

Die Bogart 11 Neuerungen seit Bogart 10

EINSTELLUNGEN:

- Nur WINDOWS: Es kann Online nach einem Update gesucht werden und dies wird gegebenenfalls zur Installation angeboten.

PROJEKTEINSTELLUNGEN:

- Der Projektauswahl Dialog hat jetzt eine Liste mit 'zuletzt benutzten' Projekten, welche auch Projekte in anderen (Store'n'Share bzw. Disk-Juggler) Projektumgebungen und auf anderen Festplatten enthält.

IMPORT:

- Import mit zusätzlicher RGB Korrektur, wenn das Expertenmenü aktiv ist, im Menü "Bild-/Tonkorrektur". (ab GOLD Edition)
- Alternativ zum automatischen Formatarchiv gibt es jetzt ein manuelles Archiv. "Formatarchiv verwenden" muss dazu abgeschaltet sein. (ab GOLD Edition)
- Nur WINDOWS: In Dateien vorhandene Kommentare werden jetzt übernommen. Dies funktioniert nicht bei allen Datei-Formaten und ist mangels einheitlichen Standards nicht immer zuverlässig. Bei der Bronze Edition lassen sich diese Kommentare suchen, aber nicht verändern.

BEARBEITEN:

- Rechts unter dem großen Szenenbild kann jetzt der Kommentar angezeigt werden. (Ein/Ausschaltbar über Schraubenschlüssel Symbol links unten) (ab GOLD Edition)
- Die Suche mit PowerKey "Strg-f" bezieht jetzt auch den Kommentar mit ein. F3 zeigt den nächsten Treffer, Shift-F3 den vorherigen.
- Die Szenenablage kann jetzt auch nach Namen, Länge und Aufnahmezeit sortiert werden. Manuelles sortieren ist dann natürlich nicht möglich.
- Die Szenen Auswahl (z.B. in Arabesk) merkt sich die zuletzt ausgewählte Szene und aktiviert diese beim nächsten Aufruf automatisch.
- Neue Schalter im Bearbeiten-Menü links oben um schnell zur vorherigen und nächsten Kapitelmarke zu springen.
- Neue Schalter um den Abspielmarker auch ohne Tastatur um +/- 1 Bild zu verschieben.
- Szenen im Storyboard können jetzt am orangen Positionsmarker aufgeteilt werden. (Neuer "Aufteilen" Schalter beim Storyboard, rechts neben "Ersetzen". Feinjustierung mit Alt +/- oder mit den neuen Schaltern über "Aufteilen")
- Im Zeitraum-Menü gibt es ebenfalls einen "Aufteilen" Schalter. Damit kann man das ganze Storyboard im Vollbild sichten und Szenen auseinander schneiden.
- Beim Suchen / Wiederherstellen von Szenen in der Ablage aus dem Storyboard wird jetzt deren In/Out zum Zeitpunkt des Einfügens berücksichtigt (bei durch Sentry wiederhergestellten Projekten nicht möglich). (Ab SILBER Edition)
 - Wird die Szene in der Ablage nicht gefunden, so wird nachgefragt, ob die Szene wiederhergestellt werden soll.
 - Wird die Szene in der Ablage gefunden und die Trimmung stimmt überein, so wird sie zur aktuellen Szene.
 - Stimmt die Trimmung nicht überein, so wird angegeben, dass die Szene gefunden wurde, aber die Trimmung nicht übereinstimmt. Dann kann man wählen, ob die Trimmung der Szene in der Ablage angepasst werden soll oder ob eine neue Szene mit der entsprechenden Trimmung erzeugt werden soll.
- Die automatische Anzeige beim Überfahren des Storyboard "Plus" Zeitstrahls kann jetzt abgeschaltet werden (Schraubenschlüssel links unten). Dann wird nur bei gedrückter "Shift/Großschreib" Taste das Bild angezeigt.
- „Dies löscht mindestens ein Tonstück...“ Nachfragen wurden soweit als möglich reduziert.
 - Steht ein Tonstück "frei" in dem Bereich welcher durch Storyboard Änderungen "gekürzt" wird, bleibt das Tonstück mit dem Beginn an dessen vorheriger Position.
 - Befindet sich hinter den betroffenen Tonstücken noch eine andere Nachvertonung, werden betroffene Tonstücke gegebenenfalls hinten eingekürzt.
- Beim Storyboard abspielen im kleinen Fenster läuft jetzt auch ein Zählwerk und das Storyboard oben wird mitgeführt.
- Menüs mit Storyboard Anzeige: Mit dem neuen ‚SB+‘ Schalter kann die ‚Storyboard Plus‘ Darstellung schnell an- und ausgeschaltet werden. (ganz oben neben den farbigen Spur-Schaltern)

MACROSYSTEM

EFFEKTE:

- NEU: Langzeiteffekt "Muster 3" bietet die Ein+Ausblendung von Grafiken.
- Die eingestellte Länge wird jetzt pro Übergangs Effekt gemerkt und beim nächsten Einfügen des Effektes wieder benutzt.
- Der Standbild Effekt hat unter dem neuen Schalter "Voreinstellungen" erweiterte Zeit Einstellmöglichkeiten, ähnlich wie Bearbeiten / Neu.
- Der Langzeit/Spezial-Effekt "Unschärfe" erzeugt nun bessere Ergebnisse.

BETITELUNG:

- Die Schriften Auswahl hat jetzt eine Favoriten Listen, ähnlich wie die Effekte Menüs.
- Der ImagePool wurde um ein paar Logos und Bilder erweitert, welche sich besonders gut als „Tafel-Hintergrund“ im Bogart und Vertigo Titler nutzen lassen.

AUDIO-BEARBEITUNG:

- Erweitertes Aufteilen für Tonstück, ähnlich wie auch für Video seit Bogart 10.
- Nur WINDOWS: 16 Stück neue Audioeffekte mit vorangestelltem „B11“ wurden integriert.

AUDIO-NACHVERTONUNG:

- Der Mischer-Reiter beinhaltet nun eine ‚Automatische Korrektur‘ für einzelne Tonstücke oder Spuren um einfache Übersteuerungen zu entfernen.
 - Wurde ein Tonstück angeklickt/ausgewählt und der Schalter betätigt, werden alle anderen Tonstücke darüber/darunter so weit als nötig abgesenkt um eine Übersteuerung zu vermeiden.
 - Ist kein Tonstück aktiv, wird nachgefragt welche Spur(en) die Lautstärke behalten sollen. Alle anderen werden von 1-9 jeweils um 1 db abgesenkt, bis keine Übersteuerung mehr auftritt.
 - Selbstverständlich wird eine derartige Automatik nicht in jedem Fall perfekte Ergebnisse liefern. Aber es ist eine schnelle Hilfe Übersteuerungen zu entfernen und die Feinabstimmung der Spuren dann manuell durchzuführen.
- Aufteilen von Tonstücken am Positionsmarker (ausgenommen O-Ton Spur 1): In der Nachvertonung findet sich rechts unterhalb der Tonspur ein Schere-Symbol. Betätigt man die, wird das ausgewählte Tonstück an der vorher gesetzten Positionsmarke aufgeteilt. (Eventuelle Stützpunkte werden dabei entfernt!)
- Im Reiter "Hüllkurve" gibt es einen neuen Schalter "Stützpunkt am Positionsmarker einfügen", welcher beim aktiven Tonstück einen neuen Stützpunkt an der orangen Markierung einfügt.
- Mit ‚Beeinflussen‘ (neuer Punkt in dem kleinen Menü, links bei der Spur-Nummer) kann man alle Tonstücke einer Spur in der Lautstärke und Blenden auf einmal anpassen.
Anwendungsbeispiel: auf der Kommentarspur liegen xxx Tonstücke, welche alle die O-Tonspur weich um -10db absenken sollen. Mit dem "Beeinflussen" werden automatisch die entsprechenden Korrekturen auf alle Tonstücke in der Kommentarspur angewandt. Manuell Änderungen bleiben weiterhin möglich.
- Nur WINDOWS: 12 Stück neue Audioeffekte mit vorangestelltem „B11“ wurden integriert.

EXPORT:

- Mehrere Exporte in verschiedenen Formaten, Qualitäten, usw. können jetzt in eine "Warteschlange" eingefügt werden. Die gewählten Formate können auch als Archiv gesichert und wieder geladen werden. Die Warteschlange wird dann am Stück (z.B. über Nacht) abgearbeitet.
- Im Export-Menü besteht wie in der Nachvertonung die Möglichkeit das Storyboard automatisch von Übersteuerungen zu befreien. Dabei kann gewählt werden welche Spuren nicht verändert werden sollen (z.B. Kommentare) und alle anderen werden dann angepasst.

VERSCHIEDENES:

- Nur WINDOWS: Nach dem Sichern, Exportieren von Archiven, Bild- und Ton Dateien kann jetzt mit ‚Ordner öffnen‘ ein Windows Explorer Fenster mit dem Zielordner geöffnet werden.
- Nur WINDOWS: Das Windows Pro-Paket erkennt nun kompatible Grafikkarten mit H.265 Encoder (Einstellungen / System / Information + Hardware Test).
 - Wurde eine unterstützte Karte gefunden, bietet der Export mit aktivem Windows Pro-Paket nun auch je nach Grafikkarte H.264(MP4) NVIDIA und H.265(MKV) NVIDIA Formate an.
 - Ohne NVIDIA Karte steht je nach Prozessor und Windows Version ein softwarebasierter H.265(MKV) Export mit aktivem Windows Pro-Paket zur Verfügung.
- Nur WINDOWS: Export-Formate welche Kapitelmarken unterstützen (z.B. MKV, MP4,...) übernehmen die Kapitelmarken, welche im Bogart STORYBOARD gesetzt wurden (nicht von Arabesk). Player welche derartige Kapitel-Marken unterstützen (VLC, MPC-HC,...) erlauben damit Kapitel +/- oder direkten Ansprung von Kapitelmarken. In der exportierten Datei wird dabei auch der Projektname als "Titel" in den Meta-Daten eingetragen, sofern das Format dies unterstützt (z.B. MP4, MKV,...). Der VLC Player zeigt diesen zum Beispiel am Beginn der Wiedergabe links oben im Player-Fenster an.