontrast, Farbton und Farbsättigung nicht mehr verändern können - sehr wichtig, wenn es darum geht, im Rahmen eines Projektes verschiedene Videoquellen miteinander zu mischen.

Stellen Sie also Ihre Video-Optionen direkt bei der Aufnahme korrekt ein und verleihen Sie damit Ihrem Projekt von Anfang an die benötigte Konsistenz, was sich in der Qualität von Farbtönen, Helligkeit und Kontrast widerspiegelt.

Gleichzeitig garantiert die Einhaltung der korrekten Audio-Optionen während der Aufnahme konsistente Lautstärkepegel und eine gute Tonqualität.

### Video-Optionen

Wählen Sie zunächst den Videotyp, den Sie digitalisieren möchten, indem Sie auf die entsprechende Quellschaltfläche (S-Video oder Composite) klicken. Das herauschiebbare Bedienfeld mit den verfügbaren Video-Optionen ermöglicht Ihnen nun das Einstellen der Werte für Helligkeit, Kontrast, Schärfe, Farbton und Farbsättigung für jedes digitalisierte Videoclip.

### Audio-Optionen

Sie können den auf Ihrem Video integrierten Tonteil ebenfalls digital umsetzen, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche für Audio-Aufnahme klicken. Sollte Ihr Video keinen Tonanteil enthalten, so klicken Sie auf die Schaltfläche zum Deaktivieren der Audioaufnahme. Das herauschiebbare Audio-Optionsfeld beinhaltet die Einstellungen für Lautstärke, Kanäle sowie Sample Rate, wobei die beiden letztgenannten Optionen sowohl die Soundqualität als auch die Dateigröße beeinflussen. Je höher die Qualität, desto größer die Datei.

## Studio DC10*plus* Inhalt der Hilfedatei

- [Was bietet Studio DC10\*plus\*](#)
- [Die Studio DC10\*plus\* Bedienoberfläche](#)
- [Aufnehmen von Video](#)
- [Arbeiten mit Videoszenen](#)
- [Arbeiten mit Standbildern](#)
- [Arbeiten mit Übergängen](#)
- [Arbeiten mit Title Deko](#)
- [Arbeiten mit Audio](#)
- [Erstellen Ihres Films](#)
- [Ändern von Einstellungen](#)
- [Die Studio DC10\*plus\* Kontrolle](#)
- [Tips und Tricks](#)
- [Studio DC10\*plus\*: Bei Problemen](#)
- [Über JPEG Bild-Kompression](#)



[Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Erzeugen von Titeln mit TitleDeko

Bei dem Dienstprogramm TitleDeko handelt es sich um einen sehr leistungsfähigen Titel-Editor mit dem Sie völlig unkompliziert und schnell professionelle Titel und Grafiken erzeugen können. Die in Ihren Videofilmen verwendeten Titel selbst können Texte, Formen, Hintergrundfarben sowie Fotos oder auch aus anderen Programmen importierte Grafiken enthalten. Mit TitleDeko verfügen Sie praktisch über unbegrenzte Möglichkeiten, eigene Schriftstile zu entwickeln und können zudem noch die vielen bereits vordefinierten Stilvorlagen verwenden, wenn Sie einmal schnell einen Titel generieren müssen. Sie können Ihre Titel modifizieren, indem Sie für eine Vielzahl von professionellen Effekten Übergänge hinzufügen - wie zum Beispiel Fade- oder Slide-Effekte - und auch die Zeitdauer definieren, wie lange ein Titel auf dem Bildschirm angezeigt sein soll.

### TitleDeko starten

Es gibt drei Möglichkeiten, den Titel-Editor TitleDeko zu aktivieren, wobei die Art des Aufrufs darüber entscheidet, ob es sich bei dem betreffenden Titel um einen Overlay- oder einen Vollbildtitel handelt (auch später noch änderbar). Ein Vollbildtitel wird auf die Videospur plaziert und füllt den gesamten Bildschirm aus, d. h. das Video wird an dieser Stelle ersetzt. Ein Overlay-Titel hingegen muß auf der Titel-Overlayspur abgelegt werden und überlagert dabei das Video.

#### *Aktivierung von TitleDeko über das Filmfenster*

Wenn Sie einen Overlay-Titel erzeugen möchten, doppelklicken Sie auf der Titel-Overlayspur genau auf diejenige Position, an welcher der Titel erscheinen soll. Wollen Sie einen Vollbildtitel anlegen, so klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Videospur.

#### *Aktivierung von TitleDeko über die Toolbox*

Klicken Sie auf die Toolbox-Schaltfläche, um diese zu öffnen und aktivieren Sie anschließend die Titel-Schaltfläche, wonach das Titelwerkzeug auf dem Bildschirm erscheint. Klicken Sie nun entweder die Schaltfläche *Titel-Overlay* oder *Vollbildtitel*

#### *Aktivierung von TitleDeko über die Hauptmenüleiste*

Wählen Sie *Toolbox > Titel erzeugen* und klicken Sie dann entweder auf die Schaltfläche *Overlay-Titel* oder auf die Schaltfläche *Vollbildtitel*, um TitleDeko zu aktivieren.

Vergleichen Sie hierzu auch [TitleDeko benutzen](#).

## Erzeugen und Verwenden von Standbildern

Studio bietet Ihnen eine ganze Palette von Möglichkeiten zur Integration von Standbildern in Ihren Videofilm. So können Sie Bilder wie Fotografien oder Zeichnungen im Rahmen der meisten Standardformate importieren und auch Videobilder verwenden, die mit dem in Studio implementierten Framegrabber, einem Tool zur Digitalisierung von einzelnen Bildern, erstellt worden sind. Titel sind auch eine Art von Standbildern, die wiederum selbst importierte oder von Studio digitalisierte Bilder enthalten können.

Standbilder können auf der Videospur selbst oder auf der Titel-Overlayspur abgelegt werden, wobei diese im letzteren Fall das betreffende Video überlagern.

Wenn Sie in das Filmfenster ein Standbild ablegen, so wird eine Kopie dieser Bilddatei in das aktuelle Studio-Projekt importiert, womit das betreffende Projekt an Mobilität gewinnt. Es ist jedoch so, daß eventuelle Änderungen an der ursprünglichen Bilddatei nicht automatisch im Projekt aktualisiert werden. Sie müßten in diesem Fall das veränderte Standbild noch einmal in Ihr Projekt importieren.

### *Bilder in voller Bildschirmgröße*

Bilder, die den gesamten Bildschirm ausfüllen, werden auf der Videospur abgelegt, so daß Studio nach Beenden des vorausgehenden Videoclips das betreffende Bild im vollen Bildschirmmodus anzeigt. Dabei liegt der visuelle Effekt darin, daß eine vorausgehende Videoszene durch ein stehendes Bild solange ersetzt wird, bis daß der nächste Videoclip oder das nächste Standbild beginnt.

### *Overlay-Bilder (Bildüberlagerung)*

Overlay-Bilder werden auf der Titel-Overlayspur abgelegt und überlagern direkt die betreffende Videoszene. Das Video läuft also im Hintergrund weiter, während das Overlay-Bild "unbeweglich" im Vordergrund der betreffenden Videoszene zu sehen ist. Der resultierende visuelle Effekt besteht darin, daß Standbilder - wie zum Beispiel ein Videotitel oder eine Grafik - einen bestimmten Teil einer Videosequenz im Vordergrund überlagern



[Erzeugen von Titeln mit TitleDeko](#)

[Hinzufügen eines Standbildes in voller Bildschirmgröße aus dem Album](#)

[Hinzufügen eines Overlay-Standbildes aus dem Album](#)

[Der Framegrabber](#)

[Trimmen von Standbildern](#)



[Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Bearbeitungsmodus

Unter dem Bearbeitungsmodus finden Sie die drei Bereiche *Album*, *Player* und *Filmfenster*. Zusätzlich befinden sich neben der *Hilfe*-Schaltfläche in der oberen rechten Ecke die Schaltflächen für unbegrenztes *Rückgängig* machen bzw. *Wiederherstellen*. Durch wiederholtes Klicken der Schaltfläche *Rückgängig* werden Sie Schritt für Schritt wieder bis an den Ausgangspunkt der von Ihnen durchgeführten Änderungen geführt, wobei dieses Verfahren prinzipiell unbegrenzt ist. Sie können also nach Herzenslust Ihre Videos ohne Risiko bearbeiten, da Sie später alle Bearbeitungsschritte wieder rückgängig machen können.

Unter dem Bearbeitungsmodus finden Sie die drei Bereiche *Album*, *Player* und *Filmfenster*. Bitte verwenden Sie die nachfolgend aufgeführten Verknüpfungen bzw. die Pfeilsuchttasten in der Werkzeugleiste des Hilfefensters, um diese Bereiche im Detail kennenzulernen.

Im **Player** können Sie sich die Vorschau eines Films bzw. die aus dem Album aktuell ausgewählte Szene ansehen, bzw. Teile Ihres bearbeiteten Films aus dem Filmfenster abspielen lassen.

### [Der Player](#)

Mit Hilfe des **Albums** besitzen Sie die Auswahlmöglichkeiten, welche Videoszenen, Übergänge, Grafiken und Soundeffekte Sie in Ihrem Film aufnehmen möchten.

### [Das Album](#)

Mit Hilfe des **Vorschaufensters** können Sie die in Ihrem Videofilm enthaltenen Clips und Effekte in der Vorschau betrachten und bearbeiten.

### [Das Filmfenster](#)

## Formatieren und Transformieren von Text und Objekten

Texte und Objekte können durch die Wahl einer Formatvorlage oder auch manuell durch Hinzufügen von Formatattributen wie Fett, Größe, Schriftart, Zeichenabstand usw. formatiert werden.



Klicken Sie zum Ändern der Schriftart auf den nach unten weisenden Pfeil und wählen Sie aus dem Listenfeld die gewünschte Schriftart bzw. klicken Sie auf die Schaltfläche Schriftarten durchsuchen, wenn Sie eine grafische Vorschau der einzelnen Schriftarten bevorzugen und wählen Sie die gewünschte Schriftart durch Doppelklicken aus.

Wenn Sie den Schriftgrad, d. h. die Punktgröße eines Textes verändern wollen, so geben Sie in das Eingabefeld Schriftgrad eine neue Punktgröße ein oder klicken Sie auf die betreffenden Pfeiltasten.



Möchten Sie die Textformate wie *Fett*, *Kursiv* und/oder *Unterstrichen* ändern, markieren Sie zunächst wieder den betreffenden Text. Klicken Sie auf die betreffenden Schaltflächen in der Menüleiste des Editors oder verwenden Sie die Tastenkombinationen (Strg+B), (Strg+I) sowie (Strg+U).

### Anwenden von Stilvorlagen auf Texte und Objekte

Eine der mächtigsten TitleDeko-Funktionen wurde in Form einer Bibliothek von vorgefertigten Dekostilen umgesetzt. Diese Dekostile verfügen bereits über Farb-, Textur- und/oder Transparenzattribute, die auf Oberflächen, Kanten und Schatten von Objekten angewandt wurden. Mit nur einem Mausklick sind Sie in der Lage, die äußere Erscheinung eines Objektes zum Beispiel farblich von glühendem dunkelrot in blau metallic zu verändern.



Klicken Sie zur Auswahl und Änderung von Dekostilen auf die Schaltfläche *Dekostile durchsuchen*, wobei der nun aufgerufene Browser die vorhandenen Stilvorlagen grafisch anzeigt. Sie brauchen nur noch auf denjenigen Dekostil doppelzuklicken, den Sie anwenden möchten.

### Ausrichten von Text

Unter einem Video-Zeichengenerator funktioniert das Ausrichten von Text ein wenig anders als in einer herkömmlichen Textverarbeitung. So werden auch unter TitleDeko Schaltflächen für die Ausrichtung und Positionierung von Objekten verwendet, worunter nicht nur Rechtecke und Ellipsen, sondern auch Textobjekte verstanden werden. Objekte können dabei über Menüauswahl, Schaltflächen, Tastenkürzel bzw. Zifferntasten der numerischen Tastatur ausgerichtet werden, Möglichkeiten, die auf den nachfolgenden Abschnitten im Detail beschrieben werden sollen.

#### Schaltflächen für die Ausrichtung von Objekten

Mit Hilfe der drei Schaltflächen haben Sie direkten Zugriff auf die folgenden Funktionen: *Ausrichten*, *Horizontal Ausrichten* sowie *Vertikal Ausrichten*.



Das Werkzeug *Ausrichten* enthält dabei dieselben Funktionen (Unten, Mitte, Oben) wie das Menü *Ausrichten* und verfügt auch über entsprechende sekundären Links-, Zentrums- und Rechts-Ausrichtungen.



Klicken Sie auf die Schaltfläche *Ausrichten*, wählen Sie ein Text- bzw. ein anderes Objekt und aktivieren Sie die gewünschte Positionierungsschaltfläche.

Die auf dem numerischen Zahlenblock enthaltenen Zifferntasten 1 - 9 entsprechen dabei den einzelnen Positionsfeldern (8 Rand- und eine Zentralposition) und bieten somit die Möglichkeit, sehr schnell - insbesondere sich wiederholende - Objektpositionierungen vorzunehmen. Halten Sie dazu die Strg-Taste gedrückt und wählen Sie die dem gewünschten Positionsfeld entsprechende Zifferntaste des numerischen Zahlenblocks. Sie können dabei auch beobachten, wie sich die Markierung auf der Schaltfläche *Ausrichten* selbst sowie auch bei den einzelnen Ausrichtungsschaltflächen entsprechend der jeweils aktivierten Zifferntaste bewegt.



Die beiden Schaltflächen *Horizontal ausrichten* und *Vertikal ausrichten* enthalten weitere Kontrollfelder für die Manipulation von Texten und Objekten sowie die beiden nur für Textobjekte anwendbaren Schaltflächen *Volle Zeilen* und *Verteilt*.



Die Ausrichtung *Volle Zeilen Horizontal* füllt die einzelnen Textzeilen mit Ausnahme der letzten horizontalen Zeile mit Buchstaben bis an die jeweils linke und rechte Kante an, wobei allerdings die letzte Zeile linksbündig ausgerichtet wird. Bei Ausrichtung *Volle Zeilen Vertikal* wird der Text entsprechend an der oberen und unteren Kante der Textbox ausgerichtet. Bei der Option *Verteilt* handelt es sich um eine Art Blocksatz, bei dem allerdings auch die letzte Zeile blockmäßig ausgerichtet ist.

## Werkzeuge und Ziehpunkte



Die drei Schaltflächen (Verschieben/Größenänderung, Drehen/Schiefstellen, Unterschneiden/Zeilenabstand) besitzen in Abhängigkeit des ausgewählten Ziehpunktes doppelte Funktionen, wobei die jeweils aktuelle Funktion durch die Form des Cursors angezeigt wird. Nachfolgend erhalten Sie Erläuterungen zu den einzelnen Cursorformen einschließlich der dahinter liegenden Funktionen auf Text- und andere Objekte.

Sobald Sie ein Objekt auswählen, werden entsprechende Ziehpunkte an den Ecken und Mittelpunkten wie in der linken Abb. gezeigt dargestellt. Im Falle von Drehen und Schiefstellen erscheint wie in der Abb. ein einziger Ziehpunkt in der oberen rechten Ecke.



## Unterschneiden / Zeilenabstand

Dieses Multifunktions-Werkzeug wird verwendet, um verschiedene Eigenarten eines Objektes zu verändern, wobei die damit verbundenen Cursor nur bei den betreffenden Ziehpunkten anzutreffen sind.

Die Cursor für *Unterschneiden* und *Abstand* erscheinen nur bei den betreffenden Ziehpunkten.

### **Unterschneiden (Kerning)**



Unter “Kerning” verstehen wir die Abstandsjustierung zwischen Worten und Buchstaben, wobei dieses Verfahren insbesondere bei sehr großen Buchstaben eingesetzt wird. Es ist so, daß einige Buchstabenkombinationen Abstände erzeugen, die vom Auge nicht als sehr angenehm empfunden werden.

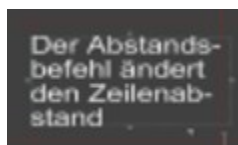
Wenn Sie Textabstände verändern möchten, so aktivieren Sie die gewünschte Schaltfläche *Unterschneiden/Abstand*, markieren Sie die betreffenden Buchstaben, halten Sie die Alt-Taste gedrückt und aktivieren Sie die rechte/linke Pfeiltaste, um den Abstand zwischen den markierten Buchstaben zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Sie können auch den Cursor verwenden, um auf beiden Seiten des markierten Textes die Ziehpunkte zu ziehen.



### **Zeilenabstand (Leading)**



Unter “Leading” verstehen wir den Zeilenabstand zwischen Textzeilen. Wenn Sie einen Zeilenabstand ändern möchten, so klicken Sie auf die Schaltfläche *Unterschneiden/Abstand*, markieren Sie den Text und ziehen Sie mit Hilfe des Cursors einen der Ziehpunkte unter- oder oberhalb des Textblockes.




### **Schichten (Layer)**

Mit Hilfe von sog. Schichten besitzen Sie die Möglichkeit, ein Objekt vor ein anderes Objekt zu verlagern. Um eine Schicht in den Vorder- bzw. in den Hintergrund zu bringen, müssen Sie zunächst das betreffende Objekt auswählen. Wählen Sie anschließend aus dem Menü Schicht eines der darin enthaltenen Menübefehle wie *Schicht > Eine Schicht nach hinten* oder verwenden Sie die entsprechende Tastenkombination (Strg+[-]).

### **Verschieben / Größenänderung**

#### **Verschieben**



Der Cursor zum Verschieben von Objekten  zeigt an, daß die betreffende Funktion aktiviert ist. Diese Cursorform ist bis auf den Bereich über den Ziehpunkten innerhalb des gesamten Markierungsrahmens sichtbar.

#### **Größenänderung**



Verwandelt sich der Cursor in diagonal nach oben und unten weisende weiße Doppelpfeile, so können



Sie damit gleichzeitig sowohl die Höhe als auch die Breite einer Auswahl kontrollieren, ein horizontal nach links und rechts weisender Doppelpfeil hingegen können nur die Höhe einer Auswahl manipulieren. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie mit dem Mauszeiger einen Ziehpunkt ergreifen, um auch das Seitenverhältnis beim Skalieren beizubehalten.

Im nachfolgenden Beispiel wurde das in der Mitte befindliche Wort nicht verändert, die Breite der links und rechts daneben angezeigten Wörter hingegen wurde entsprechend verkleinert bzw. vergrößert.



## **Drehen / Schiefstellen**

### ***Drehen***



Der Cursor zum Drehen von Objekten zeigt an, daß die betreffende Funktion aktiviert wurde. Dieser Mauszeiger ist mit Ausnahme über dem oberen rechten Ziehpunkt auf der gesamten Markierungsfläche sichtbar.

### ***Schiefstellen***



Der Cursor zum Schiefstellen von Objekten wird nur dann eingeblendet, wenn Sie Ihren Mauszeiger oberhalb des oberen rechten Ziehpunktes positionieren. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie Objekte schiefstellen möchten.

## Framegrabber - Grundlagen

Sie können aus den drei nachfolgend genannten Quellen ein Bild für die Aufnahme auswählen:

- Aufgenommenes Video
- Video- oder Digital-Kamera
- Externe Videoquellen wie zum Beispiel Fernsehgerät.

Nach der Bildaufnahme bietet Ihnen der Framegrabber die beiden folgenden Optionen an:

- Integration des aufgenommenen Bildes in die Videospur
- Speichern des aufgenommenen Bildes als Grafikdatei auf die Festplatte.

Wenn Sie das Bild auf die Videospur ablegen wollen, so wird dieses vor dem aktuell ausgewählten Videoclip platziert. Bei dem Abspeichern auf die Festplatte wird jeweils ein Abbild in voller Auflösung verwendet, wobei das Bild in den meisten der gängigen Grafikformate gespeichert werden kann.

## Über JPEG-Bilddatenkompression

### Was ist JPEG-Bilddatenkompression?

Bei der JPEG-Bilddatenkompression handelt es sich um ein sogenanntes „verlustbehaftetes“ Kompressionsverfahren, d.h. es geht ein Teil der Ausgangsdaten bei der Kompression verloren.

Die JPEG-Datenkompression ermöglicht deutlich höhere Kompressionsfaktoren als verlustfreie Verfahren. Verlustfreie Kompressionsverfahren erlauben nur einen Kompressionsfaktor von 2-3, was für die Kompression von Bilddaten nicht ausreicht.

Bei der Digitalisierung von einer Sekunde PAL/SECAM-Bildmaterial müssen 21 MByte verarbeitet werden.

Je geringer der Kompressionsfaktor bei der Kompression ist, desto besser ist das Ergebnis.

### Wie funktioniert JPEG-Bilddatenkompression?

Dies erfolgt in mehreren aufeinanderfolgenden Schritten:

#### **4:2:2 Subsampling**

Der erste Schritt der JPEG-Datenkompression ist die Umwandlung eines Bildes im RGB-Format (z.B. Computerbild) in das YUV-Format. Das Y enthält in diesem Format die Helligkeitsinformation (Luminanz), U und V liefern die nötigen Farbinformationen (Chrominanz).

Das menschliche Auge erkennt Helligkeitsunterschiede besser als Farbunterschiede, weshalb bei der Aufnahme das Chrominance Subsampling (verminderte Abtastung der Farbinformation) angewendet werden kann. microVIDEO DC10 verwendet dafür das Verhältnis 4:2:2, was bedeutet, daß auf vier Helligkeitsinformationen nur je zwei Farbinformationen benötigt werden: Es werden nur von jedem zweiten Pixel die Farbinformationen U und V verwendet.

Ein Fernsehbild liefert bereits Signale im YUV(4:2:2)-Format, so daß hier bei der Digitalisierung der Videosequenz keine Information verloren geht.

#### **Diskrete Cosinus Transformation**

Jedes Fernsehbild liefert pro Bildpunkt/Pixel je ein Helligkeitssignal und zwei Farbsignale. Diese Signale werden mit Hilfe der DCT (Diskrete Cosinus-Transformation) so umgerechnet, daß die Helligkeits- und Farbinformationen als Frequenzkoeffizienten gespeichert werden.

Dadurch werden die Signale in eine leichter zu komprimierende Form gebracht. Die Diskrete Cosinus-Transformation ist der rechenintensivste Teil der JPEG-Datenkompression. Die DCT ist verlustfrei.

#### **Quantisierung**

Durch die Quantisierung wird – wiederum durch komplexe mathematische Berechnungen – sichergestellt, daß Bildanteile, die für das menschliche Auge wichtig sind, exakt dargestellt, für das Auge eher unwesentliche Informationen ungenauer dargestellt werden.

#### **Laufängenkodierung**

Die Laufängenkodierung (RLE = Run Length Encoding) nutzt bei der JPEG-Datenkompression die Tatsache, daß nach der DCT und der Quantisierung viele Anteile den Wert „Null“ haben.

Statt jede „Null“ einzeln abzuspeichern, wird die „Null“ nur einmal zusammen mit einem Zähler abgespeichert, der bestimmt, wie oft hintereinander sie vorkommt.

#### **Huffman-Kodierung**

Im letzten Schritt nutzt die *Huffman-Kodierung* die statistischen Eigenschaften der zu kodierenden Daten. Betrachtet werden dabei die Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit des Auftretens bestimmter Werte. Selten auftretenden Werten wird dabei ein langer, häufig auftretenden ein kurzer Code zugeordnet.

#### **Wiedergabe**

Bei der Wiedergabe erfolgen die einzelnen Schritte der JPEG-Bilddatenkompression in umgekehrter Reihenfolge.

## **Studio DC10*plus* und JPEG-Bildatenkompression**

Studio DC10*plus* steuert die Kompression so, daß jedes Bild eine bestimmte Datenmenge enthält. Die erzeugte Datenmenge ist abhängig von der Größe und dem Inhalt des Bildes.

Schneidet man die nicht sichtbaren Bereiche um das Bild ab (vgl. Videoformat, Bildausschnitt) , muß ein entsprechend kleineres Bild komprimiert werden.

Ist der Bildinhalt detailarm (z.B. Landschaftsaufnahmen), müssen weniger Bilddaten komprimiert werden als bei detailreichen Bildinhalten (z.B. Gebäude, synthetisches Material). Sind wenig Bilddaten zu komprimieren (Kompressionsfaktor: niedrig), ist das Ergebnis besser als bei vielen Bilddaten (Kompressionsfaktor: hoch).

Problematisch ist verrauschtes Bildmaterial, wie es nach mehrfachem Kopieren von Videomaterial entsteht. Auch wenn das Videomaterial an sich sehr detailarm ist, muß das Rauschen dennoch mit komprimiert werden. Die dazu benötigte Datenmenge kann höher sein als die Datenmenge für das eigentliche Bild.

## Interaktives Bearbeiten mit Instant Preview

Mit Hilfe von Studio DC10*plus* können Sie auf der Basis einer intuitiven und interaktiven Benutzeroberfläche problemlos und schnell Ihre Filme zusammenstellen, wobei Sie mit dem Instant Preview-Fenster auch während der Bearbeitung jederzeit Ihren Film betrachten können. Sie arbeiten zudem unter einer "what-you-see-is-what-you-get"-(WYSIWYG)-Ansicht Ihres Films, noch während Sie ihn zusammenstellen. Ziehen Sie einfach die gewünschten Videoszenen, Übergänge, Titel und Sounds (Effekte, Hintergrundmusik und gesprochene Filmkommentare) in das Filmfenster und klicken Sie auf die Playtaste, um Ihr Filmwerk sofort betrachten zu können.

## Filmmodus

Im Filmmodus können Sie von Ihrem Film Videobänder aufzeichnen oder auch als digitale AVI-Dateien auf Ihrer Festplatte ablegen. Während der Filmausgabe auf Band oder Festplatte können Sie Camcorder und Videorecorder mit den virtuellen Transportsteuertasten Ihres Studio kontrollieren, wobei sich der Schieberegler für den schnellen Suchlauf entlang der Zeitleiste bewegt und das Vorschaufenster den jeweils gerade aufgezeichneten Videoclip anzeigt.

**Das Anlegen von Videobändern:** Das Filmfenster ist sichtbar, so daß Sie den Inhalt Ihres Films verfolgen können.

**Erzeugen von AVI-Filmen:** Sie können auch sogenannte AVI-Dateien, also digitale Filme, erzeugen, wenn Sie zum Beispiel Ihren Freunden per E-Mail eine Freude bereiten oder einen Film für Ihre Webseite benötigen. Die für das Erzeugen einer AVI-Datei benötigten Bedienelemente werden angezeigt, sobald Sie das Festplattensymbol ganz oben in der Menüleiste des Filmfensters anklicken. Zusätzlich ist dort auch ein Diskometer vorhanden, mit dem ohne viel Aufwand der aktuelle auf Ihrer Festplatte verfügbare freie Speicherplatz überwacht und mit dem zum Speichern der AVI-Datei benötigten Speicherplatz verglichen werden kann.

## Erstellen von Videobändern und AVI-Dateien

Wenn Sie das Drehbuch für Ihren Film erfolgreich umgesetzt haben, so wollen Sie sicherlich Ihre Freunde und Bekannten an Ihrem Werk teilhaben lassen. Sie können dies mit Studio auf zweierlei Weise in Form einer Videobandaufzeichnung oder eines Digitalfilms realisieren.

### Der Filmmodus

Klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf die Schaltfläche für die Filmerstellung, wonach sich der Bildschirmteil oberhalb des Filmfensters entsprechend verändert und die für Band- bzw. digitale Aufzeichnung benötigten Kontrollfelder anzeigt. Standardmäßig werden die Kontrollfelder für die Bandaufzeichnung dargestellt. Wenn Sie einen Digitalfilm aufzeichnen wollen, so müssen Sie lediglich die entsprechende Schaltfläche für das Erzeugen einer Datei aktivieren.



[Erstellen von Videobändern](#)

[Erstellen von AVI-Dateien](#)



[Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Öffnen einer Filmdatei

Die Dateiversionen von Quellvideos werden auf Ihrer Festplatte gespeichert und können mit Hilfe der gängigen Windows-Navigationstools für Dateien/Ordner, wie sie sich oben auf der linken Albumseite befinden, ausgewählt und geöffnet werden.



Bitte beachten Sie, daß Studio auch Videodateien unterschiedlicher Qualität innerhalb eines Films kombinieren kann, was allerdings mit einem Zeitnachteil erkauft werden muß. Verfügen sämtliche Dateien in Ihrem Film über ein und dieselbe Qualität, so muß vor Ausgabe auf Band nicht der gesamte Film gerendert werden. Verwenden Sie jedoch Quelldateien unterschiedlicher Qualität, so muß der gesamte Film gerendert werden - ein Vorgang, der u. U. sehr zeitintensiv sein kann.

### Öffnen und Auswählen einer Filmdatei:

1. Sollte die betreffende Albumsektion mit den Videoszenen noch nicht aktiviert worden sein, so klicken Sie auf die Registerkarte *Aufgezeichnetes Band anzeigen* in der linken Seite des Albums.  
*Das Album wechselt in die Sektion mit den Videoszenen und zeigt die entsprechenden Optionen für das Aufsuchen von Dateien im linken oberen Bereich an.*
2. Wählen Sie eine Filmdatei aus dem Listenfeld, oder klicken Sie auf das Symbol für *Dateiordner* und wechseln Sie an die betreffende Stelle.  
*Das Album enthält nun die Videoszenen, die aus Ihrer Filmdatei stammen, wobei jede einzelne Szene durch das jeweils erste Szenenbild vertreten wird.*



## Wiederherstellen der ursprünglichen Szenenerkennung

Wenn Sie Szenen kombinieren oder unterteilen und später den Entschluß fassen, daß Sie doch lieber den ursprünglichen Zustand wiederherstellen möchten, so können Sie problemlos jede beliebige Szene oder Szenenauswahl wieder zurücksetzen. Die bei der erneuten Szenenerkennung erzielten Resultate sind identisch mit denen der betreffenden Filmdatei.

### Wiederherstellen der ursprünglichen Szenenerkennung:

Wenn Sie Szenen unterteilt haben, so müssen Sie diese zunächst "zurückkombinieren". Selbst wenn Sie sich nicht mehr genau an diesen Vorgang erinnern können und nun mehr "zurückkombinieren" als notwendig, wird der Erkennungsprozeß die ursprüngliche Videosequenz wiederherstellen können.

1. Wählen Sie die von Ihnen unterteilten Szenen aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine dieser Szenen und wählen Sie aus dem Lokalmenü die Option *Szenen kombinieren*.
2. Wählen Sie nun diejenigen Szenen aus, die Sie "zurückkombinieren" möchten.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Szene und wählen Sie aus dem eingeblendeten Lokalmenü die Option *Szenen erkennen*.

*Ein Fenster erscheint auf dem Bildschirm, während Studio DC10plus die erneute Szenenerkennung durchführt, und das Album füllt sich wieder mit den Originalszenen.*

## Zurücksetzen von bereits getrimmten Szenen

Sollten Ihnen Ihre Schnittresultate nicht zusagen, so können Sie diese mit Hilfe der *Rückgängig*-Funktion oder auch manuell wieder zurücksetzen.

### Zurücksetzen von getrimmten Szenen:

1. Ziehen Sie die Abschlußkante der aktuellen Szene auf der Timeline so weit, bis daß diese sich nicht weiter ausstrecken läßt bzw. ziehen Sie das Werkzeug für das Trimmen von Szenen entsprechend bis ans Ende; **oder**,
2. Verwenden Sie das Werkzeug für das Trimmen von Szenen und ziehen Sie die Schnittmarke bis an das Ende; **oder**,
3. Verwenden Sie das Schnittwerkzeug, klicken Sie dabei jedoch auf die Taste, um an den Anfang des Clips zu gelangen. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche unter dem Vorschauenster mit Anfangsbild und setzen Sie das Anfangsbild neu fest.

## Durchsehen von Videoszenen im Album

Videoszenen werden in derselben sequentiellen Reihenfolge im Album angezeigt, in der sie auch aufgenommen wurden, eine Anordnung, die im Album selbst nicht verändert werden kann, wohl aber in Ihrem Film.

Nachdem Sie Ihre Filmdatei geöffnet haben, möchten Sie sich vielleicht zunächst die einzelnen Szenen anschauen und noch gewisse Einstellungen vornehmen, bevor Sie Ihre Auswahl auf der Videospur ablegen.

Sie haben dabei die Wahl, Szenen zu kombinieren, diese noch einmal zu unterteilen oder auch neue Szenen innerhalb von bestimmten Szenen zu markieren. Wie dem auch sei, die Reihenfolge der im Album angezeigten Videoszenen ist nicht veränderbar und richtet sich stets nach der auf dem originalen Camcorder-Band enthaltenen Videosequenz.

Unmittelbar nach Auswahl der gewünschten Filmdatei wird im Vorschaufenster das erste Bild der ersten Szene angezeigt. Sobald Sie eine beliebige Szene auswählen, wird im Vorschaufenster das erste Bild dieser neu gewählten Szene angezeigt. Wenn Sie von der aktuellen Position im Album aus das Video abspielen möchten, aktivieren Sie die im unteren Bereich des Playerfensters enthaltene *Play-/Pause*-Taste.

### **Durchsicht der Filmdatei von einer ausgewählten Szene aus:**

1. Klicken Sie zur Auswahl auf die erste Szene.

*Das Vorschaufenster zeigt das erste Bild der ausgewählten Szene an.*

2. Klicken Sie auf die Taste *Play/Pause* im unteren Bereich des Vorschaufensters.

*Im Vorschaufenster wird nun der betreffende Film abgespielt, wobei das Vorlaufen der Szene auf drei verschiedene Arten angezeigt wird:*

- *Studio markiert nacheinander die einzelnen Szenen, sobald diese abgespielt werden.*
- *Der Schieberegler im unteren Bereich des Vorschaufensters für den manuellen schnellen Vorlauf zeigt dabei die jeweils aktuelle Position in Relation zum gesamten Film an.*
- *Jede einzelne Szene enthält einen Fortschrittsanzeige in Form eines Balkens, der wiederum in Relation zu der betreffenden Szene die jeweils aktuelle Position anzeigt, wobei der Fortschrittsbalken entsprechend dem Verlauf von einer Szene auf die andere überwechselt.*

## Auswahl von Text und Objekten

TitleDeko arbeitet zeichenorientiert und muß vom Handling her - und das gilt besonders im Verhältnis zu einer normalen Textverarbeitung - in puncto Textauswahl ein wenig anders als vielleicht gewohnt bedient werden.

Geben Sie einige Zeilen Text ein und versuchen Sie, die nachfolgend beschriebenen Markierungsmethoden anzuwenden, bis daß Sie das Gefühl haben, die für Sie richtige Methode gefunden zu haben.

### **Auswahl des gesamten Textes oder aller Objekte:**

- Wählen Sie aus dem Menü *Bearbeiten* die Option *Alles auswählen* oder drücken Sie die Tastenkombination Strg+A. Der ausgewählte Text wird mit einem Markierungsrahmen umgeben, der einzelne Ziehpunkte enthält.

### **Auswahl eines einzelnen Wortes oder Objektes:**

- Doppelklicken Sie auf das gewünschte Wort oder Objekt bzw. verwenden Sie die Pfeiltasten, um den Cursor an den Anfang bzw. an das Ende eines Wortes zu bewegen. Halten Sie dann die Umschalttaste gedrückt und aktivieren Sie die rechte oder linke Pfeiltaste.

*Ein Markierungsrahmen mit Ziehpunkten umrahmt nun das ausgewählte Wort/Objekt.*

### **Auswahl eines beliebigen mehrzeiligen Textabschnitts:**

- Ziehen Sie den Mauszeiger quer über den Textbereich, dann nach unten/oben oder in diagonale Richtung.
- Positionieren Sie alternativ dazu den Cursor an den Anfang bzw. an das Ende des gewünschten Auswahlbereichs und drücken Sie bei gedrückter Umschalttaste die betreffenden Pfeiltasten. Es ist auch möglich, den Cursor mit Hilfe der Tabulatortaste von einem Wort zum anderen zu bewegen.

*Ausgewählter Text innerhalb eines Textblocks wird durch feine horizontale Parallellinien überlagert, wie Sie dies in der folgenden Abbildung sehen können, wobei der gesamte Textblock von einem Markierungsrahmen mit Ziehpunkten umgeben ist.*

### **Auswahl aufheben:**

- Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt außerhalb der markierten Fläche, wenn Sie die Auswahl aufheben möchten.

## SmartCapture Automatische Szenenerkennung

SmartCapture, eine der herausragenden Schlüsselfunktionen von Studio, ist eine äußerst schnelle und sehr nützliche Funktion, die dem Anwender das umständliche Markieren von Szenenanfängen und Szenenenden auf seinen Videobändern erspart. Schon beim Anlegen der digitalen Videodatei auf Ihrer Festplatte erkennt Studio die "natürlichen" Unterbrechungen, die sich bei der Aufnahme eines Videofilms ereignet haben. So weiß Studio zum Beispiel genau, wann Sie die Aufnahme für eine Szene angehalten und wieder fortgesetzt oder wann Sie die Kamera geschwenkt haben. Sobald Studio einen dieser Parameter antrifft, werden automatisch zwei getrennte Szenen erzeugt. Die intelligente SmartCapture-Funktion kann Ihnen also viele Stunden mühseliger Arbeit ersparen.

Die Art und Weise, wie die Szenenerkennung Anwendung findet, ist von den gewählten Optionen abhängig. Sie finden die entsprechenden Optionen für die Szenenerkennung unter *Setup > Bearbeiten*, wobei drei Auswahlmöglichkeiten verfügbar sind:

- Die Auswahl *Automatische Szenenerkennung durchführen* aktiviert die Automatische Szenenerkennung. Wenn Sie nicht wollen, daß eine bestimmte Szene mit den von Studio für Sie ausgewählten Punkten beginnt oder endet, so ist es für Sie problemlos möglich, Szenen zu kombinieren oder zu teilen.
- Bei Auswahl von *Neue Szene anlegen nach Sekunden* (Alle X Sekunden Szene anlegen) wird SmartCapture angewiesen, alle X Sekunden eine neue Szenenminiatur anzulegen, wobei X eine von Ihnen eingesetzte Zahl sein soll.
- Die Auswahl *Keine Aktion* umgeht die Automatische Szenenerkennung völlig, und Ihr Album zeigt nur ein einziges Miniaturbild des ersten Bildes, das sich in der aufgenommenen Videodatei befindet.

Gelegentlich kann die automatische Szenenerkennung aufgrund von sehr ungünstigen Lichtverhältnissen unerwünschte Szenenwechsel hervorrufen, wenn zum Beispiel eine in einer Diskothek mit stroboskopischer Beleuchtung vorgenommene Videoeinstellung mit jedem Aufblinken des Strobokoplichts eine Szene produzieren würde, was einer Überproduktion von Szenen gleichkäme. Aber selbst unter derartig extremen Lichtverhältnissen wären Sie durchaus noch in der Lage, die gewonnenen Szenen später miteinander zu kombinieren.

Andersherum verhält es sich so, daß eine Videoaufnahme unter nahezu konstanten Helligkeitsverhältnissen den gegenteiligen Effekt hervorrufen würde, d. h. es würden zu wenig Szenen angelegt werden. Zum Glück gibt es eine einfache Lösung für dieses Problem, die darin besteht, die Szenen zu unterteilen.

### Problemsituationen für die Szenenerkennung

Die Automatische Szenenerkennung reagiert sehr sensibel auf abrupte Änderungen in der Helligkeit und kann unter gewissen Umständen fehlerhafte Szeneninterpretationen liefern (Beispiele):

- Hochzeiten oder andere Ereignisse, bei denen viele Personen mit Blitzlichtern arbeiten
- Andere Blitzlichter wie zum Beispiel Stroboskoplichter in Diskotheken oder von Rettungsfahrzeugen
- Reflexionen von Sonnenlicht auf sich bewegende Oberflächen
- Aufnahmen, bei denen die Kamera anstelle eines sauberen Schnitts herumgeschwenkt wurde

Im Gegensatz dazu kann es bei stationären Kameras oder Subjekten zum gegenteiligen Effekt führen, wenn zu wenig Szenenwechsel stattfinden.

## Soundeffekte und Musik

Sie können Ihr Video überzeugender und professioneller gestalten, wenn Sie Hintergrundmusik hinzufügen, gesprochene Filmkommentare aufnehmen und Audioeffekte wie zum Beispiel "Applaus" hinzufügen. Studio verwendet dabei digitale Sounddateien und spielt diese ab. So können Sie zum Beispiel auf Ihrer Festplatte im WAV-Format gespeicherte Sounddateien hinzufügen oder Tonaufzeichnungen direkt aus einer Audio CD importieren. Der Audioanteil Ihres Videos wird gemeinsam mit dem Video erfasst und ist immer verfügbar.

Studio verfügt auch über einige innovative Eigenschaften, die Sie vielleicht nicht erwartet hätten. So können Sie gesprochene Filmkommentare und andere Tonaufzeichnungen direkt von Ihrem Computer aus in Ihren Film übernehmen und die verschiedensten Arten von Hintergrundmusik in Ihre Videoszenen integrieren.

Audioclips werden in der gleichen Art und Weise wie Videoclips ausgewählt und auf den betreffenden Spuren plaziert. Ist ein Audioclip einmal auf einer Spur plaziert, können Sie ihn genauso bearbeiten wie einen Videoclip. Sie können seine Position auf der Timeline verändern, die Lautstärke einstellen und den Anfang oder das Ende trimmen.



[Die Timeline Audiospuren](#)

[Audioclips im Album](#)

[Positionieren von Audioclips auf der Timeline](#)

[Anpassen des Audiopegels](#)

[Trimmen von Audioclips](#)



[Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Spezielle Effekte

Studio DC10*plus* produziert in professioneller Qualität szenische Übergänge wie Fades, Dissolves und Wipes, eine Technik wie sie auch bei den professionellen Schnittsystemen von Pinnacle zu finden ist.

## TitleDeko

Mit Hilfe von TitleDeko können Sie sowohl einfache als auch ausgeklügelte Titel erstellen oder auch Standbilder in ihren Videofilm einbringen. Das Hinzufügen von **gesprochenen Filmkommentaren** ist ein Kinderspiel: Nehmen Sie Ihr Mikrofon, klicken Sie eine Schaltfläche und beginnen Sie mit der Sprachaufnahme. **Audioeffekte** wie zum Beispiel Applaus oder Soundtracks von Audio-CDs können sehr leicht mit Hilfe der unter Studio DC10*plus* bereitgestellten Point-&-Click-Oberfläche generiert werden. Die SmartSound-Funktionalität ist zudem in der Lage, schnell und absolut problemlos **individuelle Hintergrundmusik** zu generieren: Wählen Sie die Art der gewünschten Musik und deren Laufzeit - und schon wird diese auf der entsprechenden Tonspur angezeigt.

## Teilen von Clips

Wenn Sie eine andere Szene oder ein Standbild in die Mitte eines Clips integrieren möchten, so können Sie jede Art von Clip auf der Videospur des Filmfensters in zwei Teile unterteilen und dazwischen das gewünschte Element plazieren. Dies gilt einschließlich für Videoszenen und Standbilder.

### Das Teilen eines Clips im Filmfenster:

1. Positionieren Sie den betreffenden Clip auf die richtige Spur im Filmfenster.
2. Wählen Sie den Punkt aus, an dem die Szene geteilt werden soll.  
*Justieren Sie die aktuelle Position zum Beispiel mit Hilfe des manuellen Bildsuchlaufs, durch wiederholtes Abspielen und Pausieren oder durch Änderung des Zählers.*
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Videospur des Filmfensters, nicht jedoch auf die Szene selbst.
4. Wählen Sie aus dem eingeblendeten Lokalmenü (rechte Maustaste drücken) die Option *Clip teilen*.  
*Der betreffende Clip wird an der aktuellen Position geteilt.*

### Das Teilen eines Clips im Album:

1. Wählen Sie den Clip.
2. Suchen Sie mit Hilfe der Playtaste den Punkt auf, an dem Sie die Teilung des Clips vornehmen möchten.
3. Wählen Sie aus dem eingeblendeten Menü (rechte Maustaste drücken) die Option *Clip teilen*.

### Wiederherstellen eines geteilten Clips

Zum Wiederherstellen eines geteilten Clips können Sie die Funktion *Rückgängig* verwenden, den betreffenden Clip ersetzen oder das Werkzeug für das Trimmen von Szenen einsetzen.

### Wiederherstellen eines geteilten Clips:

1. Versuchen Sie zuerst die *Rückgängig*-Funktion. Selbst wenn Sie nach dem Teilen eines Clips noch andere Operationen vorgenommen haben, so ermöglicht Ihnen die praktisch unbegrenzte *Rückgängig*-Funktion das komfortable und völlige Wiederherstellen einer geteilten Szene; **oder**
2. Wenn Sie hingegen nicht die Absicht haben, auch andere Aktionen rückgängig zu machen, so können Sie die beiden Hälften eines geteilten Clips mit einer Originalszene aus dem Album ersetzen; **oder**,
3. Eine Cliphälfte löschen und die andere "heraustrimmen".



## Studio DC10*plus*: Bei Problemen

Sollte es mit Ihrem Studio DC10*plus* einmal Probleme geben, so können Sie u. U. Zeit und einen Anruf bei unserem Technischen Kundendienst sparen, wenn Sie zunächst die nachfolgend aufgeführten Punkte aufmerksam durcharbeiten, wobei die Informationen problembezogen angeordnet sind. Bitte aktivieren Sie im Bedarfsfall die entsprechenden Verknüpfungen.



### Installation

- Der Rechner stürzt beim Start des Studio DC10*plus*-Hardwaretests oder beim Start des Capture-Programms ab.
- VSYNC IRQ wurde beim Studio-Hardware-Test nicht ausgelöst.
- Die Hardware wurde beim Studio-Hardware-Test nicht gefunden.



### Betrieb

- Keine Ausgabe auf Video oder auf dem PC-Monitor.
- Bei der Aufnahme werden Bilder ausgelassen.
- Video und Audio sind nach 15 Minuten asynchron.
- VidCap32 wird von Pinnacle und Microsoft nicht unterstützt.



### Windows 95/98

- Die Hardware wird beim Installieren nicht gefunden.
- Allgemeine Abstürze oder Fehlfunktionen.
- Overlay funktioniert nicht.



[Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Hintergrund

Hintergründe dienen dazu, noch hinter Texten und Objekten den Bildschirmbereich anzufüllen, wobei sogenannte Vollbildtitel stets über einen “nicht-transparenten” Hintergrund verfügen. Overlay-Titel hingegen besitzen entweder keinen Hintergrund, wobei in diesem Fall Text und Objekte direkt auf dem Videobild erscheinen, oder “halb-transparent”, so daß das dahinter liegende Videobild auch durchscheinen kann.

### Das Fenster “Hintergrund ersetzen”

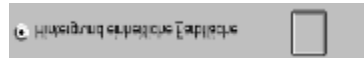
Mit Hilfe des Fensters für das Ersetzen des Hintergrundes können Sie sämtliche Aspekte eines gewünschten Hintergrundes steuern.

#### Hintergrund transparent



Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen Overlay-Titel ohne Hintergrund erzeugen wollen (Voreinstellung für Overlay-Titel).

#### Hintergrund einheitliche Farbfläche



Wählen Sie diese Option, wenn Ihr Hintergrund aus einer einzigen Farbe aufgebaut sein soll, wobei bei Overlay-Titeln dieser Hintergrund auch halb-transparent sein kann.

#### Hintergrund Farbverlauf



Ein Hintergrund mit Farbverlauf besteht aus zwei oder mehr Farben, die weich ineinander überfließen. Bei Overlay-Titeln kann jede dieser Farben wiederum über einen eigenen Transparenzgrad verfügen.

Wenn Sie wollen, daß eine einzelne Farbe im oberen Bereich des Hintergrundes in eine einzelne Farbe im unteren Bereich hineinläuft, so wählen Sie für beide Bereiche in den oberen und unteren Farbboxen dieselbe Farbe aus.

#### Hintergrund Bild



Wenn Sie als Hintergrund ein Bild verwenden möchten, so geben Sie unter *Name der Bilddatei* den betreffenden Pfadnamen ein oder klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen*, um zu dem betreffenden Ordner/Verzeichnis zu wechseln.

## Auswahl von Farben und Transparenz

### Farben

Klicken Sie für die Auswahl der gewünschten Farbe und dem gewünschten Transparenzgrad für einen farblich einheitlichen bzw. farblich verlaufenden Hintergrund auf die entsprechende Farbbox, um das Dialogfeld *Farbe* aufzurufen, wobei mit Ausnahme der *Transparenz*-Option die Auswahlmöglichkeiten in diesem Dialogfeld dem Windows-Standard entsprechen und somit selbsterklärend sein sollten.

### Transparenz

Anhand der nachfolgenden Bildsequenz können Sie sehen, wie bei Betätigung des Transparenz-Schiebereglers die Lichtdurchlässigkeit des Hintergrundes manipuliert werden kann.

## Diskometer

Das Diskometer nimmt in etwa die untere Hälfte des Aufnahme Fensters ein. Die Hauptaufgabe des Diskometers besteht darin, den auf Ihrer Festplatte für eine Videoaufnahme verfügbaren Speicherplatz anzuzeigen. Zusätzlich finden Sie dort noch vier voreingestellte Schaltflächen für die Aufnahmequalität. Je höher die gewünschte Qualität, desto mehr Speicherplatz wird für jede Sekunde der Aufnahme beansprucht. Auf beiden Seiten des Diskometers können optionale Kontrollfelder aktiviert werden, wobei sich links die Optionen für die Videoaufnahme und rechts diejenigen für die Audioaufnahme befinden.

### ***Festplattenspeicher***

Der verfügbare Festplattenspeicher wird einmal in Form eines Tortendiagramms (belegter/verfügbarer Speicherplatz) angezeigt. Zusätzlich zeigt das Diskometer auch die unter der aktuell gewählten Qualitätseinstellung verfügbare Aufnahmezeit an.

### ***Qualitätsschaltflächen***

Bei der Videoaufnahme mit Studio werden die betreffenden Videos digitalisiert, wobei der Anwender die Möglichkeit besitzt, die Qualitätsstufe für die Aufnahme festzulegen. Hierbei gilt: Je höher die Qualität, desto mehr Speicherplatz wird für jede Aufnahmesekunde benötigt. Vier voreingestellte Qualitätsstufen sind über die Druckschaltflächen ansprechbar.

## Framegrabber

Mit Hilfe des Framegrabbers sind Sie in der Lage, von jeder beliebigen Videoquelle aus ein Standbild aufzunehmen. Diese digitalisierten Einzelbilder können natürlich auch in anderen Anwendungen verwendet oder als Standbilder in Ihre Filme eingefügt werden. Mit Hilfe von TitleDeko, dem implementierten Titel-Editor von Studio können Sie Bilder dieser Art auch in Titeln importieren. Wenn Sie mehr zu diesem Thema erfahren möchten, schlagen Sie bitte in Kapitel 10 nach.

Anschließend einige Beispiele über die Verwendung des Framegrabbers:

- Einbringen von Einzelbildern in die Videoproduktion mit Overlay- und Full-Screen-Effekten. Beispiel: Sie können mit Ihrem Camcorder alte Familienfotos aufzeichnen, digitale Einzelbilder davon erzeugen und diese dann in Ihren Film einbringen.
- Erzeugen von Standbildern von jeder Videoquelle aus (Videobänder, Fernsehgerät/-Kabel, Videospiele usw. ).
- Verwandeln Sie Ihren Camcorder in eine Art Scanner, indem Sie damit zum Beispiel Fotos oder Dokumente filmen und digitale Bilder davon erzeugen, wobei Sie die betreffenden Vorlagen für die Aufnahme auf einen Kopiertisch legen oder auch zum Beispiel an die Wand heften können.
- Bewahren Sie einmal aufgenommene Bilder gut auf, denn diese können auch später noch auf vielfältigste Art eingesetzt werden: so zum Beispiel in DTP-Programmen, Text- oder Bildverarbeitungen sowie auch für Webseiten.

### **Framegrabber**



[Framegrabber- Grundlagen](#)

[Framegrabber benutzen](#)

## Filmfenster

In der Menüleiste des Filmfensters befinden sich einige wichtige Steuerungen und Schaltflächen. Die Toolbox-Schaltfläche auf der linken Seite öffnet die [Toolbox](#), auf die im Folgeabschnitt näher eingegangen wird. Rechts davon sehen Sie den Dateinamen des aktuellen Projekts mit einer Nachrichtenzone für Informationen und Mitteilungen über die von Ihnen aktuell durchgeführten Aktionen. Rechts liegen noch drei Ansichtsschaltflächen.

Im Filmfenster können die drei Ansichten "Timeline", "Storyboard" und "Liste" eingestellt werden. Sie können je nach Bedarf zwischen diesen Ansichten wechseln, indem Sie die betreffende Schaltfläche oben rechts in der Menüleiste des Filmfensters anklicken.

- **Storyboard Ansicht:** Unter dieser Ansicht wird die Reihenfolge der einzelnen Videoszenen und der darin integrierten Übergänge angezeigt - wichtig für das schnelle Strukturieren eines Films.
- **Timeline Ansicht:** Unter dieser Ansicht sehen Sie Position und Länge der Videoclips in Relation zur Zeitliste, wobei auch die vier verfügbaren Spuren angezeigt werden, auf denen die verschiedensten Arten von Clips abgelegt werden können, wie Videoszenen, Titel-Overlays, Soundeffekte / gesprochene Filmkommentare sowie Hintergrundmusik
- **Text Ansicht:** Die unter dieser Ansicht angezeigte Liste zeigen Ihnen die jeweiligen Start- und Endzeiten eines Clips sowie deren Dauer. Auch werden hier die vom Anwender vergebenen Clipnamen angezeigt.

## Bedienelemente für die Wiedergabe

Mit Hilfe der unterhalb des Vorschaufensters angebrachten Schaltflächen und Bedienelemente können Sie schnell und gezielt durch Ihre Videoszenen navigieren.

### Transportkontrolle

- *Play/Pause*. Klicken Sie auf die Taste *Play*, um den Film von der aktuellen Position aus in einer Vorschau wiederzugeben. Sobald die Vorschau beginnt, wird aus der Taste *Play* die Taste *Pause*. Sobald Sie den Film anhalten, wird die betreffende Szene bzw. der angezeigte Videoclip zur ausgewählten Szene.
- *Schneller Vorlauf (Cue)*. Schneller Vorlaufmodus, der einen Film in der zehnfachen Geschwindigkeit vorlaufen läßt.
- *Schneller Rücklauf (Review)*. Schneller Rücklaufmodus, der einen Film in der zehnfachen Geschwindigkeit zurücklaufen läßt.
- *Start*. Klicken Sie auf diese Taste, um einen Film von der ersten Szene an in der Vorschau anzeigen zu lassen.
- *Jog*. Klicken Sie auf die Jog-Schaltfläche, wenn Sie Ihren Film bildweise vor- bzw. zurückbewegen möchten.

### Schieberegler für den schnellen Suchlauf

Bitte verwenden Sie den Schieberegler für den schnellen Suchlauf (Scrub Slider oder Scrubber), um sich schnell in beiden Richtungen durch Ihren Film zu bewegen. Die Position des Schiebereglers läßt auch auf einen Blick die relative Lage der aktuellen Position erkennen. Ungeachtet der tatsächlichen Länge eines Videofilms spiegelt die Laufleiste dieses Reglers die Gesamtlänge eines Films wider, wobei der Anfang des Films auf der äußersten linken Position zu finden ist.

Wenn Sie den Schieberegler bewegen, wird im Vorschaufenster die jeweils aktuelle Position des Films angezeigt.

### Zähler

Der Zähler sucht und informiert Sie über die aktuelle Position eines Videobildes. Darüber hinaus können Sie mit Hilfe des Zählers exakt bestimmen, mit welchem Bild Sie die Wiedergabe starten möchten. Klicken Sie auf die Zahl, die verändert werden soll, und geben Sie den gewünschten neuen Wert ein, wenn Sie eine bestimmte Stelle suchen bzw. von einem bestimmten Punkt aus das Video ablaufen lassen möchten.

#### Zähler-Tastaturkürzel

- Sich durch die Felder bewegen: mit der Tabulator- bzw. der linken/rechten Cursortaste
- Werte in den Feldern vergrößern/verkleinern: mit der Nach-oben/unten-Cursortaste. Halten Sie die Nach-oben/unten-Cursortaste gedrückt, wenn Sie die Werte fortlaufend vergrößern/verkleinern wollen.

### Rückmeldung über die aktuelle Position

Gleich, welches der Bedienelemente Sie für eine Änderung der aktuellen Position einsetzen, stellt Ihnen Studio Dc10*plus* eine intuitive Rückmeldung über Ihre jeweils aktuelle Position zur Verfügung. Dieser Rückmeldungsmechanismus übermittelt Ihnen dabei wie nachfolgend dargelegt Ihre aktuelle Position angefangen von einer übergeordneten Sichtweise bis hin zum Einzelbild selbst.

- Der Schieberegler für den schnellen Suchlauf (Scrub Slider) zeigt Ihnen die aktuelle Position in Relation zur Gesamtfilmlänge. Seine relative Position innerhalb der Laufleiste vermittelt lediglich einen Annäherungswert, der jedoch dann sehr nützlich sein kann, wenn Ihr sich die in Ihrem Album enthaltenen Szenen über mehrere Seiten erstrecken.
- Die Position des Schiebereglers (Scrubber) zeigt Ihnen annähernd die Position innerhalb des betreffenden Films.
- Die Fortschrittsanzeige innerhalb der aktuellen Szene zeigt Ihnen die aktuelle Position innerhalb der Szene.

- Der Zähler zeigt Ihnen in Form von Zahlenangaben die exakte aktuelle Position.

## Player im Bearbeitungsmodus

Im Player können Sie sich die Vorschau eines Films bzw. die aus dem Album aktuell ausgewählte Szene ansehen. Im unteren Bereich des Players finden Sie Kontrollelemente in Form von Steuertasten, mit deren Hilfe Sie sich in Ihrem Film bewegen können.

Der Player besteht aus den beiden Hauptbereichen **Vorschaufenster** und **Bedienelemente für die Wiedergabe**, wobei im Vorschaufenster das betreffende Video jeweils an der aktuellen Position angezeigt wird. Die Bedienelemente für die Wiedergabe ermöglichen das Abspielen einer Videosequenz bzw. das schnelle und gezielte Navigieren durch einen Videofilm.

Das Vorschaufenster findet in Ihrem Studio DC10*plus* vielfache Anwendung - abgefangen von der Videoüberwachung während der Aufnahme bis hin zur Vorschau von Übergängen zwischen einzelnen Szenen.



### Das Vorschaufenster

Über die Tranpoststeuertaste können Sie sich in dem Video bewegen, das Ihnen im Vorschaufenster angezeigt wird.



### Die Bedienelemente für die Wiedergabe



## Vorschaufenster

Das in Studio DC10*plus* implementierte Vorschaufenster ist eines der wichtigsten Komponenten des Programms, zumal damit eine Vielzahl von Operationen durchgeführt werden können. In diesem Vorschaufenster können sowohl Videotitel während der Wiedergabe als auch Standbilder (bzw. andere Bilder) an der jeweils aktuellen Position angezeigt werden, wenn Sie eine Szene aus dem Album bzw. einen Videoclip aus dem Filmfenster auswählen oder wenn Sie sich Einzelbild für Einzelbild vorwärts bewegen (zum Beispiel mit Hilfe der Schaltflächen für den manuellen Vor- und Rücklauf von Einzelbildern). Das Vorschaufenster wird auch bei vielen anderen Gelegenheiten, wie zum Beispiel bei der Aufnahme und beim Trimmen verwendet.

## Studio DC10plus Kontrolle

Studio DC10plus Kontrolle steuert die Videoausgabe von Studio DC10plus. Während Sie einen Film abspielen, können über Studio DC10plus Kontrolle keine Änderungen übernommen werden. Die Änderungen werden erst nach einem Neustart des Abspielvorgangs wirksam.

### Die Studio DC10plus Kontrolle benutzen:

1. Klicken Sie in der Task-Leiste auf die Studio DC10plus -Schaltfläche, um die Studio DC10plus Kontrolle zu öffnen. Um alle Optionen sehen zu können, klicken Sie auf die Schaltfläche *Mehr*.
2. Nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

### Studio DC10plus Kontrolle: Optionen

**Ausgabeoption:** Über diese Option optimieren Sie Ihr Ausgabegerät: *S (Super)-Video* oder *Composite Video*.

**Overlay Einstellungen:** Hier legen Sie die Auflösung (hoch, mittel, gering) des Overlays während der Wiedergabe fest und bestimmen, ob während der Wiedergabe ein Overlay auf dem Monitor erscheint oder nicht. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Pinnacle Logo“, erscheint das Pinnacle-Logo während der Wiedergabe.

**Synchronstart:** Ist der Schalter *Synchronstart* gesetzt, so erscheint beim Starten der Wiedergabe eines Films ein Dialog, wenn der Cache gefüllt ist. Wird dieser Dialog bestätigt, startet die Wiedergabe sofort. Dieser Modus eignet sich für exakte Aufnahmen mit einem Videorecorder.

### Overlay

Sollte Ihre Grafikkarte digitales DirectDraw-Overlay unterstützen, so können Sie in einem Fenster Ihres PC-Monitors auch Live-Video anzeigen lassen.

Sollte das digitale Overlay mit diesen Boards nicht funktionieren, ändern Sie über die Systemsteuerung von Windows 95 (*Systemsteuerung, Anzeige, Einstellungen*) die Auflösung, Farbtiefe und die Refreshrate oder fragen Sie nach neuen Treibern für Ihr Grafik-Board.

Je nach Grafik-Board kann es beim Overlay zu einer Einschränkung der horizontalen Auflösung kommen, was eine Rasterung des Overlay bewirkt. Diese Rasterung ist ausschließlich im Overlay zu sehen, auf die Qualität der aufgenommenen Videosequenzen hat diese Einschränkung **keinen** Einfluß! Eine Reduzierung der Auflösung und/oder Farbtiefe kann die Qualität des Overlays verbessern.

Im Fenster DC10plus Overlay (über VidCap32 oder die Studio-Applikation zu erreichen) legen Sie die Auflösung (hoch, mittel, gering) des Overlays fest und bestimmen ob während der Aufnahme ein Overlay auf dem Monitor erscheint oder nicht. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Pinnacle Logo“, erscheint das Pinnacle-Logo während der Aufnahme.

## Studio DC10*plus* Bedienoberfläche

Studio DC10*plus* kennt drei Betriebsmodi, die dem Herstellungsprozeß eines Films angepaßt sind. Der jeweilige Modus wird dabei über die entsprechenden Schaltflächen in der Hauptmenüleiste aktiv geschaltet.

Wie bereits erwähnt, bestehen die wichtigsten Arbeiten unter Studio DC10*plus* aus den folgenden drei Schritten: *Aufnahme*, *Bearbeiten* und *Film erstellen*. Diese drei Betriebsmodi finden sich auch in Form von drei Schaltflächen in der Hauptmenüleiste von Studio DC10*plus* wieder, wobei sie in genau der Reihenfolge aufgeführt sind, die für das Erzeugen eines Films auch sinnvoll ist: Aufnehmen, d. h. Digitalisieren der gewünschten Videosequenz von der Camcorder-Bandkassette, Bearbeiten (Schneiden) der Videosequenz und Aufzeichnen des fertigen Videofilms auf einem Videorecorder oder Erstellen einer AVI-Datei.

Der aus drei Stufen bestehende Prozeß der Erstellung eines Videofilms korrespondiert mit den auf der Hauptmenüleiste enthaltenen Schaltflächen, wobei jede davon den entsprechenden Studio DC10*plus*-Modus aktiviert:

### **1. Aufnahme      2. Bearbeiten      3. Film erstellen**

Sie verbringen die meiste Zeit im Bearbeitungsmodus, so daß dieser Modus jedesmal automatisch gewählt ist, wenn Sie Studio DC10 starten. Sie sollten auch mit diesem Modus beginnen, wenn Sie sich zuerst mit dem Programm vertraut machen möchten.

#### Bearbeitungsmodus

Der erste Schritt bei der Erstellung eines Films besteht darin, das betreffende Video auf die Festplatte Ihres Computers zu speichern.

#### Aufnahmemodus

Nach Abschluß der Videobearbeitung ist es an der Zeit, den fertigen Videofilm zu erzeugen. Sie können Ihr Videowerk entweder auf einem Videoband Ihres Videorecorders oder als Digitalfilm auf die Festplatte Ihres Computers speichern.

#### Filmmodus

## Toolbox

Mit Hilfe der Toolbox haben Sie stets die volle Kontrolle über die in Ihrem Videofilm enthaltenen Clips, und Sie können zudem eine Vielzahl von Effekten hinzufügen und bearbeiten. Sie öffnen die Toolbox, indem Sie auf die gleichnamige Schaltfläche oben links im Filmfenster klicken. Entlang der linken Seite der Toolbox sehen Sie nach unten verlaufend sieben Auswahl-schaltflächen für die entsprechenden Werkzeuge.

### **Clipseigenschaften ändern**



Das Werkzeug *Clipseigenschaften ändern* justiert die Start- und Endzeit von jedem Cliptyp und ermöglicht Ihnen das Eingeben von beschreibenden Namen. Dieses Verfahren wird auch als Trimming bezeichnet.

### **Einzelbild aufnehmen**



Dieses Werkzeug ermöglicht Ihnen die Aufnahme, d. h. das Digitalisieren eines Einzelbildes, das Sie in Ihrem Film verwenden oder auch für die Verwendung in anderen Anwendungen speichern können.

*Vollbildtitel und Overlay-Titel hinzufügen*



Vollbildtitel und Overlay-Titel werden innerhalb Ihrer eigenen Toolbookfenster getrimmt.

### **Aufzeichnen eines Filmkommentars**



Das Aufzeichnen von gesprochenen Kommentaren ist in Studio ein Kinderspiel. Sie brauchen nur auf die Schaltfläche *Aufzeichnen* zu klicken und in Ihr Mikrofon zu sprechen

### **Hintergrundmusik erzeugen**



Mit Hilfe des Werkzeuges *Hintergrundmusik erzeugen* können Sie Hintergrundmusik in Ihren Videofilm einfügen bzw. trimmen. In Studio DC10 ist ein mächtiger Generator für Hintergrundmusik implementiert. Zur Platzierung von Hintergrundmusik brauchen Sie nur Stil, Lied und Version auszuwählen.

*Musik von Audio-CD hinzufügen*



Genauso einfach ist es, von einer Audio-CD Musikstücke in Ihren Film einzufügen und dabei Spieldauer, CD-Namen sowie die auf der CD enthaltenen Titel zu kontrollieren.

*Lautstärke der Tonspuren ändern*



Studio DC10 verfügen Sie über drei Tonspuren, die Audiodaten enthalten können: für die Tonaufnahmen Ihrer Camcorder-Kassette sowie zwei separate Tonspuren für Soundeffekte/gesprochene Filmkommentare und Hintergrundmusik. Das Lautstärkenfenster bildet dabei entsprechend mit Hilfe von drei Lautstärkereglern die aktuellen Einstellungen für jede der drei Tonspuren ab. Somit ist es möglich, die Lautstärke für jede einzelne Spur in Relation zu den jeweils beiden anderen Spuren zu regeln.

## Überblendungen

Wie auch die anderen "Rohmaterialien" für Ihren Film - wie Szenen und Titel - so besitzen auch die verfügbaren Übergänge ihre eigene Abteilung im Album. Sie öffnen die Sektion mit den Übergängen, indem Sie auf die gleichnamige Registerkarte klicken.

### *Anzeigen des Übergangstyps*

Wenn Sie Ihren Mauszeiger über die einzelnen Übergangs-Symbole bewegen, verwandelt sich dieser in das Symbol einer Hand. Verweilen Sie für einen Augenblick auf einem Übergangseffekt, so wird in einer Art Cursorinfo der verwendete Übergangstyp angezeigt. Bleibt der Cursor hingegen auf einem dieser Symbole stehen, so wird die Cursorinfo einige Sekunden lang angezeigt.

### *Die Vorschau von Übergangseffekten*

Aktivieren Sie eines der Übergangs-Symbole und schauen Sie auf das Vorschaufenster des Players. Sie sehen dort in einer Animation den ausgesuchten Effekt, wobei der Buchstabe "A" den ersten Clip und der Buchstabe "B" den zweiten Clip repräsentiert.

Wollen Sie den Effekt noch genauer studieren, so halten Sie die Animation an und navigieren Sie mit Hilfe der manuellen Einzelbildschaltung (1 Bild vor/zurück) Bild für Bild durch die Animation des Übergangseffekts.

## Tips und Tricks

Bitte arbeiten Sie bei Bedarf die nachfolgenden Themen gründlich durch, wenn Sie hochwertige und sehr nützliche Insiderinformationen über Ihr Studio DC10*plus* erhalten möchten.

- [Kompression](#)
- [Systemanforderungen](#)
- [Festplatte](#)
- [System-Software](#)
- [Erhöhen der Bildrate](#)
- [Digitalisieren](#)
- [Computer-Animation](#)
  
- [Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Werkzeugfunktionen

Oben und links an der Seite des TitleDeko-Fensters befinden sich zwei verschiebbare Werkzeugleisten, die Ihnen einen schnellen und komfortablen Zugriff auf häufig verwendete Funktionen verschaffen. Zusätzlich können sämtliche Funktionen auch über die einzelnen Menüoptionen aktiviert werden; die am häufigsten verwendeten Funktionen sind auch über Tastenkürzel abrufbar

### **Neu, Öffnen und Speichern; Ausschneiden, Kopieren und Einfügen**



Es handelt sich hierbei um standardmäßige Windows-Funktionen.

### *Typographische Eigenschaften*

Bevor Sie einen Text typographisch durch Zuweisung einer anderen Schriftart manipulieren können, müssen Sie den betreffenden Text markieren.

Klicken Sie anschließend je nach Bedarf auf die Pfeile, die rechts von den beiden Listenfeldern angebracht sind und weisen Sie dem ausgewählten Text Schriftart und Schriftgröße zu.



Wenn Sie eine Schriftart noch vor der Zuweisung anschauen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche *Schriftarten durchsuchen* und wählen Sie aus dem Browser-Fenster die gewünschte Schriftart.



Wollen Sie die Standardformate *Fett*, *Kursiv* und/oder *Unterstrichen* auf Ihren Text anwenden, klicken Sie bitte die betreffende Schaltfläche.

### **Dekostil durchsuchen / Aktuellen Dekostil bearbeiten**



Klicken Sie auf die Schaltfläche *Dekostil durchsuchen*, um ein Übersichtsfenster mit allen Stilvorlagen, d. h. den vordefinierten Dekostilen, anzuzeigen. Sobald Sie auf eine der angezeigten Vorlagen klicken, werden die dieser Vorlage zugrundeliegenden Eigenschaften dem ausgewählten TitleDeko-Objekt zugewiesen.



Klicken Sie auf die Schaltfläche *Aktuellen Dekostil bearbeiten*, um die aktuell ausgewählte Dekovorlage zu verändern. Die zahlreichen Möglichkeiten, die Ihnen dabei zur Verfügung stehen, werden an späterer Stelle im Detail erläutert.

### **Plazierungsgitter / Browser für die horizontale / vertikale Ausrichtung**

Die für die Ausrichtung zuständigen Browsertools sind aktiv, je nachdem es sich bei dem ausgewählten Objekt um ein Text- oder ein Nicht-Text-Objekt (Beispiel: ein Kreis) handelt. So können Sie - um ein Beispiel zu nennen - einen Kreis rechts ausrichten, jedoch nicht so justieren, wie Text, wobei die dazugehörigen Wörter und Buchstaben über eine Fläche gleichmäßig ausgebreitet werden.



Klicken Sie auf die Schaltfläche, um ein Plazierungsgitter einzublenden, mit dem Sie gezielt und ohne viel Aufwand Ihre Objekte direkt ausrichten können.



Wenn Sie die horizontale bzw. vertikale Ausrichtung von Textbuchstaben bestimmen wollen, so klicken Sie je nach Bedarf auf die entsprechende Schaltfläche zur Auswahl der gewünschten Ausrichtung. Bitte beachten Sie, daß einige der möglichen Ausrichtungen auch auf Objekte anwendbar sind.

### *Rückgängig / Wiederherstellen*



Klicken Sie auf die Schaltfläche *Rückgängig*, wenn Sie die letzte Aktion rückgängig machen wollen,

wobei Sie - was die Anzahl der Rückgängig-Schritte angeht - praktisch nur durch den zur Verfügung stehenden Systemspeicher eingeschränkt werden können. Die Funktion *Wiederherstellen* nimmt die jeweils letzte Rückgängig-Aktion wieder zurück.

*Titel übernehmen / Aktiven Titel abbrechen*



Durch Aktivieren dieser beiden Schaltflächen können Sie den bearbeiteten Titel übernehmen bzw. ablehnen und anschließend zu Studio zurückkehren.

*Verschieben / Größenänderung, Drehen / Schiefstellen*



Diese beiden Schaltflächen besitzen - wie man es am schnellsten an der Form der Markierungspunkte erkennen kann - unterschiedliche Funktionen. Wenn Sie den Mauszeiger über das markierte Objekt bewegen, so sehen Sie anhand des Cursorsymbols die jeweils aktivierte Funktion.

*Unterschneiden / Abstand*



Diese Funktion ist in der Lage, Textzeilen vertikal, Wörter und Buchstaben hingegen horizontal "auszudehnen" (=Abstand) sowie weiterhin zwischen einzelnen Buchstaben und Wörtern Raum hinzuzufügen bzw. zu entfernen (=Unterschneiden).

*Rechteck, Ellipse hinzufügen*



Um eine dieser Formen in das TitleDekoFenster einzufügen, klicken Sie auf die betreffende Schaltfläche. Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie die ausgewählte Form in einen 45 Grad-Winkel zwingen.

*Bild einfügen*



Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie ein Bild von Ihrer Festplatte oder auch von einem anderen Laufwerk/Medium einfügen möchten. Bilder werden von TitleDeko wie andere Objekte interpretiert, die Sie zum Beispiel skalieren, schiefstellen, drehen und in der Größe verändern können.

*Hintergrund ersetzen*



Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie zahlreiche Einstellungen wie Farbe, Transparenz usw. am Hintergrundbild vornehmen.

## **Weitere Menübefehle**

*Grob / Fein*

Wählen Sie aus der Hauptmenüleiste die Optionen *Transformieren > Grobeinstellung* bzw. *Feineinstellung*, um die bei der Cursorbewegung eingestellten Inkremente nach Bedarf zu manipulieren.

*Konvertierung in Vollbildtitel*

Wählen Sie aus der Hauptmenüleiste die Optionen *Schicht > Vollbildanzeige*, um einen Overlay-Titel in einen Vollbildtitel zu konvertieren.

*Suchen, Weitersuchen und Ersetzen*

Wählen Sie aus der Hauptmenüleiste die Optionen *Bearbeiten > Suchen, Weitersuchen* oder *Ersetzen*, um - wie in einer normalen Textverarbeitung auch - Textteile zu suchen oder zu ersetzen.



## Überblendungen und deren Verwendung

Überblendungen werden in der Regel in engem Bezug zum Inhalt eines Videofilms verwendet. Sie können bei sinnvollem Einsatz von Überblendungen die Interpretation eines Films durch den Zuschauer positiv lenken, einzelne Punkte oder Handlungen betonen, Spannung erzeugen, ohne daß die Überblendungen selbst als solche dem Zuschauer bewußt werden. Wenn Sie sich z. B. professionell aufbereitete Videoproduktionen im Fernsehen anschauen, werden Sie viele Möglichkeiten entdecken, wie Sie Ihre eigenen Filme verbessern können. Als Faustregel gilt, daß Übergänge nur maßvoll eingesetzt werden sollten, um einen Film nicht zu überfrachten und daß Übergänge mit abrupten Szenenwechseln die Aufmerksamkeit eines Zuschauers nur auf sich selbst lenken, nicht jedoch auf den Inhalt des Films. Sie werden selbst empfinden, daß zwischen einem „weichen“ Überblendeffekt von einem Clip auf den nächsten und einer Wischblende in Herzchenform ganze Welten liegen können.

### *Hartschnitte (Cuts)*

Das Fehlen einer Überblendung wird als Schnitt bezeichnet und führt zu einem abrupten Szenenwechsel.

### *Ein-/Ausblenden (Fade)*

Dieser Übergangseffekt sorgt dafür, daß der erste Teil eines Videoclips von einem Schwarzbild aus aufgeblendet bzw. daß der letzte Teil eines Clips in ein Schwarzbild eingeblendet wird. Wenn dieser Effekt zwischen zwei Clips verwendet wird, so wird der laufende Videoclip aus- und der nachfolgende Clip eingeblendet. Der Fade-Effekt ist der erste Übergangseffekt in der Sektion *Übergänge anzeigen* des Albums.

Der Fade-Effekt wird typischerweise dann verwendet, wenn innerhalb eines kontinuierlichen Ablaufs eine große Unterbrechung erfolgt. Die Beispiele beinhalten auch das Aufblenden aus einem Schwarzbild und das Abblenden in ein Schwarzbild am Ende eines Clips. Der Effekt kann verwendet werden, um den Beginn eines neuen Abschnitts zu signalisieren. So könnte - um ein Beispiel zu nennen - der Videofilm eines Theaterstücks davon profitieren, daß am Ende des ersten Aktes die Szene in ein Schwarzbild übergeleitet wird, um anschließend den zweiten Akt aus einem Schwarzbild heraus zu eröffnen.

### *Überblendung (Dissolve)*

Bei einem Überblendeffekt handelt es sich um eine graduelle Ablösung eines Videoclips durch ein anderes. Diese Art von Effekt ist sehr beliebt, zumal damit abrupte Übergänge (Hartschnitte) von einem Clip zum nächsten vermieden werden können. Sollten Sie nicht ausdrücklich einen Hartschnitt - im gewissen Sinne auch eine Art Übergang - einsetzen wollen, so erwägen Sie die Verwendung eines Überblendeffekts. Während eine kurze Überblendung einen weichen Übergang zwischen den Clips gewährleistet, so ist eine lange Überblendung sehr gut dazu geeignet, den Verlauf der Zeit zum Ausdruck zu bringen.

### *Wischblenden (Wipes)*

Mit Hilfe der sog. Wischblende wird der Eindruck erweckt, als würde der eingehende Videoclip in verschiedenen Richtungen und Musterformen über den laufenden Clip „hinweg- und hindurch-wischen“, um diesen schließlich völlig zu ersetzen. Studio bieten Ihnen eine Vielzahl von Übergangseffekten auf Basis von Wischblenden und den verschiedensten Varianten, wobei einige dieser Effekte den Zuschauer inhaltlich so sehr ablenken dürften, daß die Verwendung stets sorgfältig abgewogen werden sollte.

### *Gleiteffekte (Slides)*

Bei einem sog. Slide scheint ein Videoclip über den anderen zu gleiten und es sieht so aus, als würde dieser den anderen Clip aus dem Bildschirm schieben. Studio bietet Ihnen eine Auswahl von acht verschiedenen Gleit-Übergangseffekten. Doch auch hier bestimmt der Inhalt eines Films sowie Ihr Fingerspitzengefühl als Videoproduzent, welche Effekte Sie wo, wie und wie lange einsetzen. Fährt zum Beispiel das Auto in der ersten Szene von links in die Szene und fährt nach rechts, so würde sich ein entsprechender Gleiteffekt (Slide nach rechts) anbieten, der sich ebenfalls von links ins Bild schiebt und nach rechts gleitet.

## Transparenz in Overlay-Bildern

Ein Overlay-Bild scheint stets über einen kräftigen Farbhintergrund zu verfügen, der jedoch nach Ablegen auf der Titel-Overlayspur, transparenter zu werden scheint, so daß das betreffende Video hindurchscheinen kann. Wie macht Studio DC10*plus* dies überhaupt möglich? Die einzelnen Verfahren, die hierfür eingesetzt werden, sind bei importierten Grafiken und TitleDeko-Bildern jeweils unterschiedlich.

Transparenzkontrolle bei TitleDeko-Standbildern

TitleDeko-Bilder werden in puncto Transparenz automatisch angepaßt und ermöglichen Ihnen mit Hilfe des Transparenz-Schiebereglers eine einfache und komfortable Kontrolle.

*Transparenzkontrolle bei TitleDeko-Standbildern*

Bei importierten Grafiken verwendet Studio DC10*plus* die im "obersten linken Pixel" des betreffenden Bildes enthaltene Farbe für die Bestimmung des Transparenzanteils. Sämtliche Pixel (Bildpunkte), die diesem Farbwert entsprechen, wird eine Transparenz von 0 % (d. h. voll transparent bzw. klar) zugewiesen. Da diese Bildpunkte nun transparent werden, so können die dahinterliegenden Videopixel folgenderweise auch hindurchscheinen.

Diese Methode funktioniert sehr gut für Standbilder mit konsistenten und kräftigen Hintergrundfarben. Sollten Sie jedoch der Ansicht sein, daß sich die Hintergrundfarbe Ihres aktuellen Overlay-Bildes nicht besonders gut für diese Zwecke eignet, so ändern Sie die Farbe, die Studio DC10*plus* für den Hintergrund verwendet. Sie können ein Bildbearbeitungsprogramm dazu verwenden, um das oberste linke Pixel an die gewünschte Farbe anzupassen.

Wenn Sie für Ihr Bild keinen transparenten Hintergrund wünschen, so ändern Sie mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms die Farbe des obersten linken Pixels in eine Farbe, die *nicht* im Bild vorhanden ist.

● **Hinweis:** In TitleDeko importierte Grafiken können nicht als transparente Hintergründe eingesetzt werden.

## Trimmen von Szenen

Videoszenen sowie auch andere Clips können in ihrer Länge getrimmt, d. h. gekürzt werden, um einen eventuellen Überhang zu entfernen. Wichtig zu wissen ist hierbei, daß - im Gegensatz zum konventionellen Videoschnitt - keinerlei Daten verlorengehen können: Studio setzt lediglich neue Anfangs- und Endpunkte für die im Filmfenster enthaltenen Clips, ändert jedoch die ursprünglichen Albumszenen nicht. Dies bedeutet, daß Sie [Ihre Szenen stets wieder problemlos in ihren Originalzustand versetzen](#), bzw. jederzeit anders zuschneiden können.

Studio bietet Ihnen zwei verschiedene Möglichkeiten wie Sie Ihre Clips trimmen können.



[Direkt auf der Timeline](#)

[Mit dem Trimm-Werkzeug](#)

## Trimmen von Standbildern

Standbilder können auf zwei verschiedene Arten getrimmt werden:

- direkt auf der Timeline
- mit Hilfe des Werkzeuges zum Ändern der Eigenschaften eines ausgewählten Clips.

### ***Trimmen auf der Timeline***

Das Trimmen von Standbildern direkt auf der Timeline funktioniert ähnlich wie das Trimmen von Szenen auf der Timeline: Halten Sie die linke oder rechte Abschlußkante fest und ziehen Sie.



### Trimmen auf der Timeline

*Trimmen mit dem Werkzeuges zum Ändern der Eigenschaften eines ausgewählten Clips*

Doppelklicken Sie in der Timeline-Ansicht auf das Videobild, um das Werkzeug zum Ändern der Eigenschaften eines ausgewählten Clips aufzurufen. Weil es auch nur wenig in einem Standbild zu ändern gibt, verfügt das Werkzeug auch nur über die beiden folgenden Optionen für Standbilder:

- Um die angezeigte Länge eines Standbildes einzustellen, ändern Sie die in dem Feld *Dauer* angegebenen Werte.
- Um dem Standbild einen Namen zu geben, können Sie den gewünschten Namen in das Feld *Name* eintragen.
- Bei Titeln ist die Schaltfläche für das Bearbeiten von Titeln aktiviert. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie einen Titel bearbeiten möchten. Der Titeleditor TitleDeko wird mit dem entsprechenden Titel im Bearbeitungsfenster aufgerufen und ist bereit, Ihre Änderungen entgegenzunehmen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, nachdem Sie Ihre Arbeiten abgeschlossen haben und der veränderte Titel wird im Filmfenster angezeigt.

## Trimmen von Titeln und Grafiken

Titel und Grafiken können auf zwei verschiedene Arten getrimmt werden: Direkt auf der Timeline oder mit Hilfe des für das Trimmen von Übergängen zuständigen Werkzeuges.

*Trimmen auf der Timeline mit Hilfe von Ziehpunkten*

Das Trimmen von Übergängen direkt auf der Timeline funktioniert ähnlich wie das Trimmen von Szenen auf der Timeline: Halten Sie mit dem Mauszeiger die linke oder rechte Kante fest und ziehen Sie.



### Trimmen auf der Timeline

*Trimmen mit Hilfe des TitleDeko-Werkzeuges*

Um das Werkzeug TitleDeko aufzurufen, wählen Sie den gewünschten Titel und klicken Sie auf die Toolbox-Schaltfläche.

Mit Hilfe der beiden Funktionen, die Ihnen mit dem TitleDeko-Werkzeug zum Trimmen zur Verfügung gestellt werden, können Sie zum einen die Dauer bzw. den Endpunkt verändern sowie die betreffende Grafik umbenennen. Die Dauer kann geändert werden, indem Sie in die entsprechenden Eingabefelder neue Werte einfügen oder dafür die Pfeilkombination (1 Bild vor/zurück) einsetzen. Sie können den Effekt zwar im Player betrachten, doch ist trotz der aktivierten Transportsteuertasten des Players ein unmittelbares Trimmen nicht möglich. Sie müssen hierzu das Feld *Dauer* benutzen. Für die betreffende Grafik können Sie in das Namensfeld den gewünschten Namen eingeben, wobei dieser Name in der Listenansicht des Filmfensters erscheint.

## Trimmen von Übergängen

Übergänge können auf zwei verschiedene Arten getrimmt werden:

- direkt auf der Timeline
- mit Hilfe des Schnittwerkzeuges für Übergänge.

### ***Trimmen auf der Timeline***

Das Trimmen von Übergängen direkt auf der Timeline funktioniert ähnlich wie das Trimmen von Szenen auf der Timeline: Halten Sie mit dem Mauszeiger die linke oder rechte Abschlußkante fest und ziehen Sie.



### Trimmen von Szenen auf der Timeline

#### *Verwendung des Schnittwerkzeuges für Übergänge*

Das Schnittwerkzeug für Übergänge arbeitet ähnlich wie die Schnittwerkzeuge für Szenen, wie sie im vorausgehenden Kapitel beschrieben wurden.

Um das Schnittwerkzeug für Übergänge anzuzeigen, doppelklicken Sie auf den gewählten Effekt oder wählen Sie den gewünschten Übergang aus und klicken Sie dann auf die Toolbox-Schaltfläche.

Anfangsbild, Endbild, Transportsteuertasten und auch die Anzeigefelder für den Namen und die Dauer eines Clips arbeiten nach denselben Prinzipien wie auch bei dem Werkzeug für das Trimmen von Szenen.

Sie können den Scrubber verwenden, wenn Sie die Wiedergabe des Übergangs im Vorschaufenster des Players steuern möchten.

#### *Kontrollkästchen für das Einstellen der entgegengesetzten Richtung*

Sie können bei einigen Übergangseffekten die Laufrichtung verändern, indem Sie das Kontrollkästchen *Umkehren* aktivieren.

## Trimmen auf der Timeline

Die schnellste Art, einen Clip zu trimmen, besteht darin, die Kanten einer Szene direkt, d. h. ohne Hilfe von irgendwelchen Menüoptionen oder dergleichen, auf die Timeline hinüberzuziehen. Betrachten Sie während des Schneidens das Vorschauenfenster, so daß Sie das betreffende Bild finden können, bei dem Sie einen End- bzw. einen Anfangspunkt setzen möchten.

Man braucht gewiß ein wenig Übung dazu, bis man mit Hilfe dieser Technik die gewünschte Präzision erlangt, hat man diese Methode jedoch einmal richtig gelernt, so ist dies sicherlich ein sehr schneller Weg, der sich für Sie lohnt. Am leichtesten lernen Sie das Trimmen mit nur einem Clip auf der Timeline, wie in dem nachfolgenden Beispiel gezeigt:

### **Schneiden einer Einzelszene auf der Timeline:**

In der folgenden Übung erfahren Sie, wie Sie Szenen direkt auf der Timeline trimmen können, indem Sie das Ende der ersten Szene beschneiden

1. Entfernen Sie bis auf eine Szene alle anderen Szenen aus der Timeline. Sollten sich in der Timeline keine Szenen befinden, so ziehen Sie eine der Szenen aus dem Album hinüber auf die Timeline.
2. Feinjustierungen sind viel einfacher durchzuführen, wenn die Zeitskala nach rechts herausgezogen wurde.

*Positionieren Sie den Mauszeiger dabei an eine beliebige Stelle auf der Timeline - allerdings nicht direkt auf die Menüleiste - und der Mauszeiger verwandelt sich in das Symbol einer Uhr. Ziehen Sie nun die Zeitskala nach rechts heraus.*

3. Positionieren Sie Ihren Mauszeiger an der rechten Abschlußkante, bis daß dieser sich in einen Links/Rechts-Pfeil verwandelt.
4. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie diese nach rechts. In dem Vorschauenfenster wird nun das aktuelle Bild angezeigt. Nach dem Schneiden der Szene wird aus dem in der Vorschau angezeigten Bild das letzte Bild der Szene.

*Lassen Sie die Maustaste nun los, und die Szene ist getrimmt.*

### **Trimmen von mehreren Szenen auf der Timeline:**

Befinden sich mehr als eine Szene auf der Timeline, so müssen Sie zuerst diejenige Szene auswählen, die getrimmt werden soll.

1. Wählen Sie die Optionen *Datei > Neu*, um eine neue Datei zu öffnen oder löschen Sie alle auf der Timeline befindlichen Szenen (drücken Sie die Tasten Strg+A und dann Entf).
2. Ziehen Sie die ersten beiden Szenen aus dem Album in die Timeline hinüber. (Sollten Sie die Videosequenz "Ein Ausflug in den Park" verwenden, so beachten Sie bitte, daß die betreffende Zeitskala relativ kurz ist.)
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Zeitlineal, um die Zeitskala zu erweitern und wählen Sie aus dem eingeblendeten Lokalmenü den Eintrag 30 Sekunden.
4. Wählen Sie die linke Szene aus, wobei Ihre Videospur nun ähnlich wie die nachfolgend abgebildete Szene aussehen müßte.
5. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die zwischen den beiden Szenen enthaltene Trennungslinie, bis dieser sich in einen Links/Rechts-Pfeil verwandelt.
6. Klicken Sie und ziehen Sie die Abschlußkante nach links und beachten Sie, wie sich das Vorschauenfenster verändert.

*Bitte beachten Sie, daß das letzte Bild der ersten Szene im Vorschauenfenster angezeigt wird. Solange die linke Szene ausgewählt bleibt, können Sie mit dem Schneiden von weiteren Videobildern fortfahren, indem Sie die jeweilige Abschlußkante wieder nach links hinüberziehen bzw. einige der geschnittenen Videobilder wieder in den ursprünglichen Zustand zurückversetzen, indem Sie die Abschlußkante nach rechts ziehen.*

7. Wählen Sie nun die zweite Szene aus. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die linke Kante der zweiten Szene bis dieser sich in einen rechten Pfeil verwandelt.

8. Ziehen Sie die linke Abschlußkante der zweiten Szene nach rechts.
9. Lassen Sie den Mauszeiger wieder los. Die linke Kante der zweiten Szene schnappt gummibandartig gegen die rechte Kante der ersten Szene zurück.

*Der Anfang der zweiten Szene ist nun ebenfalls geschnitten, und das Eingangsbild der zweiten Szene wird in dem Vorschauenfenster angezeigt.*

#### *Hinweise zur Fehlerbehebung*

Sollten Sie mit der Manipulation der Abschlußkanten von Szenen noch nicht zurechtkommen, so beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

- Überprüfen Sie, ob die zu trimmende Szene auch ausgewählt und auch die einzige Szene ist, die ausgewählt wurde.
- Erweitern Sie die Zeitskala, um feine Justierungen einfacher vornehmen können.
- Bitte achten Sie darauf, daß die Timeline nicht allzu sehr erweitert wird, denn so könnte es passieren, daß die Szenen sehr lang erscheinen. Verwenden Sie solange die Funktion *Rückgängig*, bis die alte Zeitskala wieder hergestellt bzw. verwenden Sie das Skalierungswerkzeug, um die Zeitskala zu verkleinern.



## Verwenden des Werkzeugs für das Trimmen von Szenen

Das Werkzeug für das Trimmen von Szenen bietet Ihnen auf Basis einer effizienten und übersichtlichen grafischen Oberfläche die Möglichkeit, für jede Art von Clip inklusive von Videoszenen, die gewünschten Schnitte schnell und problemlos durchzuführen. Dieses Werkzeug vereint die Vorteile der beiden zuvor beschriebenen Schnittmethoden in einer Weise, daß Sie sehr präzise und sehr schnell Videoschnitte erzeugen können, wobei Sie auch visuelles Feedback erhalten. Sobald Sie einen Schnitt abgeschlossen haben, können Sie die betreffende Szene in der Vorschau evaluieren und bei Nichtgefallen wieder in den ursprünglichen Zustand zurückversetzen.

Klicken Sie auf die im linken oberen Bereich in der Menüleiste des Filmfensters enthaltene Schaltfläche, mit deren Hilfe Sie die Toolbox öffnen oder auch wieder schließen können. Sie können statt dessen auch auf den betreffenden Clip im Filmfenster doppelklicken.

### *Das Werkzeug für das Trimmen von Videoszenen - eine Übersicht*

Dieses Werkzeug enthält mehrere Anzeige- und Bedienelemente. So befindet sich auf der linken und rechten Seite jeweils ein Vorschauenfenster, welche die jeweiligen Anfangs- und Endbilder einer Szene beinhalten. Dazwischen befinden sich eine Reihe von Transportsteuertasten, die für das Abspielen der aktuell in Arbeit befindlichen Szene gedacht sind. Die Schnittgreifer befinden sich im unteren Bildbereich, und oberhalb der beiden Vorschauenfenster finden sich die Anzeigefelder für Szenennamen (Mitte) sowie Szenendauer (rechts).

### *Vorschauenfenster für den Videoschnitt mit dem Anfangs- und Endbild einer Szene*

In den beiden Vorschauenfenstern können Sie das erste und das letzte Bild einer Szene sehen. Vor dem Trimmen einer Szene werden dort das erste und das letzte Bild der Originalszene aus dem Album angezeigt. Nach dem Trimmen einer Szene finden Sie dort das jeweils neue Anfangs- bzw. Endbild der veränderten Szene.

Im unteren Bereich der beiden Vorschauenfenster finden sich jeweils einige Steuerelemente zum Setzen der gewünschten Schnittpunkte, wobei die durch eckige Klammern links/rechts gekennzeichneten Schaltflächen den festgelegten Anfangs- und Endpunkt des aktuell im Player angezeigten Bildes trimmen; der Zähler zeigt dabei die jeweils aktuelle Start- und Endzeit per Einzelbild an. Sie können auch manuell Werte in die Zähleranzeige eingeben, um neue Schnittpunkte festzulegen. Mit Hilfe der Oben/Unten-Pfeiltasten können Sie in auf- bzw. absteigender Richtung schnell die aktuelle Einzelbildposition aufsuchen.

### *Das Playerfenster während des Trimmens*

Während des Trimmvorgangs wird das Playback über die Toolbox gesteuert und die Steuertasten des Vorschau-Players werden nicht angezeigt.

### *Der Schieberegler für den manuellen Bildsuchlauf im Filmfenster*

Mit Hilfe des Schiebereglers für den manuellen Bildsuchlauf können Sie schnell und bequem diejenigen Bildbereiche aufsuchen, die getrimmt werden sollen. Sobald Sie den Timeline-Schieberegler verschieben, verschiebt sich dazu auch synchron der Schieberegler im Schnittfenster unterhalb der beiden Vorschauenfenster sowie der Schieberegler im unteren Bereich des Players.

### *Transportsteuertasten*

Zwischen den beiden Vorschauenfenstern befinden sich die folgenden Transportsteuertasten. Diese Tasten besitzen - von links nach rechts - die folgenden Funktionen:

- Durch Aktivierung der äußersten linken Transporttaste begeben Sie sich an den Anfang der noch nicht getrimmten Szene.
- Klicken Sie die zweite Taste von links, wenn Sie sich an den Anfang der neu getrimmten Szene begeben wollen.
- Die dritte Taste von links spielt den getrimmten Clip ab und verwandelt sich während der Wiedergabe in eine Pausetaste. Sobald Sie ein zweites Mal darauf klicken, wird der Player angehalten.
- Während der Wiedergabe bewegt sich der Schieberegler für den manuellen Bildsuchlauf von einem Segment zum nächsten, so daß Sie sowohl die getrimmten als auch die ungetrimmten Szenenteile

genau bewerten können.

- Klicken Sie auf die ganz rechts gelegene Steuertaste, wenn Sie den aktuellen Clip kontinuierlich in einer Schleife abspielen lassen möchten, wobei sich das Symbol auf der Taste in ein Pausensymbol verwandelt.

#### *Schnittmarken*


Mit Hilfe der beiden verschiebbaren Schnittmarken sind Sie in der Lage, sehr schnell und problemlos präzise Schnitte durchzuführen, wobei Sie grafisch angezeigt bekommen, wieviel Sie bereits von einer Szene abgeschnitten haben. Schieben Sie die rechte und linke Schnittmarke an jeweils denjenigen Punkt, an denen Sie Ihre Szene schneiden möchten und verschieben Sie den Schieberegler für den manuellen Bildsuchlauf, um die geschnittene Szene Bild für Bild zu durchlaufen.

#### *Zähler zur Anzeige der Szenendauer*

Dieser Zähler zeigt die Länge einer Szene an und funktioniert ähnlich, wie auch die anderen Zähler unter Studio. Es ist jedoch so, daß die manuelle Änderung dieses Zählerwertes die aktuelle Szenenlänge vergrößert/verkleinert, indem vom Szenenende Teile hinzugefügt bzw. abgezogen werden.

#### *Szenen-Name*

Sie können Ihre Szenen benennen, wie Sie dies für richtig halten, indem Sie den gewünschten Namen in das betreffende Textfeld eingeben. Die vergebenen Namen sind jedoch nur sichtbar, wenn sich das Filmfenster in der Listenansicht befindet.

 Tip: Wenn Sie den neuen Namen sehen wollen, schieben Sie den Cursor über das Miniaturbild der Szene im Album oder auf dem Storyboard.

## TitleDeko

Bei dem Dienstprogramm TitleDeko handelt es sich um einen sehr leistungsfähigen Titel-Editor mit dem Sie völlig unkompliziert und schnell professionelle Titel und Grafiken erzeugen können. Die in Ihren Videofilmen verwendeten Titel selbst können Texte, Formen, Hintergrundfarben sowie Fotos oder auch aus anderen Programmen importierte Grafiken enthalten. Mit TitleDeko verfügen Sie praktisch über unbegrenzte Möglichkeiten, eigene Schriftstile zu entwickeln und können zudem noch die vielen bereits vordefinierten Stilvorlagen verwenden, wenn Sie einmal schnell einen Titel generieren müssen. Sie können Ihre Titel modifizieren, indem Sie für eine Vielzahl von professionellen Effekten Übergänge hinzufügen - wie zum Beispiel Fade- oder Slide-Effekte - und auch die Zeitdauer definieren, wie lange ein Titel auf dem Bildschirm angezeigt sein soll.

Das in Studio implementierte Dienstprogramm TitleDeko verfügt über eine eigene Benutzeroberfläche, mit deren Hilfe Sie absolut professionelle Titel für Ihre unter Studio produzierten Filme erzeugen können. Natürlich ist es auch möglich, die für einen bestimmten Film generierten Titel für andere Studio-Produktionen einzusetzen.

Titel werden im Vorschaufenster erzeugt, indem Sie - ganz allgemein gesprochen - einen Text eingeben, auf diesen Text eine Stilvorlage anwenden und den Text anschließend in der Größe verändern, nach Wunsch positionieren und/oder drehen oder auch mit Formen oder Bildern dekorieren.

Starten Sie TitleDeko aus Studio heraus [Erzeugung von Titeln mit Title Deko](#).

- [Werkzeugfunktionen](#)
- [Auswahl von Text und Objekten](#)
- [Formatieren und Transformieren von Text und Objekten](#)
- [Verwenden und Ändern von Stilvorlagen und Dekostilen](#)
- [Hintergrund](#)
- [Trimmen von Titeln und Grafik](#)
  
- [Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Übergänge

Studio bietet Ihnen ausgeklügelte Videoeffekte, sogenannte Übergänge, mit denen Sie Ihrem Videofilm einen professionellen Anstrich geben können. Viele dieser Übergänge werden Ihnen von professionellen Videoproduktionen her bekannt vorkommen.

Übergänge werden auf der Videospur zwischen zwei Videoclips, zwei Vollbildschirmgrafiken oder zwischen einer Kombination aus diesen Cliparten abgelegt. Es ist auch möglich, Übergänge auf die Titel-Overlayspur zu plazieren, um Titel auf dem Bildschirm ein- oder auszublenden. Unter den verschiedenen Übergangseffekten finden sich: Fade (Ein-/Ausblenden), Überblenden (Dissolve), Wipe (Wischblende) und Slide (Gleiteffekt), wobei Studio zusätzlich eine Vielzahl von Varianten von Wisch- und Gleitübergängen anbietet. Mit Ausnahme des Fade-Effekts können Sie für alle Übergänge die Werte für Dauer und Richtung festlegen, um auch den speziellen Anforderungen eines jeden Films gerecht werden zu können. Beim Fade-Effekt ist es nur möglich, die Dauer festzulegen.

- [Arten von Übergängen](#)
- [Das Album Übergänge](#)
- [Hinzufügen von Übergängen](#)
- [Trimmen von Übergängen](#)

## Arbeiten mit Videoszenen

In diesem Abschnitt erhalten Sie Informationen über den richtigen Umgang mit Videoszenen. So werden Sie zum Beispiel lernen, wie Sie eine digitalisierte Fassung eines Originalvideos öffnen können und wie Studio Szenen überhaupt erkennen und in ein Album ablegen kann, aus dem Sie wiederum Ihren eigenen Film zusammenstellen können.

Das Herstellen eines Films beginnt mit dem Aufnehmen eines geeigneten Videobandes auf Ihre Festplatte. Sollte Ihre Hardware bereits angeschlossen sein, so können Sie Ihr eigenes Camcorder-Videoband als Beispiel in diesem Kapitel verwenden. Sollte dies nicht der Fall sein, so verwenden Sie das bereits fertige Beispiel „Ein Ausflug in den Park“, das im Rahmen einer Standard-Installation mit anderen Studio-Dateien auf Ihrem System vorinstalliert wurde.

### *Anzeige von Start und Dauer einer Szene*

Sobald Sie den Mauszeiger über die einzelnen Szenen bewegen, verändert sich dieser zu einem Handsymbol, wobei nach kurzem Verweilen auf einer bestimmten Szene in einer Art Cursorinfo die Startzeit und die Dauer, d. h. die Länge der betreffenden Szene angezeigt wird. Wenn Sie das Handsymbol auf einer Szene für einen Moment ruhen lassen, so wird die Start- und Längenanzeige für einige Sekunden angezeigt bleiben. Bitte beachten Sie, daß die Startzeit der auf dem originalen Videoband enthaltenen Startzeit entspricht.

### *Auswahl von Szenen*

Studio bietet dem Anwender mehrere Möglichkeiten, Szenen in dem Album auszuwählen und diese in das Filmfenster einzufügen, wobei die einzelnen Auswahltechniken den standardmäßigen Windows-Konventionen folgen. Ausgewählte, d. h. markierte Szenen werden durch einen Markierungsrahmen dargestellt. Eine Kombination dieser Techniken ist ebenfalls möglich.

- Wählen Sie die Optionen *Bearbeiten* > *Alles markieren* aus der Menüleiste oder drücken Sie die Tastenkombination Strg+A, um alle in dem Album enthaltenen Szenen auszuwählen, worunter natürlich auch diejenigen Szenen fallen, die im Moment auf den beiden aufgeschlagenen Albumseiten nicht zu sehen sind.
- Um eine Anzahl von aufeinanderfolgenden Szenen auszuwählen, klicken Sie die gewünschten Szenen bei gedrückter Umschalttaste an.
- Um eine Anzahl von nicht aufeinanderfolgenden Szenen auszuwählen, klicken Sie die gewünschten Szenen bei gedrückter Strg-Taste an.
- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, wenn Sie einen ganzen Bereich im Album auswählen möchten, wobei Sie den Markierungsrahmen am besten diagonal von links oben nach rechts unten ziehen.
- Sie können auch mit Hilfe der Pfeiltasten durch das Album navigieren.

## Szenen



[Öffnen der Filmdatei](#)

[Durchsehen der Videoszenen im Album](#)

[Trimmen von Szenen](#)

[Teilen von Szenen](#)

[Kombinieren und Unterteilen von Szenen](#)

[Zurücksetzen von Szenen](#)

[Ändern der Miniaturabbilder](#)



[Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Verwenden und Ändern von Stilvorlagen und Dekostilen

### Über Stilvorlagen und Dekostile

Die Anwendung eines Dekostils verändert das äußere Erscheinungsbild von Texten und Objekten, wobei ein Dekostil immer aus den Elementen Oberfläche, Umrandung und Schatten besteht. Jedes dieser Elemente verfügt wiederum über mehrere Parameter, die Ihren Vorstellungen entsprechend angepaßt werden können.

Eine sog. *Stilvorlage* kann sowohl einen Dekostil als auch jegliche Art von Formatierungen und/oder Veränderungen enthalten, wie sie auf Texte und/oder Objekte angewandt werden können. So ist es zum Beispiel möglich, daß Stilvorlagen zusätzlich zu einem Dekostil noch eine bestimmte Schriftart, einen Schriftgrad oder auch eine Drehung enthalten können.

*Anwenden von Dekostilen auf Texte und Objekte*



Klicken Sie zur Auswahl und Bearbeitung eines Dekostils auf die Schaltfläche *Dekostile durchsuchen*, wobei der damit aufgerufene Browser eine grafische Auswahl der im Programm enthaltenen Dekostile anbietet. Klicken Sie nun einfach auf den gewünschten Dekostil.

### Bearbeiten von Dekostilen

Um Ihre eigenen Vorstellungen umzusetzen, können Sie einzelne Detailattribute eines Dekostils Ihren Wünschen entsprechend anpassen, wobei es jedoch nicht möglich ist, diese Änderungen in dem Dekostil-Browser zurückzuspeichern. Was Sie jedoch tun können, ist das Speichern dieses veränderten Dekostils als Bestandteil einer Stilvorlage.

Ein Dekostil besteht aus den drei Detailattributen *Oberfläche*, *Umrandung* und *Schatten*, wobei mit jedem dieser Detailattribute wiederum Sekundärattribute wie *Farbe*, *Größe*, *Verwischungsgrad* usw. zugewiesen werden können. Der Begriff *Oberfläche* bezieht sich auf die mit aktuellen Attributen gerenderte Schriftart; *Umrandung* bedeutet eine zusätzliche Linie um die Oberfläche herum und *Schatten* schließlich ist der Versatz eines zweiten Bildes der betreffenden Oberfläche inklusive *Umrandung*.



Wählen Sie die Menüoptionen *Ansicht > Aktuellen Dekostil bearbeiten*, wonach das gleichnamige Dialogfenster auf dem Bildschirm erscheint. In diesem Fenster befindet sich für jedes der genannten drei Details *Oberfläche*, *Umrandung* und *Schatten* eine entsprechende Registerkarte..

*Details und Attribute*

Da die meisten der angebotenen Attribute selbsterklärend sind, werden im folgenden nur diejenigen Optionen erläutert, die einer Erläuterung bedürfen, zumal auch das Vorschauenfenster im linken unteren Bereich die jeweils aktuell vorgenommenen Änderungen anzeigt.

In allen drei Dialogfeldern finden Sie einige gemeinsame Bestandteile:

- Die Wahl zwischen „einfarbig“ und „Farbverlauf“, eine ähnliche Funktion, wie sie später in diesem Kapitel unter dem Abschnitt „Hintergründe“ beschrieben werden soll.
- Einen Schieberegler, mit dem der sog. „Verwischungsgrad“ eingestellt werden kann und der dazu dient, den Grad der Unschärfe eines Oberflächen-, Umrandungs- oder Schatten-Details zu variieren. Sie können zum Einstellen den Schieber verwenden oder auch direkt einen bestimmten Wert in das betreffende Eingabefeld eingeben.

Die drei Dialogfelder unterscheiden sich in folgender Hinsicht:

- Die hinter dem Kontrollkästchen liegende Funktion *Oberfläche ist verborgen* ist in der Lage, eine aktuelle Oberfläche bis auf Umrandung und Schatten auszublenden.
- Die Funktion *Größe der Umrandung* ermöglicht dem Anwender das Einstellen der Dicke einer aktuellen Umrandung, wobei Sie auch hier wieder über den Schieberegler oder auch direkt über Zahleneingabe den gewünschten Wert einstellen können.

- Mit Hilfe der Funktion *Schattenrichtung* können Sie gezielt die Richtung der virtuellen Lichtquelle bestimmen, die die Schattenbildung hervorrufen soll.

● Bitte beachten Sie, daß die Kanten und Schattierungen von einigen der anspruchsvollen individuellen Dekostile nicht modifiziert werden können.

### **Zugriff auf das Fenster Stilvorlagen**

Auf Stilvorlagen kann über das Stilvorlagen-Fenster zugegriffen werden.

Wählen Sie aus der Hauptmenüleiste die Option *Ansicht > Stilvorlagen*. Das eingeblendete Fenster enthält eine Auswahl von insgesamt 24 fertigten Stilvorlagen. Klicken Sie zur Auswahl auf die gewünschte Stilvorlage.

### **Erzeugen von eigenen Stilvorlagen**

Sie können jede der vorgegebenen 24 Stilvorlagen durch eine eigene Vorlage ersetzen. Wenden Sie also auf Texte und/oder Objekte die gewünschten Attribute an, die Sie für eine neue Stilvorlage einsetzen wollen. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf diejenige Stilvorlage, die Sie ersetzen möchten und wählen Sie *Aktuellen Stil hier ablegen*.

## Verwendung des Framegrabbers

Bei dem Framegrabber handelt es sich um ein leistungsfähiges Werkzeug zur Bildaufnahme aus den verschiedensten Quellen. Diese Bilder können entweder als Clips in Ihren Film oder als Dateien auf Ihre Festplatte gespeichert werden.

### **Bild von einer Videoquelle aufnehmen und einem Film hinzufügen:**

1. Klicken Sie auf die Toolbox-Schaltfläche und danach auf die Framegrabber-Schaltfläche *Über den Videoeingang ein einzelnes Videobild aufnehmen*.  
*Das Framegrabber-Werkzeug wird in der Toolbox angezeigt.*
2. Stellen Sie sicher, daß Studio das Signal der Videoquelle empfängt.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Von Camcorder*.
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen *Flimmern reduzieren*, wenn die im Quellvideo enthaltenen Bewegungsabläufe in dem aufgenommenen Bild Flimmereffekte produzieren sollten. Der Nachteil allerdings besteht darin, daß eine Flimmer-Reduzierung dieser Art auch die Auflösung verringert.
5. Spulen Sie den Film bis zu dem Bild, das Sie aufnehmen möchten.
6. Navigieren Sie mit Hilfe der Transportsteuertasten den Film bis zu dem gewünschten Bild, das Sie aufnehmen möchten.

### **Bild von einem Film aufnehmen und einem Film hinzufügen:**

1. Klicken Sie auf die Toolbox-Schaltfläche und danach auf die Framegrabber-Schaltfläche *Über den Videoeingang ein einzelnes Videobild aufnehmen*.  
*Das Framegrabber-Werkzeug wird in der Toolbox angezeigt.*
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Von Film*.
3. Navigieren Sie mit Hilfe der Transportsteuertasten den Film bis zu dem gewünschten Bild, das Sie aufnehmen möchten.
4. Navigieren Sie mit Hilfe der Transportsteuertasten den Film bis zu dem gewünschten Bild, das Sie aufnehmen möchten.

### **Bild auf der Festplatte speichern:**

- Klicken Sie die Schaltfläche *Speichern*.  
*Das korrespondierende Dialogfeld „Datei speichern unter...“ erscheint auf dem Bildschirm. Wählen Sie das Bildformat und die Bildgröße und klicken Sie auf Speichern.*

### **Bild in einen Film einfügen:**

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *In Film einfügen*.  
*Studio plaziert das aufgenommene Videobild auf die Videospur Ihres Films noch vor dem markierten Videoclip.*

### **Bild auf der Festplatte speichern:**

1. Klicken Sie die Schaltfläche *Speichern*.
2. Wählen Sie den gewünschten Dateiordner, unter dem Sie das Videobild speichern möchten.
3. Der voreingestellte Dateityp lautet BMP. Wenn Sie einen anderen Dateityp wünschen, so klicken Sie auf den nach unten weisenden Pfeil und wählen Sie aus dem geöffneten Listenfeld das gewünschte Dateiformat.
4. Wählen Sie die für das Bild gewünschte Auflösung.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Speichern*.



## Videoaufnahme Schritt für Schritt

### Video aufnehmen:

1. Stellen Sie sicher, daß die Videoquelle an den Studio DC10*plus* Composite- oder S-Video-Eingang des Boards angeschlossen ist.
2. Stellen Sie sicher, daß die Audioquelle an den Audioeingang Ihres Sound-Boards angeschlossen ist.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Aufnahme* in der Hauptmenüleiste. Der Aufnahmemodus wird angezeigt.
4. Wählen Sie die Qualität--je höher die Qualität ist, desto größer wird der aufgenommene Clip. Sie können zwischen vier Optionen wählen:
  - Eine gute Qualität ist vergleichbar mit der im Multimediabereich oder auf einer CD-ROM enthaltenen Videoqualität.
  - Eine bessere Qualität ist vergleichbar mit einer VHS-Bandaufzeichnung
  - Beste Qualität ist vergleichbar mit einer SVHS-Bandaufzeichnung
  - Bei einer benutzerdefinierten Qualität kann es sich um jede der von Ihnen ausgewählten Qualitätsstufe handeln (abhängig von den Möglichkeiten Ihrer Festplatte).
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Aufnahme*, und das Dialogfenster für die Videoaufnahme wird angezeigt.
6. Geben Sie für Ihr Quellvideo zunächst einen Namen und dann die Dauer der Aufnahme ein.

*Video für Windows ist auf die Aufnahme von unter 2 GB beschränkt, wobei Studio die Videodauer unterhalb des 2GB-Bereiches zu der ausgewählten Qualitätsstufe berechnet. Das Ergebnis wird anschließend als die Maximaldauer für die betreffende Aufnahme angezeigt.*
7. Sollten Sie Ihre Aufnahme von vor-aufgezeichnetem Videomaterial generieren, so starten Sie das betreffende Gerät für die Wiedergabe.
8. Klicken Sie in dem Dialogfenster für die Videoaufnahme die Schaltfläche *Aufnahme*.

*Während der Aufnahme zeigt das Vorschaufenster das eingehende digitale Video an, das auf Ihrer Festplatte gespeichert wird.*
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche für den Aufnahmestop, wenn Sie an einem gewünschten Punkt die Aufnahme beenden möchten, (die Schaltfläche *Aufnahme* verändert sich während der Videoaufnahme in die Schaltfläche *Aufnahme beenden*). Studio beendet automatisch die Aufnahme, wenn sich auf Ihrer Festplatte kein freier Speicher mehr befindet bzw. wenn die von Ihnen festgelegte Aufnahmezeit erreicht wird.

Wenn Sie Ihre Videoaufnahme ansehen wollen, so ziehen Sie die gewünschten Szenen in das Filmfenster hinein und klicken Sie auf die Playtaste im Player.

Studio führt eine Automatische Szenenerkennung durch, wobei die unter dem Dialogfenster für die SmartCapture-Optionen festgelegten Werte maßgeblich sind (*Setup > Optionen > Bearbeiten*).

## Was bietet Studio DC10*plus*

Mit Studio DC10*plus* verwandeln Sie Ihren PC in ein komplettes Videoschnittsystem. Studio DC10*plus* liefert Ihnen exzellente Ergebnisse, ohne daß Sie sich eine teure und dedizierte Videoausrüstung anschaffen müßten.

Mit Studio DC10*plus* die Videobearbeitung einfach:

- **Zuerst, nehmen Sie Ihr Video** auf Ihre Festplatte auf.
- **Dann, arrangieren Sie die Videoszenen in der von Ihnen gewünschten Reihenfolge.** Integrieren Sie auf Basis der komfortablen Drag & Drop-Technologie die gewünschten Übergänge, Titel und Standbilder in Ihren Videofilm und komplettieren Sie Ihr Werk mit Soundeffekten, Hintergrundmusik und gesprochenen Filmkommentaren.
- **Erzeugen Sie nun Ihren fertigen Video- bzw. Ihren Digitalfilm.**

Studio DC10*plus* setzt eine einzigartige Technologie ein, um die umständlichen und zeitraubenden Arbeiten beim Videoschnitt auf ein erträgliches Maß zu bringen. Unter dem mächtigen Funktionsumfang finden Sie u. a.:

- [Interaktives Bearbeiten](#) - mit Instant Preview
- [Smart Capture](#) - automatische Szenenerkennung
- [Besondere Effekte](#) - szenische Übergänge mit Profi-Qualität.

## Sektion Audio in der Timeline

Das Filmfenster enthält zwei Spuren, auf denen Sie Tonaufzeichnungen ablegen können. Darüber hinaus enthält die Videospur den jeweiligen Tonanteil der betreffenden Videoszenen.

### *Audiospur der Videoszene*



Zusätzlich zu der Videoszene enthält die Videospur auch den mit Ihrem Video aufgezeichneten Tonteil. Er ist allerdings Teil der Szene selbst und kann nicht davon getrennt werden. Wenn Sie eine Szene verschieben oder trimmen, wird auch der Tonteil entsprechend verschoben bzw. getrimmt.

### *Spur für Soundeffekte und Filmkommentare*



Üblicherweise wird diese Spur für gesprochene Filmkommentare und Soundeffekte verwendet; Sie können jedoch auch WAV-Dateien auf dieser Spur plazieren, wobei es keine Rolle spielt, welchen Inhalt diese Dateien jeweils haben. Die im Lieferumfang enthaltenen Beispiele beinhalten vorgefertigte Soundeffekte wie zum Beispiel "Applaus" sowie im WAV-Format gespeicherte Musikaufzeichnungen.

### *Spur für Hintergrundmusik*



Verwenden Sie diese Spur zum Einfügen von Musik von Audio-CD-Aufzeichnungen und SmartSound-Hintergrundmusik. Bei SmartSound-Aufzeichnungen handelt es sich stets um Hintergrundmusik, doch ist bei Audio-CD-Aufzeichnungen jegliche Art von Musik möglich. Sie können auf dieser Spur auch WAV-Dateien ablegen.

## Audioclips im Album

### *Auswahl von Audioclips aus dem Album*

Mit Studio können Audioclips auf verschiedene Weise im Album ausgewählt werden. Sie können zur Wahl von aufeinanderfolgenden Clips diese bei gedrückter Umschalttaste jeweils anklicken, einzelne d.h. nicht aufeinanderfolgende Clips bei gedrückter Strg-Taste anklicken, mit Hilfe des Markierungsrahmens gleich mehrere Clips auswählen und diese Verfahren miteinander kombinieren. Darüber hinaus können Sie sich mit den Pfeiltasten durch das Album bewegen. Die Auswahlverfahren entsprechen den üblichen Windows-Konventionen.

### *Vorschau auf Audioclips*

Bevor Sie die Clips auf der Timeline positionieren, möchten Sie die Toneffekte möglicherweise einmal anhören, um ein Gefühl für deren Länge zu bekommen und sich ein Bild darüber zu machen, wie diese in Ihrem Film wirken. Jeder Audioclip in dem Album kann über eine Vorschau zunächst angehört werden. Wenn Sie einen oder mehrere Clips ausgewählt haben, werden diese automatisch abgespielt.

## Positionieren von Audioclips auf der Timeline

WAV-Dateien werden vom Album aus plaziert, während CD-Musik, gesprochene Filmkommentare und SmartSound-Hintergrundmusik über ihre betreffenden Toolbox-Werkzeuge hinzugefügt werden. In den folgenden beiden Abschnitten werden beide Verfahren beschrieben.

*Plazierung einer WAV-Datei aus dem Album heraus*

WAV-Audioclips werden genauso auf ihren Spuren plaziert, wie dies bei Szenen aus dem Videoalbum der Fall ist.

### **Plazierung einer WAV-Datei auf der Spur für gesprochene Filmkommentare und Soundeffekte:**

1. Klicken Sie auf die Album-Registerkarte *Soundeffekte anzeigen*.
2. Das Album zeigt nun den Abschnitt mit den Soundeffekten an. Es befinden sich mehrere Sounddateien (falls installiert) auf der Seite.
3. Plazieren Sie den Mauszeiger direkt über dem Symbol des Soundeffekts, den Sie verwenden möchten.
4. Klicken Sie auf das Symbol, um die Wiedergabe zu starten.
5. Ziehen Sie den Clip hinüber auf die Spur für gesprochene Filmkommentare und Soundeffekte. Der Audioclip bleibt dabei markiert.
6. Um die Audiodateien noch einmal abzuspielen, betätigen Sie bitte die Taste *Play* (Wiedergabe).

### **Plazieren von weiteren Audiotypen mit Hilfe der Toolbox**

Die anderen Arten von Audioclips werden mit Hilfe der Toolbox erzeugt:

- [Erstellen eines CD-Soundtracks](#)
- [Erstellen von Hintergrundmusik](#)
- [Erstellen eines Filmkommentars](#)
- [Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Erstellen eines CD-Soundtracks

### Plazieren eines CD-Soundtracks auf der Spur für Hintergrundmusik:

1. Aktivieren Sie die Toolbox-Schaltfläche und danach die Schaltfläche *Hintergrundmusik* auf der Auswahlfläche für Werkzeuge.

*In den Listenfeldern Name und CD - Titel wird so lange "Unbenannt" erscheinen, bis Sie eine CD einlegen, den CD-Namen eingeben und eine Spur wählen. Studio speichert den CD-Namen und die Spurnummer.*

2. Geben Sie einen Namen für die CD ein oder bewegen Sie sich mit der Pfeiltaste in der CD-Titel-Liste nach unten und wählen Sie die zuvor benannte CD.
3. Klicken Sie die Schaltfläche "Pfeil nach unten" in der Spur-Liste an und wählen Sie die Spur, die Sie in Ihren Film integrieren möchten. Sie können auch einen Spurabschnitt wählen, indem Sie diesen mittels der Trimmermarken trimmen.

*Lesen Sie hierzu auch [Trimmen von Audioclips](#).*

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche *In Film einfügen*.

*Der ausgewählte CD-Titel wird auf der Timeline plaziert. Beachten Sie, daß Sie den CD-Titel an beliebiger Position auf der Timeline ablegen können, indem Sie zuvor den Schieberegler an der betreffenden Stelle positionieren. In dem folgenden Beispiel wurde die zweite Szene vor Anklicken der Schaltfläche *In Film einfügen* gewählt. Wird kein Clip gewählt, wird die CD Musik am Anfang plaziert*

5. Um den auf der Timeline enthaltenen Soundclip zu hören, klicken Sie auf die Play-Taste des Players oder Sie doppelklicken auf den betreffenden Soundclip und klicken auf die Play-Taste im CD-Musikwerkzeug.

## Trimmen von Audioclips

Audioclips werden in einer der beiden folgenden Arten getrimmt:

- direkt auf der Timeline
- mit Hilfe des Werkzeuges zum Trimmen von Audioclips.

### **Trimmen auf der Timeline**

*Audioclips können ähnlich wie Szenen direkt auf der Timeline getrimmt werden: Erfassen Sie dazu das linke oder rechte Ende und ziehen Sie es in die gewünschte Richtung.*

*Lesen Sie hierzu auch [Trimmen von Szenen auf der Timeline](#).*

### *Trimmen mit Hilfe des Werkzeuges zum Trimmen von Audioclips*

Das Werkzeug zum Trimmen von Audioclips entspricht weitgehend dem entsprechenden Werkzeug zum Trimmen von Videoszenen.

Doppelklicken Sie zur Anzeige dieses Werkzeuges auf den betreffenden Audioclip oder markieren Sie den Übergang und klicken Sie im Toolbox-Werkzeubereich auf die entsprechende Schaltfläche zum Trimmen.

Während das Werkzeug zum Trimmen von Szenen den Anfang/das Ende der Videobilder anzeigt, zeigt das Werkzeug zum Trimmen von Audioclips den betreffenden Audioclip an. Bei Audioclips im WAV-Format wird der Ton durch eine Wellenform angezeigt.

**Trimmen von WAV-Dateien:** Die Bedienelemente für das Werkzeug zum Trimmen von WAV-Dateien funktionieren genauso wie das Werkzeug zum Trimmen von Videoszenen, wobei der einzige Unterschied darin besteht, daß anstelle des Anfangs- bzw. Endbildes einer Videoszene die entsprechende Wellenform der betreffenden WAV-Datei angezeigt wird.

**Trimmen von CD Clips:** Für CD-Musik werden die CD und die Spurkennungen angezeigt. Wie auch beim Werkzeug zum Trimmen von WAV-Dateien entsprechen die Bedienelemente denen des Werkzeuges zum Trimmen von Videoszenen.

**Trimmen von Hintergrundmusik:** Das Werkzeug zum Trimmen von Hintergrundmusik unterscheidet sich von den anderen Werkzeugen in der Hinsicht, daß das Fenster für Hintergrundmusik angezeigt wird, es sei denn, daß die entsprechende Trimm-Schaltfläche ausgewählt wurde. Ähnlich wie beim Werkzeug zum Trimmen von Übergängen können Sie hier lediglich die beiden Eingabefelder für Namen und die Dauer verwenden. Die Dauer kann eingestellt werden, indem neue Werte in dem gleichnamigen Feld eingegeben werden oder die beiden Pfeiltasten (nach oben/unten) angeklickt werden. Durch das Trimmen selbst kann eine Hintergrundmusik nicht gelöscht werden, sondern es wird vielmehr ein neues Lied in der gewünschten Länge und mit einem sauberen Anfang und Ende erzeugt.

Sie können die neu generierte Hintergrundmusik auch umbenennen, indem Sie in das Namensfeld den gewünschten Namen eingeben, der anschließend in der Listenansicht des Filmfensters angezeigt wird.

## Erzeugen von Hintergrundmusik

Studio erleichtert Ihnen die Integration von Hintergrundmusik in Ihre Videoproduktion ganz erheblich. Wäre dies nicht der Fall, so müßten Sie auf konventionelle Art die passende Musikuntermalung suchen und eine genau abgestimmte Laufzeit festlegen, die zu Ihrem Video paßt und keine abrupten Übergänge am Anfang und Ende verursacht.

Die in Studio implementierte SmartSound-Funktion erzeugt Musik, die automatisch und genau auf Ihre Anforderungen hin zugeschnitten ist. Sie benötigen genau 10 Sekunden und 24 Bilder eines Klaviersolos für Ihre Einleitung? Mit SmartSound kein Problem!

Zur Erzeugung eines geeigneten Hintergrund-Soundtracks kombiniert SmartSound einen bestimmten Musikstil mit jeweils dazu passenden Songs und Versionen, wobei die einzelnen Songs stilspezifisch ausgelegt sind.

SmartSound besteht aus zwei grundlegenden Bestandteilen: das in Studio enthaltene Programm zur Auswahl und Steuerung des Musikstückes sowie die Sounddateien selbst. Da die Sounddateien sehr groß sind (etwa 250 Megabyte), werden diese nicht standardmäßig mit installiert. Sie können diese jedoch jederzeit nachträglich installieren oder auch weiterhin direkt von der CD herunterladen und so - falls nötig - Speicherplatz sparen.

### Erzeugen von Hintergrundmusik mit SmartSound:

1. Wählen Sie die Videoclips, zu denen Sie SmartSound-Titel hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie auf die Toolbox-Schaltfläche und dann auf die Schaltfläche *Hintergrundmusik* in dem Bereich für die Auswahl von Werkzeugen.  
*Das SmartSound-Fenster erscheint.*
3. Wählen Sie aus den 3 Listenfeldern jeweils einen Stil, ein Lied und eine Version aus.  
*Die Anzahl der erscheinenden Versionen ist dabei abhängig von der Spieldauer, wobei bei größerer Länge möglicherweise mehr Versionen in dem Listenfenster eingeblendet werden.*
4. Wählen Sie die Dauer der Musik in Sekunden, wenn diese länger oder kürzer sein soll als die von Ihnen gewählten Videoclips.  
*Der SmartSound-Clip wird auf der für CD-Titel bestimmten Audiospur abgelegt.*



## Erzeugen von Filmkommentaren

Mit Studio sind gesprochene Filmkommentare so einfach wie ein Telefonanruf. Sie müssen lediglich den Recorder für Filmkommentare einschalten und in ein Mikrofon sprechen. Sie können sprechen und dabei gleichzeitig Ihren Film ansehen, damit Ihre Worte und die Handlungen auf dem Bildschirm auch synchron ablaufen. Es ist natürlich auch möglich, mit Hilfe des Recorders beliebige andere Geräusche über das Mikrofon aufzuzeichnen.

● Bevor Sie Tonteile in Studio aufzeichnen können, müssen Sie ein Mikrofon an die Eingangsbuchse Ihrer Soundkarte anschließen und konfigurieren.

### Erzeugen eines Filmkommentars:

1. Bevor Sie mit der Aufzeichnung beginnen, betrachten Sie noch einmal Ihren Film und entscheiden Sie sich, wann der gesprochene Kommentar beginnen (Markierung) und enden soll.
2. Wählen Sie aus dem Hauptmenü die Option *Toolbox > Filmkommentar aufzeichnen* oder klicken Sie auf die Toolbox-Schaltfläche.  
*Das Aufnahmefenster für gesprochene Filmkommentare wird eingeblendet. Die Lampe für die Aufnahme leuchtet nicht.*
3. Wählen Sie diejenige Position auf der Timeline, an der der gesprochene Filmkommentar beginnen soll. Sie haben hierbei die Option zwischen der Wahl eines Clips, Abspielen des Filmes und Anhalten an der gewünschten Position oder auch durch Bewegen des Timeline-Schiebereglers.
4. Nehmen Sie das Mikrofon in die Hand und klicken Sie auf die Schaltfläche *Aufnahme*.  
*Die Anzeige wechselt in den Standby-Modus und wechselt dann in einen 3-2-1 Countdown über. (Selbst wenn Sie nicht exakt an der Markierung mit dem Sprechen beginnen, können Sie den Beginn des Clips mit dem gesprochenen Filmkommentar auf der Timeline jederzeit neu positionieren.)*
5. Wenn die Anzeige für Aufzeichnung aktiviert ist und der Film abgespielt wird, beginnen Sie mit dem Sprechen. Achten Sie während des Sprechens auf den Film, so daß Sie mit diesem synchron bleiben.
6. Klicken Sie nach Abschluß der Aufnahme auf die Schaltfläche *Stop*.  
*Die Anzeige erlischt und der gesprochene Filmkommentar wird automatisch auf der entsprechenden Spur auf der Timeline positioniert.*
7. Spielen Sie Ihren gesprochenen Filmkommentar noch einmal ab, indem Sie zunächst zurückspulen und dann auf die *Play*-Taste klicken.

### *Einstellen Lautstärke bei gesprochenen Filmkommentaren*

Die Aufzeichnungslautstärke eines gesprochenen Filmkommentars wird bei der Aufzeichnung festgelegt und kann nicht nachträglich verändert werden. Sie können jedoch die Wiedergabelautstärke jederzeit verändern. Die Aufzeichnungslautstärke wird mit dem entsprechenden Schieber auf der rechten Seite des Fensters für den gesprochenen Filmkommentar festgelegt. Im allgemeinen belassen Sie den Schieber in der Nullposition. Auf der rechten Seite des Schiebers befindet sich ein Lautstärkeregler. Behalten Sie diese Meßanzeige im Auge, damit der Aufzeichnungspegel nicht zu hoch (oder niedrig) wird.

### *Bearbeiten von gesprochenen Filmkommentaren*

Bearbeiten Sie den gesprochenen Filmkommentar in der gleichen Art und Weise wie jede andere Audiodatei auch. Sie können den Clip mit dem gesprochenen Filmkommentar auf der Timeline positionieren, die Lautstärke einstellen und den Anfang oder das Ende trimmen.

### *Optionen für die Qualität von Aufzeichnungen*

Sie können die werkseingestellten Werte für die Aufzeichnungsqualität einstellen. Die Aufzeichnungsoptionen für den gesprochenen Filmkommentar enthalten auch Einstellungen für Kanäle sowie die Sample Rate über die die Qualität von gesprochenen Filmkommentaren oder anderen

Tonaufzeichnungen geregelt wird. Stellen Sie die einzelnen Optionen auf das gewünschte Qualitätsniveau und beachten Sie dabei, daß höhere Qualitäten auch mehr Speicherplatz erfordern. Lesen Sie hierzu auch [Ändern der Einstellungen](#).

## Einstellen der Lautstärke

### Aufbau eines Audioclips

Das Wellenform-Symbol eines Audioclip auf der Timeline besteht aus verschiedenen Bereichen, wobei die Cliquänge durch einen vertikalen Balken angezeigt wird. Der eigentliche Inhalt des Audio wird durch die Wellenform angezeigt. Ein Dauerton, wie zum Beispiel ein Motorengeräusch, würde dabei durch sehr viele eng beieinander liegende Signale dargestellt werden. Bei einem Stakkatoton hingegen lägen zwischen den Einzelsignalen Zwischenräume.

Zwei weitere Linien zeigen den normalen sowie den justierten Tonpegel an. Der normale, d.h. nicht eingesteuerte Tonpegel von 0 dB wird durch die graue Linie dargestellt, der eingestellte Tonteil durch eine rote Linie gekennzeichnet.

### Einstellen der Tonpegel

Die Tonpegel einzelner Clips können direkt auf der Timeline oder im Lautstärke-Fenster eingestellt werden, wobei jedes Verfahren seine eigenen Vorteile besitzt. Durch Einstellung auf der Timeline verfügen Sie über eine gute Gegenüberstellung von Zeit und Lautstärke, wohingegen das Lautstärke-Fenster eine Justierung der relativen Lautstärken der betreffenden Spuren in Relation zueinander vereinfacht.

*Einstellen der Lautstärke von Audioclips auf der Timeline*

Der Tonpegel kann direkt innerhalb des Clip eingestellt werden. Bewegen Sie die den Tonpegel darstellende schwarze Linie mit Hilfe des Zeigers in die gewünschte Richtung.

### Erhöhung oder Verringerung der Lautstärke:

1. Wählen Sie den Clip, dessen Volumen Sie ändern möchten. Beachten Sie, daß die Pegellinie der nicht justierten (0 dB) Lautstärke angezeigt wird.
2. Positionieren Sie den Zeiger so über der Lautstärkelinie, daß er sich in einen Lautsprecher verwandelt.
3. Klicken und ziehen Sie den Zeiger der Lautstärkelinie nach oben, um die Lautstärke zu erhöhen und nach unten, um diese zu verringern. Sie können das Lautstärkeprofil des Clips wie gewünscht verändern, indem Sie die Lautstärke an verschiedenen Stellen verändern.
4. Wenn Sie die Maustaste freigeben, plaziert Studio an genau diesem Punkt eine Lautstärkemarkierung. Diese Justierpunkte können wie gewünscht auch weiter modifiziert werden.

### Rücksetzen des Lautstärkepegels:

- Klicken Sie innerhalb des von Ihnen eingestellten Audioclips mit der rechten Maustaste. Wählen Sie aus dem Menü die Option *Lautstärkeänderungen entfernen*, woraufhin alle Markierungspunkte entfernt werden.

### Einstellen des Tonpegels mit Hilfe des Werkzeuges für die Lautstärkeregelung

Mit dem Lautstärkewerkzeug, welches in ähnlicher Weise wie ein traditionelles Tonmischpult arbeitet, ist eine Einstellung des Tonpegels bequem möglich. Sie können die Lautstärken der einzelnen Spuren untereinander bei laufendem Band oder mit angehaltener Wiedergabe regeln. Darüber hinaus können Sie den Ton an jedem Punkt ein- oder ausblenden. Die Lautstärke wird dabei über Meßanzeigen ähnlich denen von Stereogeräten angezeigt.

Die Spuren werden durch das Symbol in der oberen linken Ecke jedes Abschnitts angezeigt. Sie können die Lautstärke durch Klicken auf die Lautstärkeschieber und Verschiebung nach oben oder unten regeln. Über die beiden Tasten oberhalb der Schieberegler wird die Lautstärke ein- oder ausgeblendet.

Beispiel: Wenn Sie einen gesprochenen Filmkommentar hinzufügen, verringern Sie die Lautstärke des Originaltons Ihres Videoclips, damit der gesprochene Filmkommentar dominiert.

Die mit dem Lautstärke-Werkzeug vorgenommenen Änderungen erstrecken sich von der aktuellen Position des Timeline-Scrubbers bis hin zur nächsten Markierung (Justierpunkt) der betreffenden

Audiospur.

*Fade-In- und Fade-Out-Tasten*

Über jedem Lautstärkeschieber befinden sich die beiden Tasten zum Aus- und Einblenden. Werden diese angeklickt, wird der Ton an der aktuellen Position ein- oder ausgeblendet. Schieben Sie dazu den Schieber an eine Position im Film, klicken auf eine der Tasten und sehen sich das Ergebnis auf der entsprechenden Tonpegellinie an.

Sie werden vielleicht feststellen, daß die Schaltflächen in bestimmten Fällen grau hinterlegt sind. An diesem Punkt ist kein Ein- oder Ausblenden möglich, da sich der Schieberegler gerade am Anfang oder Ende eines Clips befindet.

## Erzeugen eines Videobandes

Um mit der Erzeugung eines Videobandes zu beginnen, klicken Sie die Schaltfläche *Aufnahme* in der Hauptmenüleiste..

*Bedienelement für die Erzeugung von Videobändern.*

Mit Hilfe der Schaltflächen Film erstellen und Abbrechen in der unteren rechten Ecke des Filmfensters können Sie die Videobandaufzeichnung steuern.

### **Aufzeichnen eines fertigen Videobandes**

Schließen Sie zuerst - wie in Kap. 11 Ihres Bedienerhandbuches beschrieben - Ihren Videorecorder an. Sobald Sie das Gerät angeschlossen und einen Studio-Film vorbereitet haben, können Sie damit beginnen, das fertige Videoband zu erstellen.

Sie können die Aufzeichnung jederzeit abbrechen, indem Sie die Schaltfläche Abbrechen aktivieren.

### **Erzeugen eines Videobandes:**

1. Prüfen Sie, ob Ihr Videorecorder eingeschaltet und daß ein Videoband eingelegt ist, das bei Bedarf auf die gewünschte Startposition gespult wurde.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Film erstellen und Studio startet den Aufzeichnungsprozeß mit der Intelligenten Render-Funktion.

*Der Intelligente Render-Prozeß geschieht völlig automatisch, mit der Ausnahme, daß Sie u. U. dazu aufgefordert werden, eine andere Audio-CD einzulegen. Während des Intelligenten Renderns erhalten Sie von Studio vollständige Feedback-Informationen über den jeweiligen Status der Aufzeichnung. So werden Sie über das Statusfenster darüber informiert, welcher Teil des Aufzeichnungsprozesses gerade abgeleistet wird.*

*Eine Statusmeldung wird Sie darüber in Kenntnis setzen, das das Intelligent Rendering abgeschlossen und Ihr Film nun auf Videoband überspielt werden kann.*

*Lesen Sie hierzu auch [Intelligentes Rendern](#).*

### **Abbrechen der Bandaufzeichnung**

Sie können die Aufzeichnung des Ausgabebandes jederzeit beenden, wobei Sie die Aufnahme jedoch anschließend nicht wieder von der aktuellen Position aus fortsetzen können. Sie müssen also bei einer erneuten Aufzeichnung wieder ganz von vorne beginnen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Abbrechen* im Aufnahme Fenster und die Aufzeichnung wird unmittelbar abgebrochen.

## Intelligentes Rendern

Die meisten digitalen Videoschnittprogramme müssen jeweils den gesamten Film rendern, bevor dieser auf Videoband überspielt werden kann - eine z. T. äußerst zeitintensive Angelegenheit, die zudem einen hohen Speicherbedarf in Anspruch nimmt.

Mit Hilfe des Intelligenten Renderns ist Studio DC10plus in der Lage, nur diejenigen Teile Ihres Films rendern zu müssen, in die Sie Effekte (Wipes, Dissolves, Titel, Overlays usw.) integriert haben und spart somit Zeit und Festplattenspeicher.

Die Intelligente Render-Funktion arbeitet am besten, wenn alle in einem Film enthaltenen Dateien dasselbe Qualitätsniveau besitzen. Sollte dies nicht der Fall sein, so werden alle Dateien, die eine geringere Qualität besitzen, durch Intelligent Rendering auf das Niveau der qualitativ besten Datei angepasst.

Intelligentes Rendern überwindet auch die 2 GB-Dateigrenze von Microsoft Video für Windows. Die Dauer Ihres Films ist also nicht mehr auf eine einzige 2GB-Datei beschränkt, sondern kann sich nahtlos über mehrere Videodateien erstrecken, die insgesamt die Grenze von 2GB übersteigen.

## Erzeugen von AVI-Filmdateien

Falls Sie Ihren Studio DC10*plus*-Film zum Beispiel in einer Multimedia-Präsentation auf Ihrem Computer nutzen, um diesen zum Beispiel per E-Mail an einen Freund, Kollegen oder Bekannten senden oder ihn auf einer Homepage plazieren möchten, können Sie diesen auch als AVI-Filmdatei speichern.

Studio DC10*plus* speichert Digitalfilme im AVI-Dateiformat. AVI-Dateien können sehr groß sein, da sie die gesamten Video-, Audio- sowie weitere Daten von allen produzierten Videoclips enthalten.

Ein AVI ist eine komplette Datei für sich und kann auf jedem Windows- und vielen anderen Computern abgespielt werden. AVI-Filme können auch als Videoclips in andere Videoanwendungen importiert werden.

### Erzeugen und Abspielen einer AVI-Filmdatei:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Film erstellen* oben rechts in der Hauptmenüleiste.
2. Klicken Sie nun auf das Symbol *Filmdatei erzeugen*.
3. Geben Sie in das Feld *Dateiname* einen Namen für Ihre Datei ein.  
*Der Standardpfad, in dem Ihre Datei gespeichert wird, lautet C:\Programme\Studio\Movies. Sie können allerdings auch zu einem neuen Pfad wechseln, indem Sie auf die Schaltfläche *Filmordner für AVI-Datei auswählen* klicken und einen anderen Pfad eingeben.*
4. Achten Sie darauf, daß die beiden Kontrollkästchen *Video...* und *Audio...* aktiviert sind.  
*Sie können diese Funktionen deaktivieren, falls Sie eine AVI-Audiodatei ohne Videoanteil erstellen möchten, um beispielsweise den Ton im AVI-Format in ein anderes Programm zu importieren. Möglicherweise möchten Sie auch ein Video ohne Audioanteil für zum Beispiel eine kleine Homepage-Animation erstellen. In diesem Fall können Sie die Dateigröße durch Entfernen des Audioanteils verringern.*  
*Unter jeder Option ist die Kompressionseinstellung wirksam. Kompressionseinstellungen werden im weiteren Verlauf dieses Abschnitts erläutert.*

*Lesen Sie hierzu auch [Kompression](#).*

5. Überprüfen Sie die Anzeige im Diskometer-Bereich und stellen Sie sicher, daß genügend Speicherplatz vorhanden ist.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Start*.
7. Studio erstellt den Film automatisch und speichert die AVI-Datei in dem gewählten Ordner und zwar unter dem Dateinamen des betreffenden Studio Projektes, jedoch mit der Erweiterung „.avi“ anstelle von „.sdc“.

### Überprüfen des Resultats

Nachdem Ihr Film gerendert worden ist, verfügen Sie über zwei Möglichkeiten, sich den Film anzuschauen und zu begutachten:

1. Sollten Sie Ihren Film auf Basis von Studio DC10*plus* M-JPEG CODEC gerendert haben und ist ein Fernseh- oder Videomonitor mit der Studio DC10*plus*-Karte verbunden, so aktivieren Sie die Playtaste des Vorschaufensters. Ihr Film wird nun im Vorschaufenster und auf Ihrem Fernseh- oder Videomonitor abgespielt.
2. Wollen Sie Ihren Film in voller Größe auf Ihrem PC-Monitor betrachten, so klicken Sie auf die Playtaste in unmittelbarer Nähe der Schaltfläche für das Aufsuchen von Dateien in dem Kontrollfeld für die Filmerstellung. Der ActiveMovie-Player von Microsoft wird aufgerufen und spielt Ihren Film ab.

## Kompression

Bei einer nativen Studio DC10*plus*-Datei (Dateien vom Typ .sdc) handelt es sich im wesentlichen um eine volumenmäßig sehr kleine Schnittliste mit Verweis auf die jeweiligen Clipdaten. Eine AVI-Datei (.avi) hingegen enthält die tatsächlichen Videobilder sowie andere Daten und ist bedeutend größer. Auf Basis eines software-basierenden CODECs (Kompressor/Dekompressor) werden entsprechende Kompressionsalgorithmen verwendet, um die AVI-Daten zu komprimieren.

Der standardmäßig im Lieferumfang von Studio DC10*plus* enthaltene CODEC ist der Studio DC10*plus* MJPEG(16) Codec. Während der Studio DC10*plus* MJPEG CODEC sehr effizient arbeitet, können die mit diesem CODEC erzeugten Dateien lediglich auf einem PC abgespielt werden, in dem auch eine Studio DC10*plus*-Karte installiert ist. Wenn Sie Ihre Dateien mit anderen austauschen möchten, so sollten Sie ggf. Ihren Film in einem universellerem Format wie zum Beispiel dem Intel Indeo Codec komprimieren. Sie können jeden Video für Windows-kompatiblen Codec verwenden, der auf Ihrem System installiert ist.

Sie können mehrere Codec-Einstellungen vornehmen, mit denen AVI-Dateien deutlich an Umfang verlieren, wobei Sie aber stets die Relation zwischen Dateigröße und Qualität beachten sollten: Je stärker Sie die Dateien komprimieren, um so schlechter wird die Qualität. Sowohl die Video- als auch die Audio- Kompression sind deswegen einstellbar. Die Einstellungen für Videokompression beeinflussen Bildgröße und Bildgeschwindigkeit. Für Audio-Dateien können Sie einen einzelnen Kanal wählen und die Sample Rate einstellen.

### *Einstellungen für die Kompression*

Vielleicht möchten Sie die Kompressionseinstellungen selbst vornehmen, weil die Dateien zu groß sind, Sie eine höhere Qualität wünschen oder Sie diese Dateien für einen Zweck erstellen, für den Sie eine bestimmte Bildgröße und andere Charakteristika benötigen (z.B. Web-Dateien).

Kompressions-Einstellungen können über das Dialogfeld *Studio Setup-Optionen* vorgenommen werden. Klicken Sie dazu zunächst auf die Schaltfläche *Film erstellen* und anschließend auf das Symbol *Filmdatei erzeugen*. Aktivieren Sie nun die Schaltfläche *Einstellungen* im linken Fensterbereich.

### *Einstellungen der Videokompression*

**Die Schaltfläche Wie Projekt:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie dieselben Video-Qualitätseinstellungen vornehmen wollen wie sie bei der qualitativ besten Datei in Ihrem Film umgesetzt wurden.

**Kompression:** Wählen Sie denjenigen Kompressor (Codec), der für Ihre Zwecke am besten geeignet ist. Die Voreinstellung lautet Intel Indeo(R), ein effizienter und universell einsetzbarer Kompressor, der auf den allen Windows-PCs zu finden ist. Sie können auch jeden anderen geeigneten Kompressor verwenden, wobei Sie aber beachten sollten, daß möglicherweise nicht jeder PC die damit generierte Datei abspielen kann.

**Breite und Höhe:** Breite und Höhe werden in Pixel gemessen, wobei die Standardeinstellung für Videoaufnahmen bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixel liegt. Ein Herabsetzen der Werte für Breite und Höhe verringert die Dateigröße beträchtlich, zumal das Datenaufkommen mit abnehmender Größe ebenfalls verringert wird, die Kompression jedoch den Effekt vermindert. Wenn Sie einen Parameter verändern, so ändert sich der andere Parameter ebenfalls, um ein standardmäßiges Video-Seitenverhältnis von 4:3 aufrechtzuerhalten.

**Qualität/Datenrate:** In Abhängigkeit von dem verwendeten CODEC können Sie entweder die Qualität oder die Datenrate Ihres Films einstellen. Je höher die gewählte Datenrate oder Qualität, desto größer die daraus resultierende Datei.

**Bildrate:** Standardmäßig ist dieselbe Bildrate eingestellt, unter der Studio auch Ihre Videoaufnahmen generiert. Sie besitzen jedoch die Möglichkeit, die Bildrate - wie zum Beispiel für Anwendungen wie Webvideo - nach unten zu setzen. Ein Erhöhen der Bildrate oberhalb des Standardwertes verbessert die Qualität nicht, sondern vergrößert lediglich die Datei. Die meisten Pentium-basierenden Computer sind in der Lage, 15 Bilder in der Sekunde bei 160 x 120 abzuspielen.

### *Einstellen der Audiokompression*



Wenn Sie die Dateigrößen auf ein Minimum beschränken möchten, können Audiodateien vielfach bedenkenlos auf 8-Bit-Mono bei 11 kHz eingestellt werden. Grundsätzlich sollten Sie 8-Bit 11 kHz bei Tonaufzeichnungen, bei denen es sich schwerpunktmäßig um gesprochene Filmkommentare handelt, einstellen und 16-Bit Stereo bei 22 oder 44 kHz auf Tonaufzeichnungen mit überwiegend Musikanteilen anwenden. Als Vergleich: Die Musik auf einer CD-ROM wird mit 44 kHz 16-Bit Stereo aufgenommen. Weitere Beispiele für Audiokompressionen: 11 kHz ist vergleichbar mit der AM Radioqualität, 22 kHz vergleichbar mit FM und 16-Bit Stereo und 44 kHz mit der Qualität einer Audio-CD.

**Typ:** In den meisten Fällen werden Sie sich entweder für PCM oder für ADPCM entscheiden.

**Kanäle:** Sie können zwischen 8- und 16-Bit Mono- und Stereoton wählen. Die Tonqualität und die Dateigröße erhöhen sich, wenn Sie einen zweiten Kanal hinzufügen oder die Bittiefe erhöhen.

**Sample Rate:** Bei der Digitalisierung von analogen Signalen werden in bestimmten zeitlichen Abständen (Abtastfrequenz) vom Analogsignal sogenannte Samples (Proben) gezogen. So werden zum Beispiel Audio-CDs bei 44 kHz, 16-Bit Stereo aufgezeichnet. Bei den Tonaufzeichnungen, insbesondere den gesprochenen Filmkommentaren, reichen in der Regel 11 kHz aus.

## Audio-Optionen

Sie haben Zugriff auf die Audio-Optionen, wenn Sie das herauschiebbare Bedienfeld des Diskometers verwenden.

### **Aufnahme**

Hiermit können Sie Ihr Video mit oder ohne einen verbundenen Audio-Track aufnehmen.

### **Lautstärke**

Hiermit können Sie die Signalstärke (Lautstärkepegel) des eingehenden Audiosignals variieren. Bei Ausgabe auf Band bzw. bei dem Erzeugen einer digitalen Filmdatei werden die betreffenden Justierungen der Lautstärke in der jeweiligen Version wiedergespiegelt. Einige Soundkarten unterstützen den Lautstärkeregler nicht, wobei dieser in diesem Fall auch nicht angezeigt wird.

### **Balance**

Hiermit können Sie die eingehenden Audiosignale auf den rechten bzw. linken Kanal legen oder gleichmäßig ausbalancieren (zentrieren).

### **Audio-Eingang**

Einige Soundkarten verfügen lediglich über einen Line-In- bzw. Mic-Eingang, während andere Soundkarten über beide Arten von Eingängen verfügen. Bitte achten Sie darauf, daß Sie auch den Eingang auswählen, mit dem Ihre Audioquelle verbunden ist.

## Video-Optionen

### **Eingang**

Studio unterscheidet auf Ihrer Studio DC10*plus*-Karte zwischen Composite (Cinch) und S-Video (4-poliger DIN-Anschluß). Bitte achten Sie auf den korrekten Videoeingang, auch wenn Sie Ihr Video schon mit der Studio DC10*plus*-Karte verbunden haben.

### **Helligkeit**

Hiermit können Sie den Schwarz- bzw. Weißanteil des Videosignals (Luminanz) manipulieren.

### **Kontrast**

Hiermit justieren Sie die Differenz zwischen dem hellsten und dem dunkelsten Bereich eines Bildes. Ein kontrastreiches Bild enthält gestochen scharfe Schwarz- und Weißanteile, während ein kontrastarmes Bild lediglich Variationen von Graustufen aufweist.

### **Schärfe**

Hierbei handelt es sich um eine elektronisch herbeigeführte Verbesserung der Kanten eines Videobildes. Wenn Sie den Schieberegler nach oben bewegen, wird die Kantenschärfe erhöht.

### **Farbton**

Steht der Schieberegler in der Mitte, so bleibt das eingehende Videobild davon unberührt. Ein Bewegen des Schiebereglers nach oben färbt das Video gegen einen rötlichen Ton, ein Bewegen nach unten in einen grünlichen Ton. Der Farbton entspricht der Tint-Steuerung bei Fernsehempfängern.

Hinweis: Sollten Sie Videos im PAL-Format verwenden, so wird der Farbton-Schieberegler nicht angezeigt.

### **Farbsättigung**

Steht der Schieberegler in der Mitte, so bleibt der Farbanteil davon unberührt. Ein Bewegen des Schiebereglers nach oben erhöht den Farbanteil.

### **Qualität**

Mit Hilfe dieser Schaltflächen können Sie problemlos und in sehr komfortabler Weise die Qualität Ihrer Videoaufnahme beeinflussen. Es stehen Ihnen drei voreingestellte Qualitätsstufen zur Verfügung, wobei jede dieser Stufen über eine eigene Bildgröße und Kompressionsrate verfügt.

Die vierte Schaltfläche wählt die benutzerdefinierten Einstellungen. Hiermit können Sie jede gewünschte Einstellung realisieren, einschließlich der unter Studio DC10*plus* maximal möglichen Datenraten von bis zu 6 MB/Sek. Bitte beachten Sie, daß Studio DC10*plus* Ihre für die Aufnahme benötigte Festplatte testet und deren maximal mögliche Datenrate ermittelt. Es ist nicht möglich, eine höhere Datenrate auszuwählen, als es die Möglichkeiten Ihrer Festplatte zuläßt.

## Dialogfeld Optionen

Sie erhalten Zugriff auf das Dialogfeld Optionen, indem Sie aus dem Hauptmenü den Menüeintrag Optionen wählen. Das Dialogfeld enthält vier Registerkarten, die u. a. die drei wichtigsten Arbeitsschritte von Studio repräsentieren: Aufnahme, Bearbeiten und Video bzw. Datei erstellen.

Sobald Sie eine der Optionen verändern, gilt diese Änderung für alle nachfolgenden Studio-Sitzungen, wobei Sie daran denken sollten, daß es unter Studio keinen Master-Reset gibt. Sollten Sie also zu den fabrikseitigen Voreinstellungen zurückkehren wollen, so beachten Sie bitte die in den nachfolgenden Abschnitten ausgeführten Informationen zu diesem Thema.

- [Einstellungen der Registerkarte "Aufnahme"](#)
- [Einstellungen der Registerkarte "Bearbeiten"](#)
- [Einstellungen der Registerkarte "Film erzeugen"](#)
- [Einstellungen der Registerkarte "Datei erzeugen"](#)
  
- [Besuchen Sie uns auf unserer Homepage!](#)

## Einstellungen der Registerkarte "Aufnahme"

Diese Registerkarte auf dem [Dialogfeld Optionen](#) bezieht sich auf den Aufnahmemodus.

Die Registerkarte Aufnahme enthält u. a. die beiden Bereiche *Video Aufnahme* und *Audio Aufnahme* unterteilt, wobei sich Änderungen stets auf die gesamte Aufnahme auswirken. Falls Sie nur eine Aufnahmesitzung verändern möchten, müssen Sie die Werte vor der nächsten Sitzung zurücksetzen.

Denken Sie bitte grundsätzlich daran, daß Ihr Computerbildschirm und Ihre Lautsprecher Ihre eigenen Einstellungen oder andere Eigenschaften haben, die auf das Helligkeitsniveau des Camcorder-Videos sowie auch auf die Lautstärke und die Qualität der Tonaufzeichnungen Einfluß haben können.

Diese Kontrollen stehen nur zur Verfügung, wenn Sie die benutzerdefinierte Einstellung in puncto Qualität gewählt haben. Sollten Sie sich für eine der drei voreingestellten Qualitätsstufen entschieden haben, so zeigen die Kontrollfelder zwar die voreingestellten Werte an, lassen es jedoch nicht zu, daß diese geändert werden.



[Video-Optionen](#)

[Audio-Optionen](#)

## Optionen für die Videoaufnahme

Diese Optionen stehen Ihnen auf der [Registerkarte Video-Optionen](#) des [Dialogfeld Optionen](#) zur Verfügung.

**Bildgröße:** Hiermit ist die Breite und Höhe des aufgenommenen Videobildes gemeint, das in Pixeln gemessen wird. Es ist wichtig, alle in einem Projekt enthaltenen Videos in derselben Bildgröße aufzunehmen, um sowohl zusätzliche Rendering-Zeiten als auch Qualitätsverluste hinnehmen zu müssen, die bei einer eventuellen Anpassung der Bildgröße eines Videoclips an die anderen Clips eines Projektes anfallen könnten.

**Crop:** Wenn dieses Kontrollkästchen nicht aktiviert wurde, so sind Sie in der Lage, ein volles Fernsehbild aufzunehmen. Wurde das Kontrollkästchen aktiviert, so löscht Studio aus Gründen der Ersparnis von Festplattenspeicher und Rendering-Zeiten automatisch 10% von den Kanten des Fernsehbildes, die ohnehin auf Home-Empfängern nicht gesehen werden können.

**Horizontale Auflösung:** Hier haben Sie die Wahl, die gesamte horizontale Scanline jedes Feldes oder nur die Hälfte davon abzutasten, was die Größe des aufgenommenen Videobildes beeinflusst.

**Vertikale Felder:** Hiermit können Sie beide Felder Ihres Quellvideos oder auch nur eines davon aufnehmen, womit Sie zwischen einer kleineren Videodateigröße und Videoqualität die Wahl haben.

**Videokompression:** Studio ist in der Lage, Videoaufnahmen in einem Verhältnis von 23:1 (gute Qualität) bis hin zu 3:1 (bei benutzerdefinierter Einstellung) zu komprimieren. Hierbei gilt: Je niedriger die Kompression, desto höher die Videoqualität.

**Test maximale Datenrate:** Hierbei handelt es sich um eine Studio-Funktion, mit der automatisch - auf welchem Laufwerk auch immer - die maximal mögliche Datenrate für die Videoaufnahme ermittelt werden kann. Es ist nicht möglich, eine Datenrate zu wählen, die die Fähigkeiten Ihrer Festplatte übersteigt.

## Optionen für die Audioaufnahme

Diese Optionen stehen Ihnen auf der [Registerkarte Audio-Optionen](#) des [Dialogfeld Optionen](#) zur Verfügung.

**Kanäle:** Bitte beachten Sie, daß höhere Qualitäten auch mehr Speicherplatz für den aufgezeichneten Film erfordern und daß Sie den Audio-Anteil in derjenigen Qualitätsstufe aufnehmen müssen, den Sie auch in Ihrem fertigen Videofilm umsetzen möchten.

Beispiel: Sie nehmen bei 8-Bit Mono auf, erstellen jedoch einen AVI-Film, bei dem die Kanal-Option auf 16-Bit Stereo eingestellt ist. Der Film wird in einem solchen Fall zwei 16-Bit-Kanäle enthalten, auch wenn der Ton aus einem 8-Bit Mono-Signal erzeugt wurde. Insgesamt ist Ihre Datei damit größer geworden, die Qualität hat sich jedoch nicht verbessert.

**Sample Rate:** Mit der Sample Rate verhält es sich fast so wie mit den Kanälen: die Aufnahme sollte mit der höchsten Qualität erfolgen, die Sie bei einem AVI-Film realisieren können. Grob gesagt entspricht eine 11 kHz Sampling Rate der AM-Radioqualität, 22 kHz ist der FM-Radioqualität ähnlich und 44 kHz gleicht der Tonqualität einer CD-Rom. 11 kHz reichen somit also für Sprachaufzeichnungen aus, während 22 kHz oder 44 kHz für Musikaufzeichnungen geeignet sind.

Die höchstmögliche Audioqualität, die Sie z.B. für eine reine Audio-AVI-Datei erzielen können, erreichen Sie, wenn Sie die Kanäle auf 16-Bit Stereo und die Sample Rate auf 44 kHz stellen.

## Einstellungen der Registerkarte "Bearbeiten"

Diese Registerkarte des [Dialogfeld Optionen](#) bezieht sich auf den Bearbeitungsmodus.

Die Registerkarte Bearbeiten ist in vier Bereiche unterteilt: 1) für die Dauer von bestimmten Vorgängen wie Überblendungen, 2) für die Qualität von Sprachaufnahmen, 3) für die Größe der Storyboard-Miniaturen und 4) für die Automatische Szenenerkennung.

### Voreingestellte Dauer

Die Länge, d. h. die Dauer, wird in Sekunden und Bildern gemessen. Die maximale Dauer beträgt 59 Sekunden (nach 29 (NTSC) / 24 (PAL) Bildern springt der Zähler auf die nächste Minute um).

**Übergänge und Grafiken:** Diese Einstellung legt die Länge eines sichtbaren Übergangs oder die einer Grafik fest. Sie können die jeweilige Länge auf der Timeline trimmen oder den betreffenden Wert in dem Feld *Dauer* des jeweils unter *Clipseigenschaften* aktivierbaren Werkzeuges ändern. Beachten Sie bitte, daß die Standardwerte für die Dauer unterschiedlich sind: eine Sekunde für Übergänge und vier für Standbilder. Die maximale Länge eines Überganges beträgt 4 Sekunden und die einer Grafik (Standbild) 59 Sekunden.

**Lautstärke-Blenden:** Mit dieser Option können die Längenwerte für die Schaltflächen *Lautstärke-Blenden* in dem Werkzeug *Lautstärke der drei Audiospuren ändern* verändert werden. Konkret wird die Zeitdauer festgelegt, in der die Tonaufzeichnung von der aktuellen Position aus auf den neuen Lautstärkepegel ansteigt oder absinkt.



## Einstellungen der Registerkarte "Film erzeugen"

Diese Registerkarte des [Dialogfeld Optionen](#) bezieht sich auf Optionen, die die Videoausgabe betreffen.

### **Video-Einstellungen**

Ausgabe: Hier können Sie wählen, welche Art von Videosignal Sie ausgeben wollen. Sie sollten sicherstellen, daß Sie auch das richtige Kabel mit Ihrem Aufnahmegerät verbunden haben.

### **Audio-Einstellungen**

Die standardmäßigen Audio-Einstellungen bei der Erstellung eines Videofilms beziehen sich stets auf die in einem Projekt enthaltene höchste Audioqualität. Diese Einstellungen können nicht verändert werden.

## **Einstellungen der Registerkarte "Datei erzeugen"**

Diese Registerkarte des [Dialogfeld Optionen](#) stellt diejenigen Optionen bereit, die sich auf die digitale Videoausgabe auf eine Festplatte beziehen.

## **Einstellungen der Registerkarte zur Erstellung von Filmdateien**

Diese Registerkarte verschafft Ihnen Zugriff auf diejenigen Einstellungen, die in dem Dialogfeld für Einstellungen von Filmdateien enthalten sind.

*Lesen Sie hierzu auch [Kompression](#).*

## Tips und Tricks: Kompression

Studio DC10*plus* steuert die Kompression so, daß jedes Bild eine bestimmte Datenmenge enthält. Die erzeugte Datenmenge ist abhängig von der Größe und dem Inhalt des Bildes. Schneidet man die nicht sichtbaren Bereiche um das Bild ab (vgl. Videoformat, Bildausschnitt), muß ein entsprechend kleineres Bild komprimiert werden.

Ist der Bildinhalt detailarm (z.B. Landschaftsaufnahmen), müssen weniger Bilddaten komprimiert werden als bei detailreichen Bildinhalten (z.B. Gebäude, synthetisches Material). Sind wenig Bilddaten zu komprimieren (Kompressionsfaktor: niedrig), ist das Ergebnis besser als bei vielen Bilddaten (Kompressionsfaktor: hoch).

Problematisch ist verrauschtes Bildmaterial, wie es nach mehrfachem Kopieren von Videomaterial entsteht. Auch wenn das Videomaterial an sich sehr detailarm ist, muß das Rauschen dennoch mit komprimiert werden. Die dazu benötigte Datenmenge kann höher sein als die Datenmenge für das eigentliche Bild. Um das zu beheben, verringern Sie im Video Einstellungen-Dialog die Schärfe

## Tips und Tricks: Festplatte

Wir empfehlen Ihnen, Ihre Videoaufnahmen auf eine andere Festplatte als diejenige zu speichern, auf der Sie Windows und die zu Studio gehörende Software installiert haben.

Da bei der Aufnahme von Videosequenzen in S-Video-Qualität bis zu 6,000 KByte pro Sekunde an *komprimierten Daten* anfallen, bietet sich eine entsprechend dimensionierte und schnelle Festplatte an.

Pro Minute fertig geschnittenen und bearbeiteten Videomaterials muß mit mindestens zwei Minuten Rohmaterial gerechnet werden: Dies entspricht einer Datenmenge von zwischen 96 MByte und 696 MByte. Dazu kommt noch die Datenmenge für den Ton: Eine Sekunde HiFi-Ton bedeutet immerhin 172 KByte an Audiodaten.

Standard-Festplatten haben für die Videoaufzeichnung durch die automatische interne Kalibrierung den Nachteil, daß dafür von Zeit zu Zeit der kontinuierliche Datenstrom unterbrochen werden muß. Bei der Aufzeichnung macht sich dies nicht bemerkbar, da Windows Bilder in einem Puffer zwischenspeichern kann. Bei der Wiedergabe von Festplatte können jedoch nur wenige Bilder zwischengespeichert werden. Daher ist es unbedingt notwendig, daß ein kontinuierlicher Datenstrom – ohne Unterbrechungen – geliefert wird. Sonst kommt es zu einem „Ruckeln“ in zeitlich kontinuierlichem Abständen, obwohl alle Bilder vorhanden sind und die Festplatte sehr schnell ist. Sogenannte A/V-Festplatten weisen dieses Problem nicht auf.

### Festplatte vorbereiten

Bevor Sie mit der Aufnahme von Video beginnen, sollten Sie Ihre Festplatte defragmentieren. Das Defragmentier-Tool finden Sie über das *Start*-Menü und die Befehle, *Programme, Zubehör, Systemprogramme, Defragmentierung*. Sie können auch ein anderes Tool zum Defragmentieren verwenden.

#### *Dateien umstellen*

Um ein möglichst schnelles Playback sicherzustellen, sollten Sie nach der Fertigstellung Ihres Films die Festplatte noch einmal defragmentieren.

Bei vielen Festplatten können Sie die Zugriffsgeschwindigkeit für bestimmte Dateien erhöhen, indem Sie diese an den Anfang der Platte stellen: Wird eine Datei an den Anfang der Festplatte (außen) geschrieben, erfolgt der Zugriff auf diesen Bereich deutlich schneller als am Ende (innen).

## Tips und Tricks: Systemanforderungen

### ***Motherboard***

Sie sollten wenigstens ein Pentium 133-System mit burst-fähigen PCI-Steckplätzen verwenden. Nicht zu empfehlen sind Motherboards, die auf einem Intel FX-Chipsatz basieren, zumal die Performance des PCI-Busses auf diesen Boards den gängigen Anforderungen nicht Genüge leisten kann.

Bitte orientieren Sie sich auch in puncto Datentransferraten in der zu Ihrem Computer mitgelieferten Dokumentation.

### ***Festplatte***

Wir empfehlen für die Erzielung von guten Ergebnissen den Einsatz von Wide SCSI-AV-Festplatten, wenn eine Videodatenrate von 6 MB in der Sekunde angestrebt werden sollte. Für Datenraten bis zu 4 MB/Sek. ist eine separate und moderne E-IDE-Festplatte in der Regel ausreichend.

### ***RAM***

Je mehr RAM, desto leichter wird es Ihnen fallen, vernünftig mit Studio DC10*plus* zu arbeiten, wobei 32 MB RAM als ein Minimum bezeichnet werden müssen. Wir empfehlen 64 MB oder höher.

## Tips und Tricks: System-Software

Hier einige Tips zu Windows-Einstellungen, die Ihnen vielleicht dabei helfen können, aus StudioDC10*plus* die optimale Leistung herauszuholen.

**Farbtiefe einstellen:** Eine hohe Windows-Auflösung mit hoher Farbtiefe und hohen Refreshraten bewirkt u.U. eine schlechte Overlay-Qualität. Eine Reduzierung der Auflösung, Farbtiefe und/oder der Refreshrate ergeben eine gute Overlay-Qualität.

● Die Einstellung des Overlays betrifft ausschließlich die Darstellung auf dem Computermonitor, die aufgenommenen Sequenzen am Videoausgang erscheinen immer in TrueColor!

**Einstellungen für die Festplatte:** Stellen Sie die Leseoptimierung für Ihre Festplatte auf Null. Wählen Sie dazu das *Start*-Menü, *Einstellungen*, *Systemsteuerung*, *System*, die Registerkarte *Leistungsmerkmale* und *Dateisystem*. Stellen Sie den Regler für *Leseoptimierung (read-ahead)* auf Null. Wählen Sie ebenfalls in der Registerkarte *Leistungsmerkmale* die Registerkarte *Fehlerbehebung*. Aktivieren Sie die Option *Verzögertes Schreiben für alle Laufwerke* deaktivieren.

**Einstellungen für CD-ROM-Laufwerk:** Unter Windows 95 / Windows 98 können Sie die automatische Benachrichtigung für den CD-Wechsel ausstellen. Wählen Sie dazu *Start*, *Eigenschaften*, *Systemsteuerung*, *System*, *Geräte Manager*, klicken Sie auf CD-ROM und Ihr CD-ROM-Laufwerk, wählen Sie *Eigenschaften* und *Einstellungen* und deaktivieren Sie die Option *Automatische Benachrichtigung beim Wechsel*.

**Task-Leiste:** Schalten Sie die Uhr aus der Task-Leiste ab. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Task-Leiste und wählen *Eigenschaften*. Deaktivieren Sie die Option *Uhr anzeigen*.

**Programme / Anwendungen schließen:** Sie sollten vor dem Aufnehmen oder dem Abspielen von Videos alle anderen Anwendungen schließen; dies gilt auch für Applikationen, die im Hintergrund aktiv gehalten werden.

## Tips und Tricks: Erhöhen der Bildrate

Wenn Sie mit Ihrem System keine ausreichende Bildrate (für PAL/SECAM 25 Bilder pro Sekunde, für NTSC 29,97 Bilder pro Sekunde) erreichen, können Sie die folgenden Schritte unternehmen.

**Netzwerktreiber und -applikationen deaktivieren:** Da der Netzbetrieb während der Aufnahme und des Abspielens oft Unterbrechungen erzeugt, ist es ratsam, nicht im Netz zu arbeiten.

**Tonaufnahme:** Nehmen Sie den Ton nur dann auf, wenn Sie diesen wirklich benötigen, da eine Videoaufnahme mit Ton sehr viel Prozessorzeit in Anspruch nimmt.

## Tips und Tricks: Digitalisieren

**Bildqualität erhöhen:** Die Qualität der Videoquelle bestimmt die Bildqualität. S-Video-Geräte liefern qualitativ besseres Videomaterial als Composite-Geräte, sind dafür aber teurer. Dafür erhalten Sie eine bessere Farbsättigung, schärfere Farbübergänge und weniger Rauschen.

Das Kopieren von analogem Videomaterial bringt einen Qualitätsverlust mit sich. Die Videoaufnahme direkt von einer Videokamera auf Festplatte ist am günstigsten, bei der Aufnahme vom Videoband entstehen durch den zweiten Schritt Verluste. Durch ein zu oft überspieltes Videoband kommt es ebenfalls zu Qualitätsverlusten.

**Format:** Legen Sie sich für ein Projekt auf ein Format (eine Auflösung) fest. Dies gilt sowohl für das Video als auch für Bitmaps und Animationen. Dadurch wird bei der Berechnung des Filmes viel Rechnerzeit gespart.

**Ausschnitt:** Bei der Digitalisierung von Videobildern ist es nicht nötig, das volle Bild zu digitalisieren, da Videobilder unsichtbare, unwichtige Bereiche am Bildrand enthalten. Diese Bereiche können ohne Informationsverlust abgeschnitten, werden.

Durch das Ausschneiden wird die Datenmenge vermindert, was wiederum das Digitalisieren in einer höheren Qualität ohne verworfene Bilder ermöglicht. Solange das Bild auf dem Fernseher noch ohne Ränder zu sehen ist, kann der Ausschnitt-Faktor ohne Qualitätsverlust vergrößert werden.

**Datenrate:** Die Datenrate von Studio DC10*plus* wird konstant gehalten und ständig dem Bildmaterial angepaßt. Dadurch wird eine optimale Qualität erreicht.

Bei einem Szenenwechsel ändert sich der Bildinhalt sehr stark. Problematisch hierbei sind vor allem der Wechsel von einem detailarmen Bild zu einem detailreichen. Dieser Sprung kann bei zu hoher Datenrate zu einem „dropped frame“ (einem nicht aufgezeichneten Bild) führen. Bei der späteren Bearbeitung spielt ein „dropped frame“ bei harten Schnitten keine Rolle, bei sanften Übergängen/Überblendungen fällt es hingegen unangenehm auf. Werden zu viele Bilder „gedropped“, sollten Sie die Datenrate reduzieren.

● Für **Videoschnitt** in optimaler Qualität sollten **keine** Bilder „gedropped“ werden; für digitales Video, das ausschließlich auf einem Computer abgespielt werden soll, sind einzelne verworfene Bilder nicht wichtig.

**Digitales Video mit Ton:** Wenn Sie digitale Videosequenzen mit Ton aufzeichnen, beachten Sie, daß auch Ton Festplattenplatz beansprucht:

- CD-Qualität (44 kHz, 16 Bit-Stereo) bedeutet etwa 172 KByte/sec.,
- Stereo-Qualität (22 kHz, 16 Bit-Stereo) ca. 86 KByte/sec. und
- Mono-Qualität (22 kHz, 8 Bit-Mono) immerhin noch 22 KByte/sec.

Je höher die Tonqualität ist, um so weniger Zeit bleibt für die Aufzeichnung der Bilder übrig. Maximale Qualität (CD) ist nur in seltenen Fällen nötig. Die minimale Qualität (11kHz/8Bit-Mono) liefert dagegen nur selten zufriedenstellende Audiosequenzen.



## Tips und Tricks: Computer-Animation

Wenn Sie Computer-Animationen (z.B. Flics) mit DC10*plus* bearbeiten/in ein digitales Video einbinden möchten, sollten Sie einige wichtige Hinweise beachten:

**Übereinstimmende Bildgröße:** Erzeugen Sie Ihre Animation in derselben Bildgröße und Bildwiederholrate wie Ihr Ausgangsvideo: 384 x 576 x 25 (Vollformat) oder als TV-Ausschnitt (360x540). Beachten Sie diesen Hinweis nicht, dauert die Formatumrechnung unnötig lange und nach der Umrechnung sind bei der Wiedergabe Störungen in der Animation zu sehen.

**TrueColor-Format einstellen:** Computer-Animationen im FLC-Format sind standardmäßig 8-Bit-palettiert gespeichert. Soll eine Computer-Animation im Motion-JPEG-Format gespeichert werden, müssen Sie diese vor der Komprimierung in ein TrueColor-Format (24 Bit) konvertieren.

**Motion-JPEG komprimieren:** Bevor Sie Computer-Animationen in einem Videobearbeitungsprogramm wie z.B. Studio bearbeiten, sollten Sie sie im Motion-JPEG-Format komprimieren, um die Bearbeitungszeit drastisch zu reduzieren.

## Bei Problemen: Installation

### Problem

*Der Rechner stürzt beim Start des DC10plus-Hardwaretests oder beim Start des Capture-Programms ab.*

### Lösung

Einige Grafik-Boards fordern nur 32 MByte Speicher an, greifen aber tatsächlich auf 64 MByte zu. DC10plus wird vom System direkt hinter dem Grafik-Boards gemappt, so daß der Grafik-Treiber in den Bereich von Studio DC10plus hineingreift. Das Mapping der Grafik-Boards muß manuell geändert werden.

**Details:** Befindet sich der Speicherbereich von DC10plus direkt hinter einem Speicherbereich des Grafik-Boards, so müssen über den Geräte Manager die Ressourcen des Grafik-Boardspeichers auf einen anderen Bereich gestellt werden. Ist die aktuelle Einstellung:

Grafik-Board: auf **F0000000-F1FFFFFF**,

DC10plus: auf **F2000000-F2FFFFFF**,

muß der Grafikkartenspeicher auf z. B. **E0000000-E1FFFFFF** gelegt werden.

Um den Speicherbereich Ihres Grafik-Boards anders zu mappen, gehen Sie vor wie folgt:

1. Öffnen Sie über das *Start*-Menü und den Befehl *Einstellungen* die *Systemsteuerung*.
2. Öffnen Sie den *System*-Ordner und aktivieren Sie den *Geräte Manager*.
3. Im Geräte Manager wählen Sie *Computer* und *Grafikkarten*. Das aktuelle Grafik-Board wird angezeigt.
4. Markieren Sie das *Grafik-Board* und klicken Sie auf *Eigenschaften*.
5. Im folgenden Fenster klicken Sie auf das *Ressourcen*-Register.
6. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen *Automatisch einstellen*.
7. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Einstellungen ändern...*

● Windows 95 / Windows 98 darf keinen anderen Konflikt anzeigen, sonst muß ein anderer freier Bereich gewählt werden!

8. Verlassen Sie den Geräte Manager.
9. Starten Sie Windows neu, um die Änderungen wirksam werden zu lassen.

### Problem

*VSYNC IRQ wurde beim DC10plus-Hardware-Test nicht ausgelöst.*

### Mögliche Ursache

Dem PCI-Slot, in dem Studio DC10plus eingebaut ist, wurde im BIOS des Rechners kein IRQ zugeordnet.

### Lösung

Sollte explizit nicht möglich sein, im BIOS dem PCI-Slot einen IRQ zuzuordnen, sollte auf jeden Fall ein IRQ für den PCI-Bus als AVAILABLE gesetzt werden.

**Details:** Dabei muß jedem PCI-Board bei der Installation über den entsprechenden PCI-Slot ein IRQ zugeordnet werden können.

Die DC10plus unterstützt IRQ-Sharing, d.h., DC10plus teilt sich den IRQ mit einem anderen PCI-Board (dieses muß dann natürlich auch IRQ-Sharing unterstützen!).

Allerdings kann es bei dieser Betriebsart zu Performanceverlusten beim Aufnehmen und Wiedergeben von Videos kommen.

### Problem

*Die Hardware wurde beim DC10plus Hardware-Test nicht gefunden.*

## **Lösung**

1. Öffnen Sie über das *Start*-Menü und den Befehl *Einstellungen* die *Systemsteuerung*.
2. Wählen Sie unter *System*, den *Geräte Manager* und die Option *Audio-, Video- und Game-Controller*.
3. Löschen Sie ggf. folgende Eintrag: *PCI Multimedia Video Device*.
4. Starten Sie Windows erneut. Beim Start sollte folgende Meldung erscheinen:  
*Neue Hardwarekomponente gefunden!*  
*Datenträger einlegen.*
1. Wenn diese Meldung beim Start nicht angezeigt wird, sollten Sie *DC10plus* in einem anderen PCI-Slot einbauen. Bringt das auch keine Abhilfe, ist entweder *DC10plus* defekt oder das Video-Board hat Probleme mit dem verwendeten Motherboard.
2. Bestätigen Sie mit *OK*.
3. Legen Sie die *DC10plus* CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk und tragen Sie in die Windows-Kommandozeile die Laufwerkskennung für Ihr CD-ROM-Laufwerk ein (z.B. D:) ein.
4. Klicken Sie auf *OK*.
5. Starten Sie den Hardware-Test über das *DC10plus*-Konfigurationsprogramm erneut.

## Bei Problemen: Betrieb

### Problem

*Keine Ausgabe auf Video oder auf dem PC-Monitor.*

### Mögliche Ursache 1

DC10*plus* kann in zwei Betriebsarten arbeiten, die über die DC10*plus* Kontrolle angewählt werden können. Das Programm DC10*plus* Kontrolle finden Sie in der Programmgruppe DC10*plus*. Dieses Programm ist immer dann in Betrieb.

### Mögliche Ursache 2

Die auszugebende AVI-Datei ist nicht mit Motion-JPEG komprimiert.

### Lösung 2

Sie müssen diese Datei zuerst zum Beispiel nach Studio importieren und diese anschließend mit Hilfe der Option *Film erstellen* in eine AVI-Datei mit Motion-JPEG-Kompression konvertieren.

### Problem

*Bei der Aufnahme werden Bilder ausgelassen.*

### Mögliche Ursache

Die Übertragungsrate Ihrer Festplatte ist zu niedrig.

### Lösung

In diesem Fall muß die Datenrate solange heruntersetzt werden, bis keine Bilder mehr ausgelassen werden.

**Details:** Im Zusammenspiel mit einigen E-IDE Festplatten kann es bei höheren Datenraten dazu kommen, daß beim Abspielen einer AVI-Datei die Wiedergabe „ruckt“. Dies ist darauf zurückzuführen, daß die Festplatte während des Lesens der Datei eine Rekalibrierung durchführt, die zu diesen Aussetzern führt.

Dieses ist keine Fehlfunktion von Studio DC10*plus*, sondern liegt technisch bedingt an der Funktionsweise der Festplatte im Zusammenspiel mit den restlichen Systemkomponenten.

Sie können die Geschwindigkeit Ihrer Festplatte durch einige Tricks erhöhen:

1. Öffnen Sie über das *Start*-Menü und den Befehl *Einstellungen* die *Systemsteuerung*.
2. Öffnen Sie den System-Ordner und aktivieren Sie die Befehle *Leistungsmerkmale*, *Dateisystem* und *Fehlerbehebung*.
3. Aktivieren Sie die Option *Verzögertes Schreiben für alle Laufwerke deaktivieren* und klicken Sie auf *OK*.
4. Klicken in der *Systemsteuerung* auf *System*, *Leistungsmerkmale*, *Dateisystem* und *Festplatte*.
5. Stellen Sie die Option *Leseoptimierung* auf *Keine*.

### Problem

*Video und Audio sind nach 15 Minuten Spielzeit asynchron.*

### Mögliche Ursache

Die auf der Soundkarte und der DC10*plus* integrierten Uhren sind nicht 100%ig synchron miteinander. Dieses Problem kann zum Tragen kommen, wenn separate Sound- und Video-Digitizerkarten miteinander kombiniert werden.

### Lösung

Unterteilen Sie Ihr Projekt in Einzelteile von maximal 10 Minuten Länge. Sollten Sie die Audio-Video-Synchronisation nach 5 Minuten wieder verlieren, so verwenden Sie bitte eine andere Soundkarte.

**Problem**

*VidCap32 wird von Pinnacle und Microsoft nicht unterstützt.*

**Mögliche Ursache**

Das Programm ist ein kostenloses „Give-away“.

**Bekannte Probleme**

VidCap32 setzt standardmäßig die Capture-Datei auf c:\CAPTURE.AVI. Wollen Sie jedoch auf ein anderes Laufwerk aufnehmen, so setzen Sie entsprechend ein anderes Laufwerk.

## Bei Problemen: Windows 95 / Windows 98

### Problem

*Die Hardware wird beim Installieren nicht gefunden.*

### Lösung

1. Öffnen Sie über das *Start*-Menü und den Befehl *Einstellungen* die *Systemsteuerung*.
2. Wählen Sie unter *System* den *Geräte Manager* und die Option *Audio-, Video- und Game-Controller*.
3. Löschen Sie gegebenenfalls folgenden Eintrag:  
PCI Multimedia Video Device  
Studio DC10*plus* MotionJPEG Capture/CODEC board
4. Starten Sie Windows erneut.
5. Beim Start sollte folgende Meldung erscheinen:  
Neue Hardwarekomponente gefunden!  
Datenträger einlegen.  
*Wird diese Meldung beim Start nicht angezeigt, sollten Sie Studio DC10*plus* in einem anderen PCI-Slot einbauen. Bringt das auch keine Abhilfe kann das Video-Board hat Probleme mit dem verwendeten Motherboard haben.*
6. Bestätigen Sie mit OK.
7. Legen Sie die DC10*plus* CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk und tragen Sie in die Windows-Kommandozeile die Laufwerkskennung für Ihr CD-ROM-Laufwerk ein (z.B. D:) ein.
8. Klicken Sie auf OK.
9. Starten Sie den Hardware-Test über das DC10*plus*-Konfigurationsprogramm erneut.

### Problem

*Allgemeine Abstürze oder Fehlfunktionen.*

### Lösung

Überprüfen Sie ob der DC10*plus*-Treiber komplett in Windows 95 / Windows 98 installiert ist.

**Details:** Über die *Systemsteuerung*, *Multimedia*, *Erweitert*, *Videoaufnahmegeräte*, können Sie den Studio DC10*plus*, Motion JPEG Capture/CODEC Board Treiber konfigurieren.

Die Option *Dieses Aufnahmegerät verwenden* muß aktiviert sein, wenn mit Studio DC10*plus* aufgenommen werden soll.

Befinden sich unter dem Menüpunkt *Videoaufnahmegeräte* noch andere Treiber, ist darauf zu achten, daß bei diesen die Option *Dieses Aufnahmegerät NICHT verwenden* aktiv ist.

### Problem

*Das Overlay funktioniert nicht.*

### Lösung 1

Es kann möglich sein, daß Ihre Farbtiefe zu hoch oder zu niedrig eingestellt ist. Setzen Sie die Farbtiefe in dem Dialogfeld *Eigenschaften* von *Anzeige* auf 16 Bit und wiederholen Sie den Test.

### Lösung 2

Ihr Desktop-Bereich ist möglicherweise zu hoch eingestellt. Stellen Sie ihn unter dem Dialogfeld *Eigenschaften* von *Anzeige* auf eine Auflösung von 800 x 600 ein und wiederholen Sie den Test.

### Lösung 3

U. U. verwenden Sie für Ihre Grafikkarte einen Standard-Windows-Treiber bzw. eine ältere Treiberversion. Es kann sein, daß Ihr Grafiktreiber auch defekt ist. Bitte setzen Sie sich mit dem Lieferanten Ihrer Grafikkarte in Verbindung, um festzustellen, ob Sie auch die aktuellste Treiberversion

ordnungsgemäß auf Ihrem System installiert haben. Installieren Sie Ihren Grafiktreiber entsprechend der von Ihrem Lieferanten erhaltenen Informationen oder mit Hilfe seines Technischen Supports noch einmal.

#### **Lösung 4**

Möglicherweise wurde Direct-X auf Ihrem System nicht ordnungsgemäß installiert. Bitte setzen Sie sich deswegen mit Ihrem Grafikkartenlieferanten in Verbindung.

## Album

Auf der linken Seite des Albums befinden sich vier Registerkarten für den unmittelbaren Zugriff auf Videoszenen, Grafiken, Übergänge und Soundeffekte. Klicken Sie auf die einzelnen Registerkarten, um die jeweils darin enthaltenen Komponenten zu sehen.

### **Videoszenen**

Studio DC10*plus* nimmt Ihnen eine der mühseligsten Arbeiten weitgehend ab, die beim traditionellen Videoschnitt noch an der Tagesordnung waren, indem Ihre Videoaufnahme automatisch in einzelne Szenen unterteilt wird. Ziehen Sie einfach die gewünschten Szenen aus dem Album in das Filmfenster hinüber.

### **Grafiken**

Im Lieferumfang zu Studio DC10*plus* befindet sich eine Vielzahl von fertigen Titeln, die Sie im Rahmen Ihrer Videoproduktionen verwenden können. Zudem können Sie den mächtigen Titeleditor TitleDeko einsetzen, um eigene Videotitel zu erzeugen. Ihre Grafiken können zudem Bitmaps und aufgenommene Videobilder enthalten.

### **Übergänge**

Setzen Sie in Ihren Videoproduktionen professionelle Übergänge - Fadeouts, Dissolves und Wipes - ein.

### **Soundeffekte**

Bereichern Sie Ihre Videofilme mit mehr als 150 fertigen Soundeffekten, die nach 13 Kategorien angeordnet sind, oder generieren Sie ihre eigenen Sounds!



