Bogart 12

Bedienungsanleitung

Addendum zur Version Bogart 11 für Windows und Casablanca 3

MACROSYSTEM

Kontaktinformationen
Deutschland

MacroMotion GmbH, Lindenstraße 3
24790 Schacht-Audorf, Germany
www.macromotion.info

MacroSystem Hilfe
Hilfe-Ressourcen finden Sie im Internet unter: http://www.macrosystem.de/support Dort finden Sie aktuelle Software- und Handbuch-Downloads, Informationen zu unserer Telefon-Hotline sowie den Zugang zu unserem Support-Forum.

Rechtliche Hinweise
Der Inhalt dieses Dokuments kann sich unangekündigt ändern und stellt keine Verpflichtung seitens der MacroMotion GmbH dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der MacroMotion GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder anderweitig reproduziert werden. Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

Wir empfehlen Ihnen, die Hinweise in dieser Bedienungsanleitung genau zu beachten, um Bedienungsfehler auszuschließen.
Wir haben sehr große Sorgfalt auf die Programmierung und die Prüfung dieses Programms verwendet. Da eine völlig fehlerfreie Anwendungssoftware nach bisherigen Erkenntnissen nicht unter allen Umständen und jederzeit gewährleistet werden kann, können wir leider nicht völlig ausschließen, dass sich Mängel eingeschlichen haben. Die MacroMotion GmbH und deren Fachhändler gewährleisten daher nicht die störungsfreie Anwendung des Produktes bzw. dessen völlige Fehlerfreiheit.

Hinsichtlich etwaiger Gewährleistungs-, Haftungs- und/oder Schadensersatzansprüche gelten die Regelungen in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen der MacroMotion GmbH.

Wir übernehmen keine Haftung für einen möglichen Daten- oder Zeitverlust und daraus eventuell entstehende Folgeschäden, denn wir haben keinerlei Einfluss auf die korrekte Programminstallation und -bedienung durch den Kunden. Die MacroMotion GmbH und deren Fachhändler sind folglich nicht haftbar für Fehler sowie unbeabsichtigte Beschädigungen in Verbindung mit der Installation oder Anwendung der in diesem Handbuch beschriebenen Software.
Schadens- und Aufwendungsersatzansprüche des Käufers, gleich aus welchem Rechtsgrund, insbesondere wegen Verletzung von Pflichten aus dem Schuldverhältnis und aus unerlaubter Handlung, sind also ausgeschlossen. Dies gilt nicht, soweit zwingend gehaftet wird, z.B. nach dem Produkthaftungsgesetz, in Fällen des Vorsatzes, der groben Fahrlässigkeit, wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, wegen der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten. Der Schadensersatzanspruch für die Verletzung wesentlicher Vertragspflichten ist jedoch auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt, soweit nicht Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit vorliegt oder wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit gehaftet wird. Eine Änderung der Beweislast zum Nachteil des Bestellers ist mit den vorstehenden Regelungen nicht verbunden.

Weder die MacroMotion GmbH noch deren Fachhändler sind für Schäden aus direkter oder indirekter Folge, die aus dem Gebrauch der Software oder der Bedienungsanleitung entstehen, verantwortlich. Dies gilt insbesondere für entgangenen Gewinn und Aufwandsersatz. Jegliche stillschweigende Gewährleistung ist ausgeschlossen, einschließlich der Gewährleistung auf Eignung der Software bzw. der Bedienungsanleitung für einen bestimmten Zweck.

Bitte beachten Sie daher, dass Sie Ihr Videomaterial vor Ingebrauchnahme des Gerätes sichern. Wir empfehlen, das Videomaterial nicht zu löschen, bzw. zuvor eine Sicherungskopie zu erstellen.

Inhaltsverzeichnis

1 INSTALLATION 4

1.1 Bogart für Windows 4
1.2 Bogart Linux - Installation von CD/DVD 5
1.2.1 Vorbereiten eines Installationsmediums 6
1.3 Aktivierung der System- und Zusatzsoftware 7
1.4 Die Basis, Silber und Gold Edition 8
1.5 Die Demo-Funktionalität (Bogart Windows) 8
1.6 Löschen von Software und Produkten 9

2 WILLKOMMEN ZU BOGART 12 10

2.1 Was ist neu in Bogart 12 ? 10

3 EINSTELLUNGEN 12

4 IMPORT 13

4.1 Import Einstellungen 13
4.2 exFAT-Medien unter Linux 13
4.3 Bildausschnitt festlegen 13

5 BEARBEITEN 16

5.1 Szenen-Austausch mit Compoesy 16
5.2 Szene-Funktion 16
5.3 Nutzung des Shuttle-TT 16
5.3.1 Zeitraum-Menü 16
5.3.2 Vorschau-Fenster 16
5.4 Schnitt-Erkennung und Szenen aufteilen nach Bild-Inhalt 17

6 EFFEKTE 18

6.1 Audio-Blende / Cross-Fade 18
6.2 Spezial- und Langzeit-Effekt „LUT“ (Lookup Tabelle) 19
6.3 Farbregler, Aktivierung per Tastaturkürzel 22

7 BETITELUNG 22

7.1 Standard-Schrift 22
7.2 „Bauchbinden“ und Vorlagen 22

8 AUDIO 24

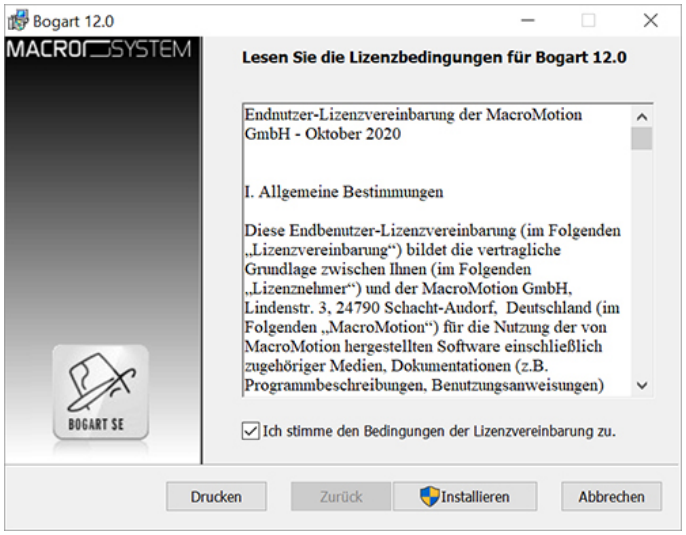
8.1 Informationen 24
8.2 Nachvertonung 24

9 VERSCHIEDENES 24

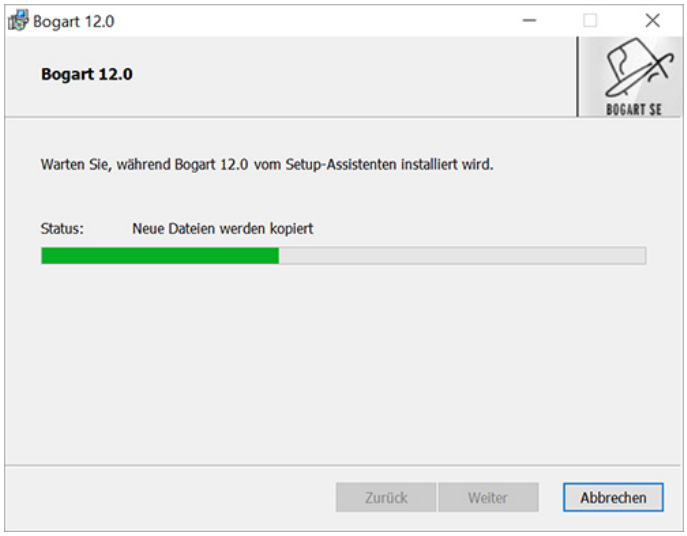
10 VORLÄUFIGES SCHLUSSWORT 25

1 Installation

1.1 Bogart für Windows



Bogart wird ständig weiter entwickelt, daher prüfen Sie vor der ersten Installation auf unserer Homepage, ob eine aktuellere Version verfügbar ist. Für die Installation der Bogart-Software wird als Betriebssystem ein Microsoft Windows 7©, Windows 8© oder Windows 10© benötigt.
Die Installation von Bogart sollte als Administrator ausgeführt werden. Das Programm wird generell auf Ihre Bootpartition, in der Regel die Festplatte C:\, installiert. Ihre Arbeitsdaten wie auch Video und Audiodaten werden ebenfalls auf dieser Partition abgelegt.
Sie benötigen mindestens 24 GB freien Festplattenplatz. Bogart reserviert zur Laufzeit immer 16 GB Festplattenplatz für das Fertigstellen Ihrer Projekte. Sie können eine Festplatte also durch Bogart nicht komplett mit Videomaterial befüllen.



Sie können jederzeit eine weitere, im System installierte Platte als Speicherplatz für die Video- und Audiodaten definieren, auf die Bogart dann automatisch die schon gespeicherten Projekte verschiebt.

Um Bogart zu installieren, starten Sie bitte die Installationsdatei „Bogartinstall_12x.msi". Folgen Sie dann den Hinweisen, die Sie durch die Installation führen.

Nach der Installation benötigen Sie einen Freischaltcode für Bogart 12 (Bronze Edition) und ggf. für die Silber Edition oder Gold Edition, um Bogart mit unterschiedlichem Funktionsumfang aktivieren zu können. Haben Sie (noch) keinen Freischaltcode, können Sie die Software samt Silber- und Gold-Edition mit Hilfe der Demo-Funktionalität (Kap. 1.5) kostenlos testen.

Hinweis: *Den Freischaltcode einer Edition geben Sie nicht im Verlauf der Installation ein, sondern nach dem Start von Bogart.*

Nachdem Sie die Installation durchgeführt haben, finden Sie ein Startsymbol für Bogart auf Ihrem Desktop. Darüber starten Sie mit einem Doppelklick das Bogart System.
Nach jedem Start erscheint das Hauptmenü von Bogart. Das Hauptmenü ist sozusagen die Steuerzentrale, von der Sie in die einzelnen Teile der Videonachbearbeitung gelangen können. Haben Sie eine Neuinstallation Ihrer Software durchgeführt, müssen Sie nun zuerst die Bogart Software freischalten um diese zu aktivieren. Dazu werden Sie in das entsprechende Menü geleitet (Kapitel 0).

Hinweis: *Wenn Sie den Namen des Desktopsymbols „Bogart", in einen anderen ändern, wird eine Deinstallation der Software oder ein Update dieses Desktopsymbol nicht aktualisieren. Sie werden also nach einem Update dann ein weiteres Desktopsymbol erhalten. Das vorherige müssen Sie manuell löschen.*

Das Programm wird beim Start von der Festplatte gelesen. Unter Umständen ist die mitgelieferte Software-Version auf der CD/DVD aktueller, als die vorinstallierte Version. Um dies zu überprüfen, schalten Sie zunächst das Gerät mit dem Schalter an der Frontseite ein (Die Bedienung der Schalter sind im Hardware-Handbuch Ihres Systems näher erläutert).
Nach der Begrüßungsmeldung erscheint das Hauptmenü und Sie können die Versionsnummer auf der CD/DVD mit der im Menü „Einstellungen" unten links angegebenen Nummer vergleichen. Befindet sich eine aktuelle Version auf Ihrem System, können Sie direkt mit der Inbetriebnahme beginnen.

Sollte Ihr Gerät nicht direkt starten, ist eine Installation in jedem Fall erforderlich.

1.2 Bogart Linux - Installation von CD/DVD

Die Installation von Bogart-Linux erfolgt immer von einer CD/DVD. Die Durchführung der Installation erfolgt mit dem Trackball/Maus oder der Tastatur. Die Installation wird entweder an einem über VGA, DVI, HDMI oder Scart angeschlossenen Monitor ausgegeben, abhängig von Ihrem zuletzt gewählten Monitoreinstellung (bei neuer Festplatte VGA). Eine Umschaltung der Anzeige von einem auf den anderen Monitor ist mittels der „v“-Taste einer USB-Tastatur oder am Bildschirm in der Regel möglich.

Drücken Sie dazu die „v“-Taste so oft, bis Ihr Monitor das Menü anzeigt. Zugleich wird das Installationsmenü auch immer auf VGA dargestellt. Wollen Sie die Hauptsoftware „Bogart SE“ neu oder als Update installieren, so können Sie das wie folgt durchführen.

Die CD/DVD zur Installation der Bogart Software ist ein Boot/Start-Medium, was bedeutet, dass die Installation nicht innerhalb des Systems im Menü „Produkt installieren“ getätigt wird, sondern das Gerät bei eingelegtem Installationsmedium gestartet werden muss. So muss die CD vor dem eigentlichen booten in das dafür vorgesehene Laufwerk eingelegt werden.

Einlegen der CD bei Geräten ohne Bedientasten an der Gerätefront (Ultra Upgrade, TOPAZ, KARAT):
Um die CD/DVD einlegen zu können, schalten Sie Ihr Gerät ein. Direkt nachdem an Ihrem DVD-Laufwerk die Kontrolllampe aufleuchtet drücken Sie bitte die Auswurftaste des Laufwerkes und legen die CD ein und schließen es wieder.

Einlegen der CD bei Geräten mit Bedientasten an der Gerätefront (S-4000(PRO), S-2000, S-4100, DVC, ...):
Sollte sich bereits ein System auf Ihrer Festplatte befinden warten Sie bis dieses gestartet wurde, öffnen die DVD Schublade über eine im Menü befindlichen Schalter oder die Fronttaste am Gerät. Wenn sich kein System auf Ihrer Festplatte befindet (z.B. bei einer neuen Festplatte) so drücken Sie direkt nach dem Einschalten mehrmals auf die Auswurftaste an der Front Ihres Gerätes. Daraufhin wird sich die Schublade öffnen und Sie können das Installationsmedium einlegen. Schließen Sie danach die Schublade. Sollte diese wieder automatisch öffnen, so schalten Sie Ihr Gerät einfach direkt aus. Drücken Sie dazu die Fronttasten, sofern Ihr Gerät diese besitzt, OK und EIN/AUS gleichzeitig für 4 Sekunden oder den im Hardwarehandbuch angegebenen Hauptschalter. Daraufhin wird Ihr System ausgeschaltet. Nun schalten Sie Ihr Gerät erneut ein.

Es wird nun von der CD/ DVD gebootet und es erscheint die Menügesteuerte Installation.

Folgen Sie dann den Anweisungen der Installation. Um die Auswahl der Optionen durchführen zu können klicken Sie bitte mit dem Trackball (der Maus) auf die gewünschte Funktion (oder des vorangestellten Symbols) oder drücken die entsprechend vor der Option abgebildete Taste auf der Tastatur.

Die Installation kann, abhängig von Ihrer Geräteausstattung, wahlweise auf Scart, Video, HDMI oder DVI ausgegeben werden. Diese Einstellung ist nur in den ersten Menüs möglich und auch nur da sinnvoll. Sollten Sie allerdings nach dem Booten von der Installation, auch noch nach längerem Warten, kein Installationsmenü sehen, so könnte dies daran liegen, dass es derzeit auf einem nicht verwendeten Videoausgang ausgegeben wird. Drücken Sie in einem solchen Fall die Taste „v“ auf Ihrer angeschlossenen USB Tastatur oder wählen mit dem Mauszeiger den Menüpunkt, um auf die Videoausgabe auf einen anderen Ausgang umzuleiten. Bevor die Installation durchgeführt werden kann, wird Ihre Hardware analysiert und ggf. Anpassungen vorgenommen.

Die Installation startet mit der Sprachauswahl. Hier besteht die Möglichkeit die Installation auf Englisch oder Deutsch durchzuführen. Außerdem können Sie bereits hier die Ausgabe der Menüdarstellung umstellen und zwischen HDMI, DVI und/oder Scart wechseln.
Nach der Auswahl der Sprache, erfolgt ein Hinweistext, der darauf hinweist, dass Sie für die Aktivierung von Bogart einen gültigen Freischaltcode benötigen, um nach der Installation die Software aktivieren zu können. Besitzen Sie den notwendigen Freischaltcode, können Sie die Installation weiter durchführen.
Haben Sie keinen Freischaltcode, sollten Sie die Installation abbrechen.

Hinweis: *Den Freischaltcode einer Edition geben Sie nicht im Verlauf der Installation ein, sondern sie werden nach dem Start von Bogart dazu aufgefordert. Geben Sie keinen Freischaltcode ein, können Sie das System nicht weiter verwenden und es schaltet sich automatisch ab.*

Haben Sie noch kein lauffähiges Bogart System auf der Festplatte, ist nur eine Neuinstallation der Festplatte möglich.
Besteht bereits ein lauffähiges System auf Ihrer Festplatte wird Ihnen automatisch die Updateinstallation angeboten.

Wollen Sie in jedem Fall eine Neuinstallation durchführen, können Sie entsprechend umschalten. Während der Installation sehen Sie einen Fortschrittsbalken und es sind keine weiteren Eingaben möglich. Nach der Installation erhalten Sie eine Meldung, ob diese erfolgreich war oder Fehler aufgetreten sind.

In jedem Fall öffnet sich die DVD-Schublade automatisch und Sie werden gebeten das Medium zu entnehmen. Drücken Sie die OK-Taste um das Laufwerk wieder zu schließen und die Installation zu beenden, wobei sich das Gerät ausschaltet. Schalten Sie es nun bitte erneut ein um Bogart zu starten.

Hinweis: *Sollte während der Installation ein Fehler aufgetreten sein und Sie wollen eine erneute Installation durchführen, lassen Sie das Installationsmedium einfach im Laufwerk und beenden die Installation mit „Ok“. Starten Sie danach das Gerät und damit eine neue Installation.*

Nachdem Sie Ihr Gerät nun wieder gestartet haben, dauert es eine Weile, bis alle notwendigen Daten geladen wurden. Dann erscheint das Hauptmenü von Bogart. Das Hauptmenü ist sozusagen die Steuerzentrale, von der Sie in die einzelnen Bereiche der Videonachbearbeitung gelangen können. Haben Sie eine Neuinstallation Ihrer Software durchgeführt, müssen Sie nun zuerst Bogart aktivieren. Dazu werden Sie in das entsprechende Menü geleitet (Kapitel 03). Die Startphase ist nun beendet und Sie können mit der Videonachbearbeitung beginnen.

1.2.1 **Vorbereiten eines Installationsmediums**

Sie können Produkte entweder von einer CD/DVD oder von einem USB Stick installieren.
Abhängig davon, welches Installationsmedium Sie verwenden möchten, sollten Sie die folgenden Hinweise beachten.

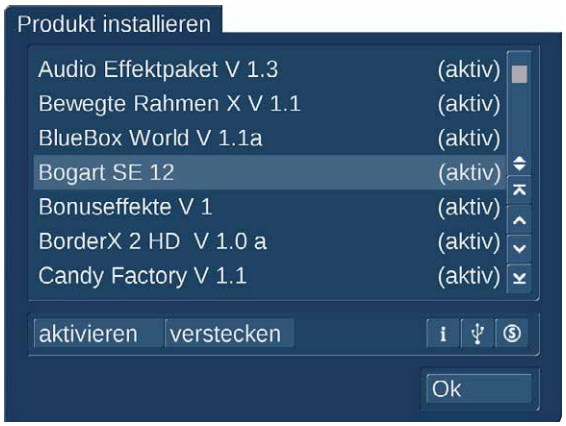
CD Vorbereitung:
Haben Sie eine Produkt CD von der MacroMotion oder einem Händler erhalten, so können Sie diese direkt zur Produktinstallation verwenden. Haben Sie allerdings Produkte von unserer Homepage oder dem MacroSystem Forum heruntergeladen, so haben Sie entweder eine ISO-Datei oder eine ZIP-Datei erhalten. Mit der ISO Datei können Sie direkt mit einem entsprechenden Brennprogram ein Installationsmedium erzeugen.
Haben Sie eine ZIP Datei, so haben Sie einzelne Dateien und Verzeichnisse für die Installation zur Verfügung. Wenn Sie eine CD mit den Daten beschreiben wollen, dann öffnen Sie die ZIP-Datei. Darin liegen normalerweise zwei Dateien und drei Verzeichnisse. Diese kopieren Sie bitte 1:1 auf Ihre CD und brennen diese als UDF CD. Wird die CD im Format ISO gebrannt, dann erkennt Bogart/RV diese CD nicht und die Produkte werden nicht aufgelistet.

USB Vorbereitung:
Wenn Sie einen USB Stick mit den Daten beschreiben wollen, dann öffnen Sie die ZIP-Datei. Darin liegen in der Regel zwei Dateien und drei Verzeichnisse. Diese kopieren Sie bitte 1:1 auf Ihren USB Stick in das Hauptverzeichnis.
Den USB Stick stecken Sie bitte vor dem Öffnen des Menüs „Produkt installieren“ an Ihr Gerät. Notfalls müssen Sie das Installationsmenü erneut öffnen, bis das Produkt oder die Produkte aufgelistet werden. Stecken Sie den USB Stick ein, während sie sich im Menü „Produkt Installieren“ befinden, so wird die Auflistung der Produkte nicht aktualisiert.

1.3 Aktivierung der System- und Zusatzsoftware

Sie können den Funktionsumfang von Bogart SE erheblich erweitern. Dazu sind viele Software-Erweiterungen (Bogart Editionen, weitere Effekte, spezialisierte Zusatz-Programme, etc.) verfügbar, die Sie über den Fachhandel oder über unseren Online-Store erwerben können.
Einige Produkte werden bereits mit der Bogart Software installiert und benötigen nur noch die Aktivierung in diesem Menü.

Installiert wird unter Windows ansonsten jedes weitere Produkt durch Starten der entsprechenden Installationsdatei (*.msi). Dadurch wird das Produkt auf ihrem Computer installiert. Erst danach können Sie das Produkt in Bogart aktivieren. Alle Produkte müssen Sie – genauso wie die mitgelieferten Bonuseffekte (haben Sie sich schon registriert?) – freigeschaltet werden. Dazu starten Sie Bogart und gehen in das Menü „Einstellungen“, dort in das Menü „System“ und starten das „Produkt installieren“. Bei der Bronze Edition wählen Sie das Menü „Einstellungen“, „Produkt-Liste“ und dann „Produkt installieren“.



Dort wird eine Liste der installierten Produkte angezeigt. Der hinter dem Produkt stehende Begriff gibt Aufschluss über den Zustand dieser Installation. Haben Sie bereits ein Produkt als Demo installiert, müssen Sie dieses Produkt nicht erneut installieren. In diesem Fall können Sie dieses direkt mit dem Freischaltcode aktivieren.
Viele der Zusatzsoftwares können Sie ohne Freischaltung auch in einem Demomodus verwenden und somit vor dem Erwerb austesten. Bei der Berechnung werden Demo-Versionen mit einem Schriftzug gekennzeichnet. Um diese Effekte uneingeschränkt nutzen zu können, besteht für Sie die Möglichkeit, Ihrem Fachhändler die Seriennummer Ihres Gerätes (achtstellig + Prüfziffer, zu finden in dem Menü „Systemeinstellungen“, Feld unten links) mitzuteilen, so dass dieser Ihnen einen speziell für Ihr Gerät generierten kostenpflichtigen Freischaltungs-Code nennt.

Haben Sie den Code erhalten, starten Sie Bogart, öffnen die Systemeinstellungen und aktivieren sie das Produkt. Sie werden dann zur Eingabe des Lizenzcodes aufgefordert.
Es gibt drei „Zustände“, in denen sich ein auf dem System installiertes Produkt befinden kann:

- (aktiv): Das Produkt, die Effekte oder Schriftpakete sind freigeschaltet und somit uneingeschränkt verwendbar.
- (Demo): Das Produkt, die Effekte oder die Schriftpakete werden innerhalb des Programmes in den Listen angezeigt, aber durch einen roten Punkt in der Effekte-Liste gekennzeichnet und bei der Anwendung als Demoeffekte mit „Demo“-Schriftzug berechnet.

- (versteckt): Dieses Produkt und die dazugehörigen Effekte werden nicht in den Listen der Bogart SE Software angezeigt. Diese Option kann auch dazu verwendet werden, um Demo-Versionen wieder zu verstecken, so dass die Produkte nicht mehr in den Effekt-Listen aufgeführt werden.

Wählen Sie nun das Produkt bzw. das Effekt- oder Schriftenpaket aus und klicken Sie auf „aktivieren“. Ist der Effekt noch nicht freigeschaltet, öffnet sich ein Menü zur Code-Eingabe. Hier sehen Sie noch einmal den Namen des Produktes, das Sie freischalten möchten sowie die Seriennummer Ihres Gerätes. Nach Eingabe des Lizenzcodes wird das Produkt „aktiv“ geschaltet und Sie können es nun uneingeschränkt nutzen. Geben Sie keinen Code ein, sondern brechen Sie den Vorgang ab, wird die Software nur als Demo-Version installiert und können als Demo-Version genutzt oder wieder „versteckt“ werden. Beachten Sie bitte, dass die Lizenznummer nur und exklusiv für Ihre Seriennummer auf einem Gerät funktioniert, unter einer anderen Hardware benötigen Sie andere Freischaltcodes.

Hinweis: *Wenn Sie auf einem Windows System einen weiteren Benutzer haben, der auch Bogart installiert hat, benötigen Sie dazu extra Freischaltcodes, da dieser Benutzer eine andere Seriennummer für Bogart bekommt. Dies gilt auch für die Zusatzprodukte, die der andere Benutzer installieren will.*

1.4 Die Basis, Silber und Gold Edition

Bogart SE ist in drei Editionen erhältlich: Bronze, Silber und Gold. Die Editionen haben einige Funktionen gemeinsam, doch Silber und Gold liefern viele zusätzliche Möglichkeiten und Funktionen. Wenn Sie mit der Bronze oder Silber Edition arbeiten, können Sie zu jeder Zeit ein Upgrade auf die Silber bzw. Gold Edition erwerben und so von der erweiterten Funktionalität profitieren.

Die in Bogart jeweils aktive Edition wird im Hauptmenü links oben unterhalb von „Bogart SE“ angezeigt.

In diesem Handbuch beschreiben wir den Funktionsumfang aller Editionen. Funktionen die nur in der Silber bzw. der Gold Edition enthalten sind, werden durch einen entsprechenden Hinweis, bzw. durch die folgenden Symbole gekennzeichnet.

S Silber Edition
G Gold Edition

Wenn ein S angegeben ist, impliziert das auch gleichzeitig, dass diese Funktion auch in der Gold Edition vorhanden ist.

1.5 Die Demo-Funktionalität (Bogart Windows)

Die Schnittsoftware Bogart 12 kann in vollem Umfang (incl. der Silber- und Gold-Version) als Demo getestet werden. Zu diesem Zweck existiert neben der Bogart Vollversion eine „BogartInstall_12.x_Demo_DE.msi“ . Wenn Sie Bogart 12 testen möchten, installieren Sie bitte diese Datei. Nach der Installation sehen Sie oben links im Hauptmenü, dass Sie sich in der Demo-Version befinden.

Hinweis zum Test und Lizenzierung: *Die Bogart Demo Version kann beliebig lange genutzt werden. Beim Export oder DVD/BD Erzeugung wird ein Demo-Schriftzug eingestanzt. Sie können also mit der Demo-Version schneiden wie mit der Vollversion, die Ergebnisse tragen allerdings das Demo-Zeichen (Bogart-Hut mit Demo).*

Um Bogart 12 aktivieren zu können, ist die Installation der Vollversion erforderlich. Diese erzeugt dann eine individuelle Seriennummer, welche dem PC+Benutzerkonto zugeordnet ist. Erst mit dieser Seriennummer kann ein Freischaltcode bestellt werden. Die Demo-Version hat keine Seriennummer und kann deshalb nicht freigeschaltet werden.
Im Umkehr-Schluss bedeutet dies, dass Projekte, die mit der Demo-Version geschnitten wurden, nicht nachträglich benutzt bzw. endgefertigt werden können. Die Demo-Version läuft komplett getrennt und parallel zur Vollversion.
Vorteil: Die Demo-Version kann auch parallel zu einer älteren Bogart Edition installiert und getestet werden. Dies hat keinen Einfluss auf laufende Projekte. Haben Sie die Software Bogart und gegebenenfalls weitere Zusatzprodukte installiert, kann es mitunter notwendig sein, diese wieder zu löschen.

1.6 Löschen von Software und Produkten

Haben Sie die Software Bogart und gegebenenfalls weitere Zusatzprodukte installiert, kann es mitunter notwendig sein, diese wieder zu löschen.

Bogart Windows

Das Löschen von der Software erfolgt über die produkteigene Deinstallation. Sie können diese über die Windows Menü Start-leiste anwählen oder über das windows-eigene Programmenü. Bitte beachten Sie aber, dass durch das Löschen eines Zusatz-produktes, der entsprechende Effekt auch nicht mehr in Bogart zur Verfügung steht. Haben Sie einen solchen Effekt in ihrem Storyboard verwendet und ist er noch nicht berechnet, kann dieser nach der Deinstallation nicht mehr verwendet werden.

Bogart Linux

Zusatz-Produkte können unter Bogart Linux bzw. auf einem Casablanca3-System im Unterschied zu Bogart für Windows direkt in der Abteilung „Produkt installieren“ gelöscht werden. Markieren Sie ein Produkt und wählen dann die Option „löschen“ aus, wird das betreffende Produkt nach einer Sicherheitsabfrage gelöscht.
Wenn Sie dieses Produkt wieder benötigen sollten, müssen Sie es von einer DVD oder einem USB-Stick neu installieren.

2 Willkommen zu Bogart 12

Vielen Dank, dass Sie sich für Bogart 12 entschieden haben!

Wir bedanken uns für Ihr Vertrauen und hoffen, dass wir Ihren Erwartungen gerecht werden. Wenn Sie bisher noch keine Video-nachbearbeitung durchgeführt haben, werden Sie Bogart SE leicht verstehen und schon bald viel Freude an neuen Dimensionen des Videoschnitts haben. Sollten Sie schon Erfahrungen mit anderen Systemen, zum Beispiel mit linearen (analogen) Schnittpulten oder mit digitalen Computersystemen gesammelt haben, werden Sie sich möglicherweise ein wenig umstellen müssen – aber angesichts der einfachen Bedienung und der zahlreichen Möglichkeiten bei Bogart SE wird sich diese Umstellung für Sie lohnen. Dieses Handbuch wird Ihnen bei der Benutzung der Software Bogart SE zur Seite stehen. Wir sind überzeugt, dass die Videobearbeitung mit Bogart Ihnen viel Spaß bereiten wird!

Dieser Handbuch-Teil ist ein Addendum zur Version Bogart 11. Wenn Sie mit der Version 12 also ganz neu mit dem digitalen Videoschnitt beginnen, brauchen Sie zusätzlich noch das Handbuch zur Version 10, je nach Gerät die Linux(Casablanca3)- oder Windows(Casablanca4)-Variante.

Die Handbücher zur Bogart-Schnittsoftware sind mittlerweile so umfangreich geworden, daß wir uns zur Erstellung dieses Zusatz-Handbuches entschieden haben, da die Neuerungen der jeweiligen Software-Versionen ansonsten Gefahr laufen, übersehen zu werden oder „unterzugehen“. Nutzer der Version Bogart 11 können im 10er-Handbuch die „Basics“ nachschlagen. Hier werden in Wort und Bild die Neuerungen der Version 12 beschrieben.

2.1 Was ist neu in Bogart 12 ?

Hier zunächst eine kurze Übersicht über die Neuigkeiten, danach die weitergehenden Erklärungen.

Einstellungen

- Mit einer aktiven Bogart 12 können nun auch alle früheren Versionen aktiviert werden, ohne dafür separate Freischaltcodes zu benötigen. Damit können Umsteiger von älteren Versionen auch v12 und älter „verstecken“. Man kann sich nun Schritt für Schritt so weit in die Neuerungen der jeweiligen Version einarbeiten, wie man möchte.

Import:

- Film-Scanner Dateien im unüblichen Format 1440x1080 mit 4:3 Bildaspekt können nun in 16:9 Projekte importiert werden, ohne anamorph verzerrt zu werden (früherer HDV 1440x1080 16:9 Standard).
- CASABLANCA-3: SDXC Speicherkarten und andere Datenträger mit exFAT Dateisystem können nun gelesen werden. (Kompatibilität von Medien, Kartenleser, USB-Anschluss etc. unter Vorbehalt)
- Vor dem Import kann jetzt ein beliebiger Bild-Ausschnitt aus einer Videodatei oder einem Foto ausgewählt werden der dann in Projekt-Größe importiert wird.

Bearbeiten:

- WINDOWS: Ein direkter Szenen-Austausch zwischen der Compoesy Schnittsoftware und Bogart ist ohne Export/Import möglich.
- Aufteilen nach Bild-Inhalt: Im "erweiterten Aufteilen" Menü gibt es jetzt neben dem 'Auto' Schalter (so vorhanden) einen zusätzlichen Schalter für eine Suche nach Schnitten in Material.
- Das Shuttle-TT kann nun auch im "Zeitraum"-Menü zur Steuerung verwendet werden.
- Die IN und OUT Punkte beim Trimmen im Vorschau Fenster unterstützen nun auch das Shuttle-TT.
-

Audio-Bearbeitung:

- Links oben werden der aktuelle Projekt-Name und das Projekt-Format angezeigt.

Audio-Nachvertonung:

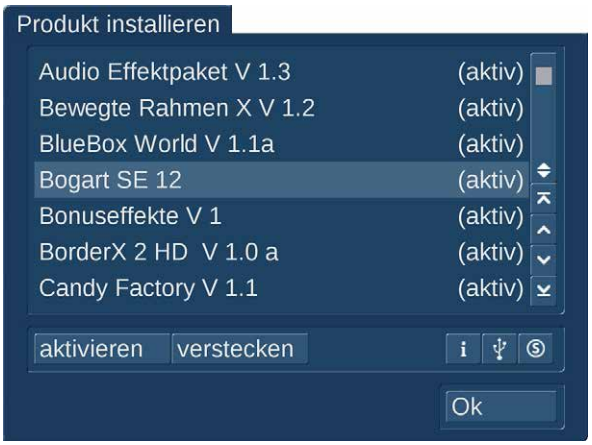
- Ein Doppelklick auf das Bildchen der mittig ausgewählten Storyboard „Plus“ Szene stellt deren Originalton in voller Breite dar.

Verschiedenes:

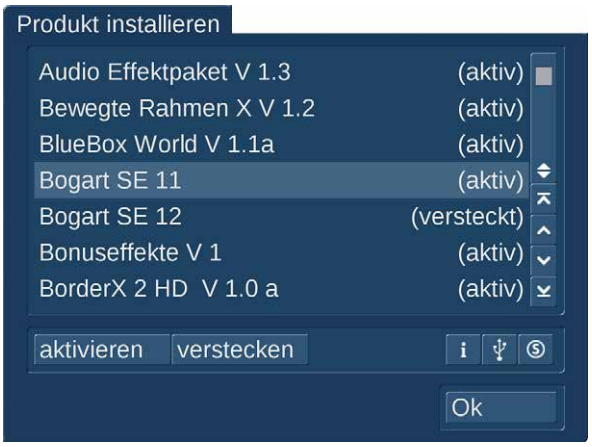
- Im Hauptmenü werden rechts oben der Projekt-Name und das Projekt-Format angezeigt.

Sollte eine Funktion nur mit der Bogart 12 Linux oder der Bogart 12 Windows möglich oder vorhanden sein, wird das entsprechend (Linux) oder (Windows) gekennzeichnet.

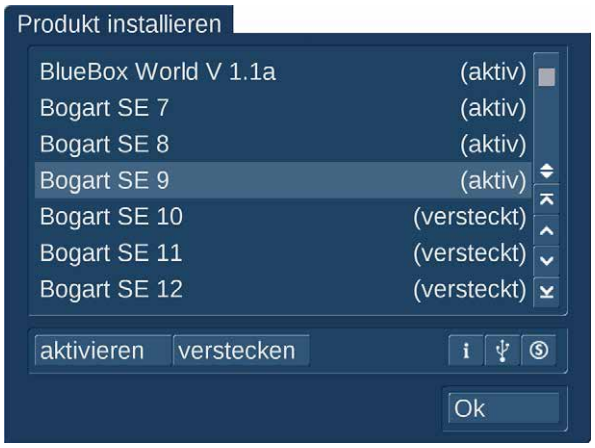
3 Einstellungen



Mit der Installation der Version Bogart 12 werden im Menü „Produkt installieren“ automatisch alle früheren Bogart-Versionen auf „aktiv“ geschaltet. Im „Normalzustand“ sieht man die aktuell installierte und lizenzierte Version (also die Bogart 12) als „aktiv“ (Bild links).



Möchte man mit einer niedrigeren Version arbeiten, wählt man die Bogart 12 an und „versteckt“ sie.
Daraufhin wird die nächst niedrigere Version (im Bild hier links die Bogart 11) als „aktiv“ gekennzeichnet und wir sehen die Bogart 12 als „versteckt“.



Auf diese Weise kann man eine Version nach der anderen verstecken und dann mit einer niedrigeren Version arbeiten (siehe Bild links).
Wir hoffen es den Aufsteigern von sehr alten Versionen auf diese Weise etwas leichter zu machen,sich an die aktuellen Versionen „heranzutasten“, auch weil der Update-Preis ab einer gewissen Zahl von Sprüngen nicht mehr steigt.

Wer beispielsweise von der Bogart 5 kommt, bezahlt für ein Update auf die Bogart 12 dasselbe wie für ein Update auf die Bogart 8.
Bisher gab es diese Möglichkeit der Zwischenschritte nicht, man mußte alle Lizenznummern sämtlicher Bogart-Versionen auf dem Gerät eingegeben haben, um frei „hoch- und herunterschalten“ zu können.

Um nicht mißverstanden zu werden: Diese Funktion soll Sie nicht dazu verleiten, jeden Tag mit anderen Bogart-Versionen zu arbeiten. Wer aber „von früher“ kommt, kann jetzt mit einer Freischaltung der 12er-Bogart zunächst beispielsweise mit der Bogart 7 arbeiten, um sich an die neuen Funktionen mit Im- und Export-Menü zu gewöhnen. Zwei bis drei Projekte später schaltet man dann eventuell auf die Version 8 oder 9 hoch, um sich mit dem MediaPool oder der neuen Nachvertonung anzufreunden.
Wieder zwei Projekte später tastet man sich an das „StoryboardPlus“ der Bogart 10 heran, um noch ein paar Projekte weiter schlussendlich mit der Bogart 12 zu arbeiten. Und das alles, ohne noch einmal eine Lizenznummer einzugeben und erst recht, ohne noch einmal für ein Update zu bezahlen !!

4 Import

4.1 Import Einstellungen

Film-Scanner Dateien im unüblichen Format 1440x1080 mit 4:3 Bildaspekt können nun in 16:9 Projekte importiert werden, ohne anamorph verzerrt zu werden (früherer HDV 1440x1080 16:9 Standard).

4.2 exFAT-Medien nun auch mit

Bisher war es aufgrund von Beschränkungen in der Linux-Datenträgerverwaltung nicht möglich, Speicherkarten mit einer Größe > 32 GB und/oder einer exFAT-Formatierung an den Casablanca3-Geräten zu benutzen.

Mit modernen Kameras erzeugte Video-Szenen mussten zur Nutzung mit Casablanca3-Geräten zunächst am PC auf ein Medium mit einer von Linux-Geräten lesbaren Formatierung kopiert werden. Die meisten Kunden nutzten dazu Sticks oder Festplatten mit der gängigen NTFS-Formatierung. Von diesen Medien lassen sich dann die Filme ohne weiteres am Casablanca3 weiterverarbeiten.

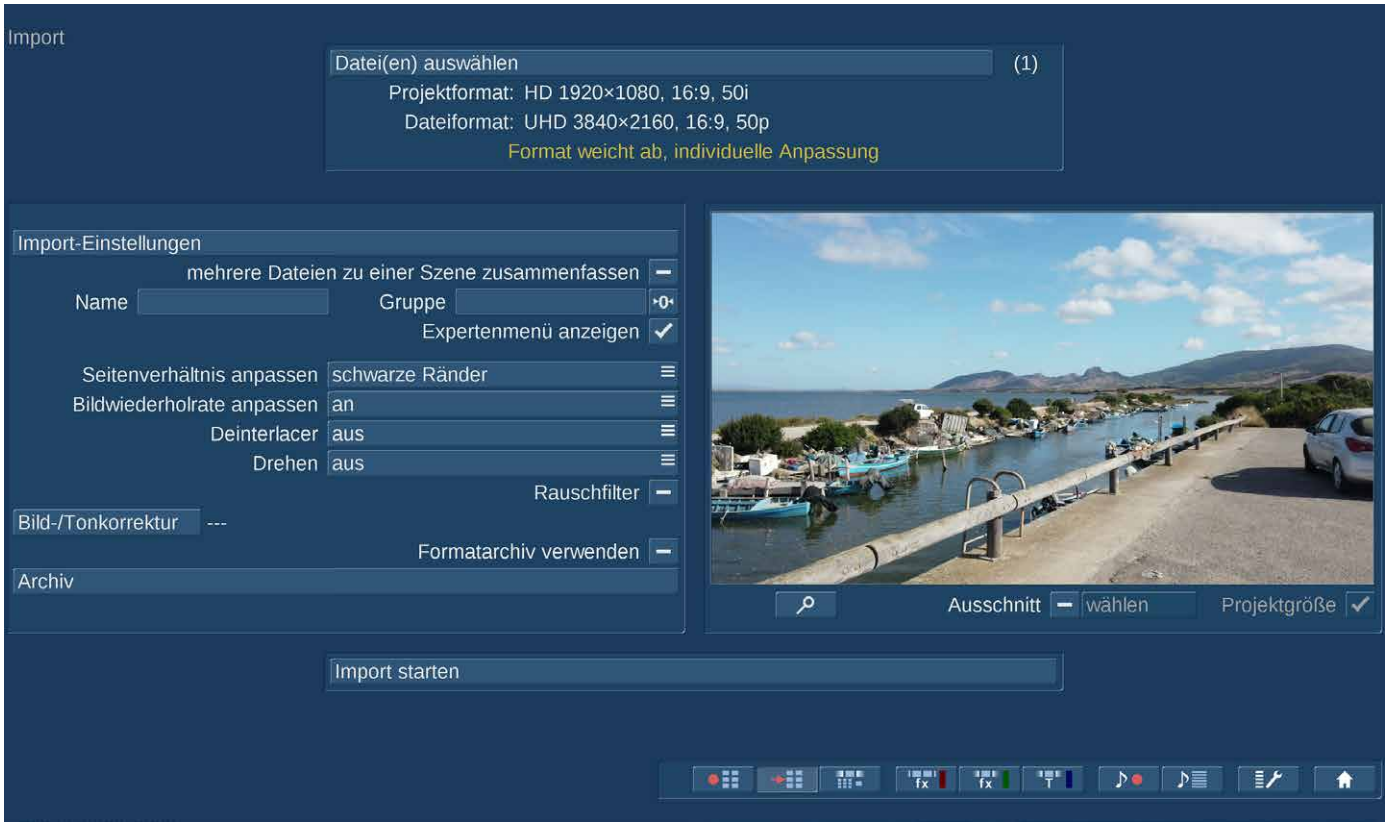
Das Problem: 1) Man braucht einen PC, an den man das exFAT-formatierte Speichermedium und ein NTFS-formatiertes Zielmedium anschließen kann. 2) Der Kopier-Vorgang benötigt Zeit.

Die Lösung: Mit Bogart 12 können Sie jetzt beliebig große, in exFAT formatierte Speichermedien bzw. SDXC Speicherkarten nutzen. Um nicht falsch verstanden zu werden: Die Projektgröße ist beim Casablanca3 bzw. unter dem Betriebssystem Linux nach wie vor auf Full-HD (1.920 x 1.080 Bildpunkte, bis zu 60 Bilder/sec.) begrenzt. Aber das „elende“ Umkopieren der Daten von moderneren Medien oder Medien mit 4k-Inhalten (die auf 1.920 x 1.080 Bildpunkte heruntergerechnet werden) hat endlich ein Ende.

Achten Sie bei der Nutzung der neuen Speichermedien bitte darauf, dass Ihr altes Zubehör diese Medien auch verarbeiten bzw. verwalten kann. Es nutzt wenig, wenn Bogart 12 jetzt mit exFAT-Medien perfekt zurechtkommt, Ihr alter Kartenleser aus SmartEdit-Zeiten sich aber weigert, solch eine große und moderne Speicherkarte überhaupt zu erkennen.

4.3 Bildausschnitt festlegen

Mit Bogart 12 können wir jetzt vor dem Import einer Szene auswählen, ob die Szene mit kompletter Bildgröße importiert wird oder ob wir nur einen Ausschnitt der Szene importieren möchten. Bisher konnte man eine Szene nur in kompletter Bildgröße importieren und mußte sich bei Bedarf hinterher mit der „Zoom“-Funktion einen Bild-Ausschnitt herausschneiden.



Beim „normalen“ Import wurde (und wird) die Szene generell auf die Projektgröße angepasst. In Full-HD-Projekte (siehe oben, im Casablanca3 generell „das Höchste der Gefühle“) kann man zwar, wie im Bild zu sehen, 4k-Material einlesen. Beim Einlesen wird die gesamte Szene allerdings auf die Full-HD-Auflösung heruntergerechnet. Wenn wir von so einer HD-Szene dann einen Teilbereich benötigen, können wir uns den Auschnitt mit „Zoom“ auswählen, gehen dabei aber von der Auflösung her deutlich in Richtung SD-Qualität. Einfach, weil wir nur einen Teilbereich unseres HD-Videos greifen und wieder auf HD hochrechnen.

In Bogart 12 können wir unter dem Vorschau-Bild der Szene die Option „Ausschnitt“ anwählen (Bild links).

Danach setzen wir eventuell noch das Häkchen bei „Projektgröße“, was in vielen Anwendungsfällen die gängige Option sein dürfte.

Mit „Wählen“ gelangt man in die Ausschnitt-Auswahl, wo man mit dem bekannten „Lage“-Button ein projektgroßes Auswahl-Rechteck über das komplette Bild schieben und damit den gewünschten Ausschnitt definieren kann.

Wählt man die „Projektgröße“ ab oder wählt sie gar nicht erst, ist man völlig frei in der Definition der Lage und der Größe des Ausschnittes. Bei Bedarf oder ständig wiederkehrenden Lage- oder Größen-Werten hilft ein Raster mit Stufen von 2 bis 50 Bildpunkten bei der Definition.
Nach Bestätigung mit „OK“ kann der Import des Szenen-Ausschnittes gestartet werden.
Die Ausschnitt-Definition wirkt auch bei der Anwahl mehrerer Roh-Szenen, auch wenn es in den allermeisten Fällen wenig sinnvoll sein dürfte.
Der große Vorteil des Ausschnitt-Importes ist neben dem Erhalt der Original-Qualität (man schneidet eben nicht aus einer heruntergerechneten Datei aus, sondern aus dem hochauflösenden Original) die gegenüber dem „Zoom“ etwa 10fach höhere Geschwindigkeit.

Bessere Qualität bei schnelleren Berechnungen und flexiblerer Auswahl ist sozusagen eine „win-win-win“-Situation.

Trotzdem sollte man auch die „Nachteile“ im Auge haben. Da man mit dem Ausschnitt logischerweise digital ins Bild hineinzoomt (was, wie geschrieben, bei hoch- oder höchst-auflösendem Rohmaterial qualitativ beileibe nicht schlechter ist), wirken sich Kamera-Bewegungen wesentlich extremer aus als beim Import der Komplett-Szene. Wer einen Ausschnitt einer sowieso schon wackeligen Szene importiert, wird ein noch wackeligeres Resultat erhalten. Man kann zwar hinterher mit einem Stabilisator wie dem DeShaker, einer Zeitlupe oder anderen „Entwackel“-Maßnahmen gegensteuern, das sicherste Rezept für ruhige Bilder hat man aber am besten schon vorher angewandt: Ein Stativ.

Wir wissen nicht, wer die Auswahl des Bildausschnittes oft nutzen wird, ahnen aber, dass Theater- und Landschaftsfilmer sehr von dieser Funktion profitieren werden. Und die sind oft mit Stativ unterwegs.

Action-Cam-User werden feststellen, dass sie wahrscheinlich nur kurze Szenen-Ausschnitte verwenden werden können.

Davon abgesehen, daß die Ausschnitt-Auswahl bei jeder Kombination von Projekt-Auflösungen und jeder Roh-Szenen funktioniert, macht sie wahrscheinlich auch am anderen Ende der Skala Sinn: Bei den ganz alten Aufnehmen.

Wer seine Schmalfilm-Aufnahmen hat digitalisieren lassen oder sich in Gefilden des 4:3-Formates bewegt hat, gerade beim Mix mit moderneren Formaten, oft mit schwarzen Rändern zu kämpfen. Die kann man zwar seit einigen Jahren mit dem Aspector wunderschön kaschieren, aber viele Nutzer möchten sie ganz einfach wegschneiden.

Und das ist, wenn man die Szenen erst einmal auf der Platte hat, mit der „Zoom“-Funktion ein langwieriges Unterfangen, das die Filme auch qualitativ nicht besser macht. Um nicht missverstanden zu werden: Die Bereichs-Wahl ist kein Zauber-Werkzeug, das aus unseren 20 bis 50 Jahre alten, niedrig aufgelösten Filmen tolle High-End Kunstwerke im 16:9-Format macht. Aber wir verlieren beim Import wenigstens keine Qualität mehr und haben die alten Werke gleich in einem adäquaten Bildformat vorliegen, wenn wir es denn wollen.

Insofern erleichtert diese Funktion hoffentlich einer großen Zahl von Anwendern die Arbeit mit allen möglichen Video-Materialien.

5 Bearbeiten

5.1 Szenen-Austausch mit Compoesy (nur)

Ein direkter Szenen-Austausch zwischen der Compoesy Schnittsoftware und Bogart ist ohne Export/Import möglich.

Im „Bearbeiten“-Menü gibt es unter „Opt“ionen den Schalter „Zu Compoesy übertragen“. Dieser Schalter ist nutzbar, wenn das Programm „Compoesy“ (unser neues Videoschnittprogramm) auf dem Casablanca4-System oder PC gestartet wurde.
Nach Anwahl des Schalters wird die in der Ablage angewählte Szene in die Ablage des aktiven Compoesy-Projektes (zurück)übertragen.

Compoesy verfügt zwar über eine sehr einfache, intuitiv zu bedienende Oberfläche und einen noch einfacher zu bedienenden Assistenten, hat aber bisher noch keine Zusatz-Effekte.

Da Compoesy einen „Zu Bogart übertragen“-Schalter hat, kann man mit Hilfe dieser „Direkt-Übertragung“ Szenen von Compoesy zu Bogart schicken und sie dort mit den zahlreich vorhandenen Spezial-Effekten bearbeiten.
Während Bogart die Effekt-Berechnungen durchführt, kann man (auf demselben Rechner) problemlos mit Compoesy weiter schneiden.
Nach Ende der Berechnungen schickt man die Resultate dann (eben mit dem „Zu Compoesy übertragen“-Schalter) zurück zu Compoesy.

Diese Direkt-Verbindung spart jegliche zeit- und rechenintensive Zwischenspeicherung mittels Export und/oder Import.

5.2 Szene-Funktion

Im Menü "Opt ohne weitere Abfrage eine Szene in der Ablage erzeugt werden. Bisher benötigte man dafür einen Wechsel ins Langzeit- oder Titel-Menü und dort nach Nutzung der „Szene“-Funktion noch einige Definitionen.

Die erzeugte Szene wird, wie von der herkömmlichen Szenen-Funktion gewöhnt, hinter der aktiven Szene der Ablage einsortiert.

Beim Erzeugen einer Szene aus dem Storyboard in der Ablage werden nun Schnittinformationen für das automatische Aufteilen in diese Szene eingefügt. So lassen sich etliche „in einem Rutsch“ vorgenommene Langzeit-Effekt Berechnungen in einzelne Szenen aufteilen.

5.3 Nutzung des Shuttle-TT

5.3.1 Zeitraum-Menü

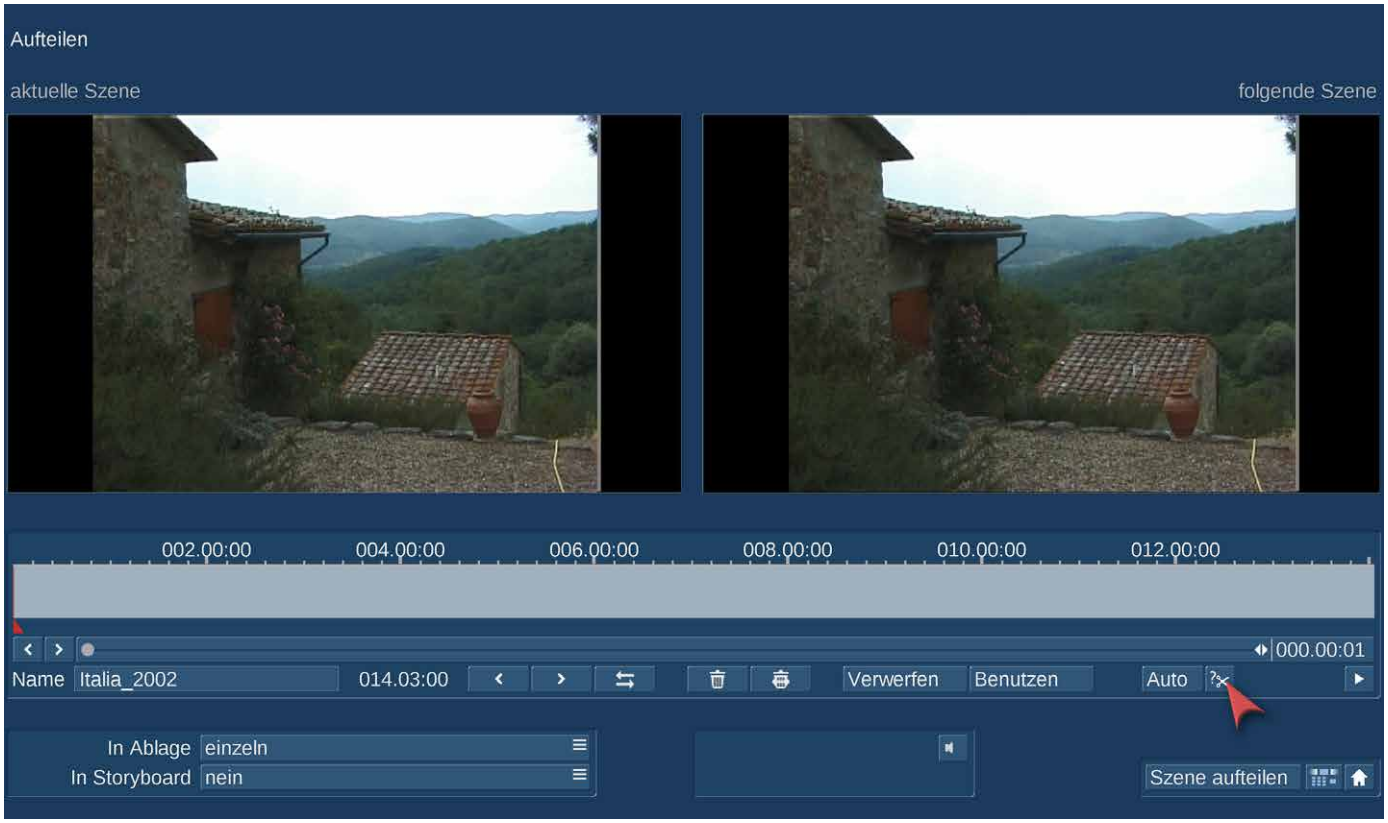
Das Shuttle-TT kann nun auch im "Zeitraum"-Menü zur Steuerung verwendet werden. Damit lässt sich wesentlich komfortabler durch den ganzen Film bzw. das Storyboard scrollen, um bestimmte Szenen aufzufinden, die man noch bearbeiten möchte.

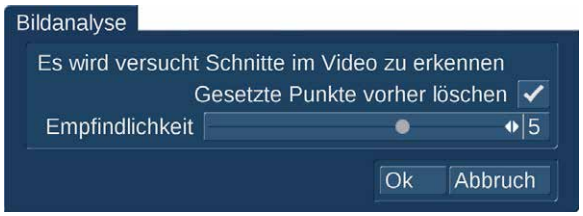
5.3.2 Vorschau-Fenster

Die IN und OUT Punkte beim Trimmen im Vorschau Fenster unterstützen nun auch das Shuttle-TT. Damit lässt sich nun auch im Ein-Monitor-Betrieb noch komfortabler in den Szenen navigieren.

5.4 Schnitt-Erkennung und Szenen aufteilen nach Bild-Inhalt

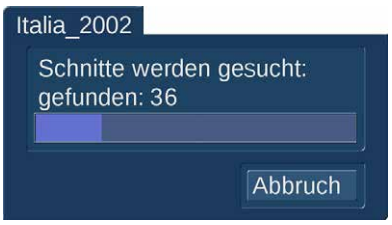
Im "erweiterten Aufteilen" Menü gibt es jetzt neben dem 'Auto' Schalter (vorhanden mit der Silber- und Gold-Edition) einen zusätzlichen Schalter für eine Suche nach Schnitten im Videomaterial. Die Videosequenz wird dabei nach Sprüngen bzw. größeren Änderungen im Bildinhalt untersucht. Es geht also nicht um digitale Trenn-Informationen (bei DV-Aufnahmen oder zusammengefassten HD-Videoszenen), die mit der „Auto“-Aufteilen-Funktion gefunden werden könnten.
Diese Aufteil-Funktion eignet sich besonders gut für lange analoge Szenen, die bisher von Hand aufgeteilt werden mussten. Gerade bei längeren Szenen bzw. ganzen Filmen war das bisher oft mit stundenlanger, hochkonzentrierter Hand-Arbeit verbunden.

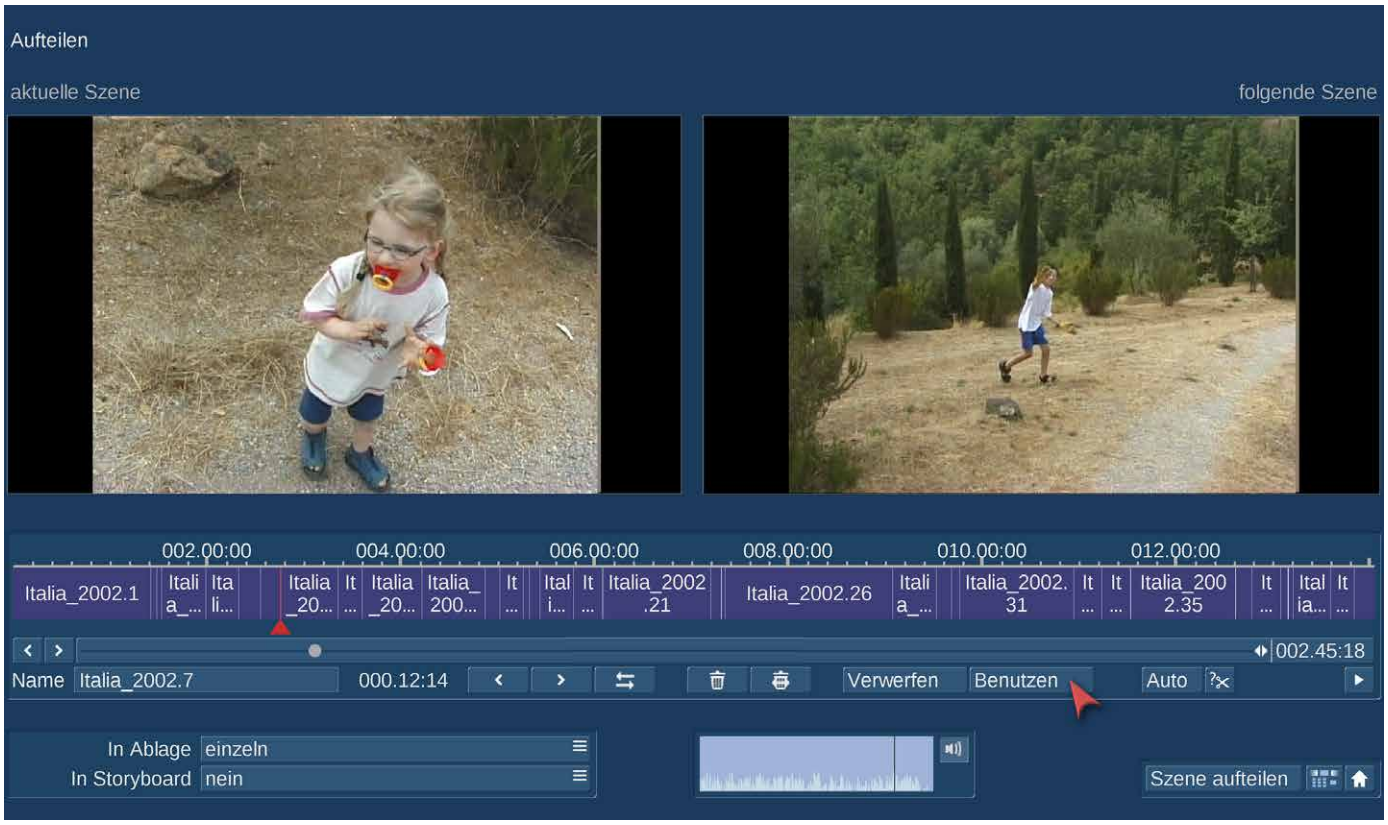




Nach Anwahl der Schnitt-Erkennung führt Bogart 12 eine Bildanalyse durch. Die Empfindlichkeit lässt sich zuvor zwischen den Stufen 1 und 7 einstellen.
Voreingestellt ist hier die Stufe 5, die bei der ganz überwiegenden Zahl der Szenen in etlichen Tests die besten Ergebnisse lieferte.
Bei niedrigeren Werten werden tendenziell zu wenige Trenn-Punkte gefunden und man wird voraussichtlich noch einige Teilstücke per Hand aufteilen müssen.

Bei den Stufen 6 oder 7 interpretiert die Software eventuell schon kleinere Änderungen im Bild-Inhalt als Szenen-Wechsel und produziert unter Umständen hunderte von Schnittpunkten, die man dann hinterher vor dem endgültigen Aufteilen wieder löschen muss.
Wenn schon Schnittpunkte existierten bzw. in einem vorherigen Aufteil-Durchgang gesetzt wurden, lassen sich diese Punkte mit Setzen eines Häkchens vor der Analyse löschen.
Nach Wahl des „Ok“-Schalters beginnt die Analyse. Bogart 12 zeigt währenddessen an, wie viele Schnitte schon gefunden wurden.



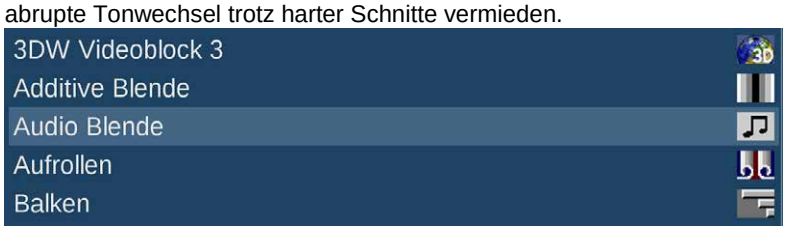


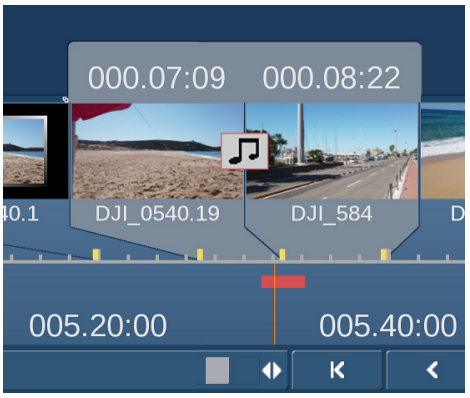
Nach Ende der Analyse sehen wir das Ergebnis der Schnitt-Erkennung und können jetzt mit den Pfeil-Tasten von Schnittmarke zu Schnittmarke springen, um zu beurteilen, ob die Erkennung gut gearbeitet hat. Wenn man nicht alle Szenen haben möchte, kann hier – wie von der Aufteil-Funktion gewohnt – mit „Verwerfen“ und „Benutzen“ die Spreu vom Weizen getrennt und danach mit „Szene aufteilen“ endgültig aufgeteilt werden. Die beiden tollen Kinder in unserem Beispiel – hach, 18 Jahre her – behalten wir aber auf alle Fälle ;-)).

6 Effekte

6.1 Audio-Blende / Cross-Fade

Das Bild wird hart geschnitten und der Ton kann je nach eingestellter Effekt-Länge weich überblendet werden. Damit werden abrupte Tonwechsel trotz harter Schnitte vermieden.





Die Audio-Blende findet sich in den normalen Video-Übergangseffekten.
Das klingt zunächst etwas verwirrend, hat aber schon seine Berechtigung, denn die Audio-Blende „funktioniert“ im Endeffekt wie eine Video-Blende.
Die beiden mit der Audio-Blende überblendeten Video-Szenen überlappen sich in der Länge des eingestellten Blenden-Zeitraumes. Das Bild zeigt uns in der Mitte der Blendzeit einen harten Schnitt, während der Ton der Szenen von Beginn bis zum Ende der Audio-Blende sanft überblendet wird. Damit lässt sich trotz eines harten Bildschnittes ein sanfter Tonwechsel realisieren, wie wir ihn aus vielen professionellen Produktionen kennen.

Bitte nutzen Sie nach Möglichkeit die „Audio-Blende“, bevor Sie mit der Nachvertonung beginnen. Da die Audio-Blende Zeit der beiden beteiligten Szenen „frisst“, hat sie natürlich auch Einfluss auf die Storyboard-Länge und eine evenntuell schon angelegte Nachvertonung.

Weil die Audio-Blende wie eine Video-Blende zwischen zwei Szenen funktioniert, kann sie maximal die Länge der kürzeren der beiden beteiligten Szenen haben.

6.2 Spezial- und Langzeit-Effekt „LUT“ (Lookup Tabelle)

Mit Look Up Tables (LUT) lassen sich Farbstimmungen in Foto- und Video-Aufnahmen schnell und unkompliziert anpassen und das Motiv kann mit einem neuen Aussehen, einer neuen „Stimmung“ versehen werden.

Lookup-Tabellen (LUT) bzw. Umsetzungstabellen werden in der Informatik und in der Digitaltechnik verwendet, um Informationen statisch zu definieren und diese zur Laufzeit des Programms – zur Vermeidung aufwändiger Berechnungen oder hohen Speicherverbrauchs – zu benutzen. (Zitat aus Wikipedia)

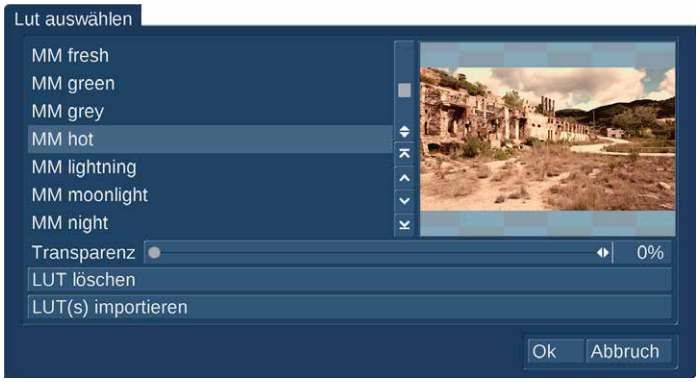
Mit Hilfe einer LUT nehmen wir Farbkorrekturen am Videomaterial vor. Das manuelle Color Grading – so nennt sich die Farbanpassung von Videomaterial nach der Aufnahme – nimmt sehr viel Zeit in Anspruch. Jede Grundfarbe muss in der Regel separat angepasst werden und Helligkeit, Kontrast und Sättigung sollte genau definiert werden, bis die Komposition des Bildes dem Nutzer gefällt bzw. den angestrebten Zweck erfüllt. Vorgefertigte LUTs machen es dem Anwender hier einfacher.

Neben den mit Bogart 12 mitgelieferten LUTs kann man im Internet hunderte von frei verfügbaren LUTs herunterladen. Viele Kamera-Hersteller liefern Look Up Tables mit ihren Kameras, die die Bearbeitung der im Raw-Modus (HDR oder Log-Modus) aufgenommenen Videodaten erlauben.

Wenn man genau aufpasst – und ab und an einen wachen vergleichenden Blick in die reale Welt wirft ;-)) – merkt man, dass sehr viele Produktionen in TV und Kino mit solchen „Stimmungsmachern“ arbeiten. Das ist selbstverständlich für engagierte Videofilmer kein „muss“, aber ein sehr reizvolles „kann“.

Und die große Kunst besteht darin, Szenen mit Hilfe der LUTs so zu gestalten, dass die Verwendung der Farbfilter gar nicht weiter auffällt .... außer durch passende und Emotionen vermittelnde Bildgestaltung.

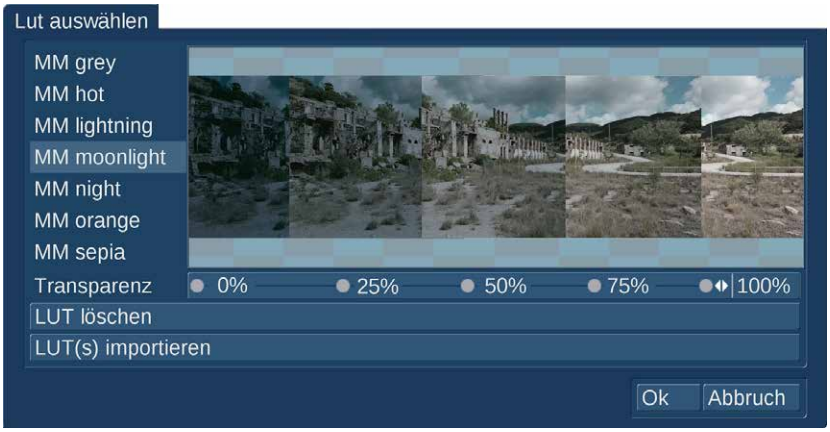
Wir finden die „LUT“s für die Anwendung auf eine Szene in der Szenenablage unter „Spezial“, für die Nutzung im Storyboard (dann auch über mehrere Szenen) in den Langzeit-Effekten.



Hier findet man nach Anwahl des „LUT auswählen“-Schalters die 20 mitgelieferten Look Up Tables, die alle „MM“ mit „Vornamen“ heißen.
Auf der rechten Seite wird in Echtzeit eine Vorschau der LUT-Wirkung auf die in der Ablage oder im Storyboard angewählte Szene bzw. deren erstes Bild gezeigt.

In der LUT-Auswahl kann man auch weitere LUTs importieren bzw., wenn man den Fehler begangen hat, einen Riesen-Berg mit einem Satz zu importieren, auch LUTs wieder löschen.
So schön die Möglichkeit der Gratis-LUTs aus dem Internet ist, ausprobieren kann man sie erst nach dem Import und die im Netz vergebenen Namen sagen oft eher gar nichts.

Und wenn man dann in Dutzenden LUTs mit Namen wie „Morales“, „Wilson“, „Farmer“, „1973“, „Stein“, „Lang“ und „Levy“ den Überblick komplett zu verlieren droht, ist der „LUT löschen“-Schalter gar nicht schlecht.



Wenn man ein LUT ausgewählt hat, kann man vor der Berechnung den Grad der Transparenz bestimmen, mit dem die Original-Szene das LUT überlagert.
Wie hier links am Beispiel „Moonlight“ dargestellt, zeigt das LUT bei 0% volle Wirkung. Bei 100% wirkt das LUT gar nicht, wir sehen das Original-Video.
Dazwischen lassen sich prozent-genau die Stufen einstellen, wenn man einen Mix aus Original und farbkorrigierter Szene erzeugen möchte.

Damit man sich annähernd einen Überblick über die Wirkung der mitgelieferten LUTs verschaffen kann, haben wir hier unten die Szene mit der sardischen Fabrik-Ruine zwanzig Mal bearbeitet. Es ist schon verblüffend dass man mit einer Aufnahme so viele Varianten erzeugen kann .... ohne bei Nacht, Mondschein, Sonnenuntergang oder ganz hartem Licht vor Ort gewesen zu sein. Wir wünschen viel Spaß und Erfolg bei der – vorsichtigen – Nutzung dieses professionellen Features.

6.3 Farbregler, Aktivierung per Tastaturkürzel

Die RGB Farbeinstellungsregler können jetzt auch per r-g-b Tasten aufgerufen werden (mit PowerKey).

Wer öfter mit Farben, Farbanpassungen und möglichst exakten Farb-Werten operieren muss, wird es zu schätzen wissen.

Die Farb-Regler lassen sich jetzt einzeln anwählen und dann entweder per Maus/Trackball oder mit den Pfeil-Tasten einstellen.

Unter Linux benötigt man dafür eine aktive „PowerKey“-Option.

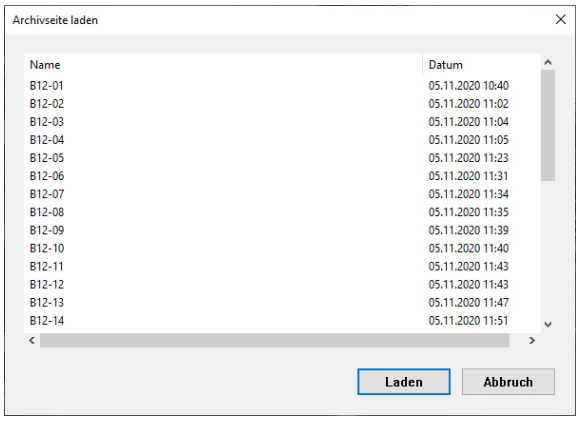
7 Betitelung

7.1 Standard-Schrift

Die Bogart-Standard-Schrift kann nun auch für die Betitelung verwendet werden. In der Schriftenauswahl finden Sie die neue Schrifttype „Standard“.

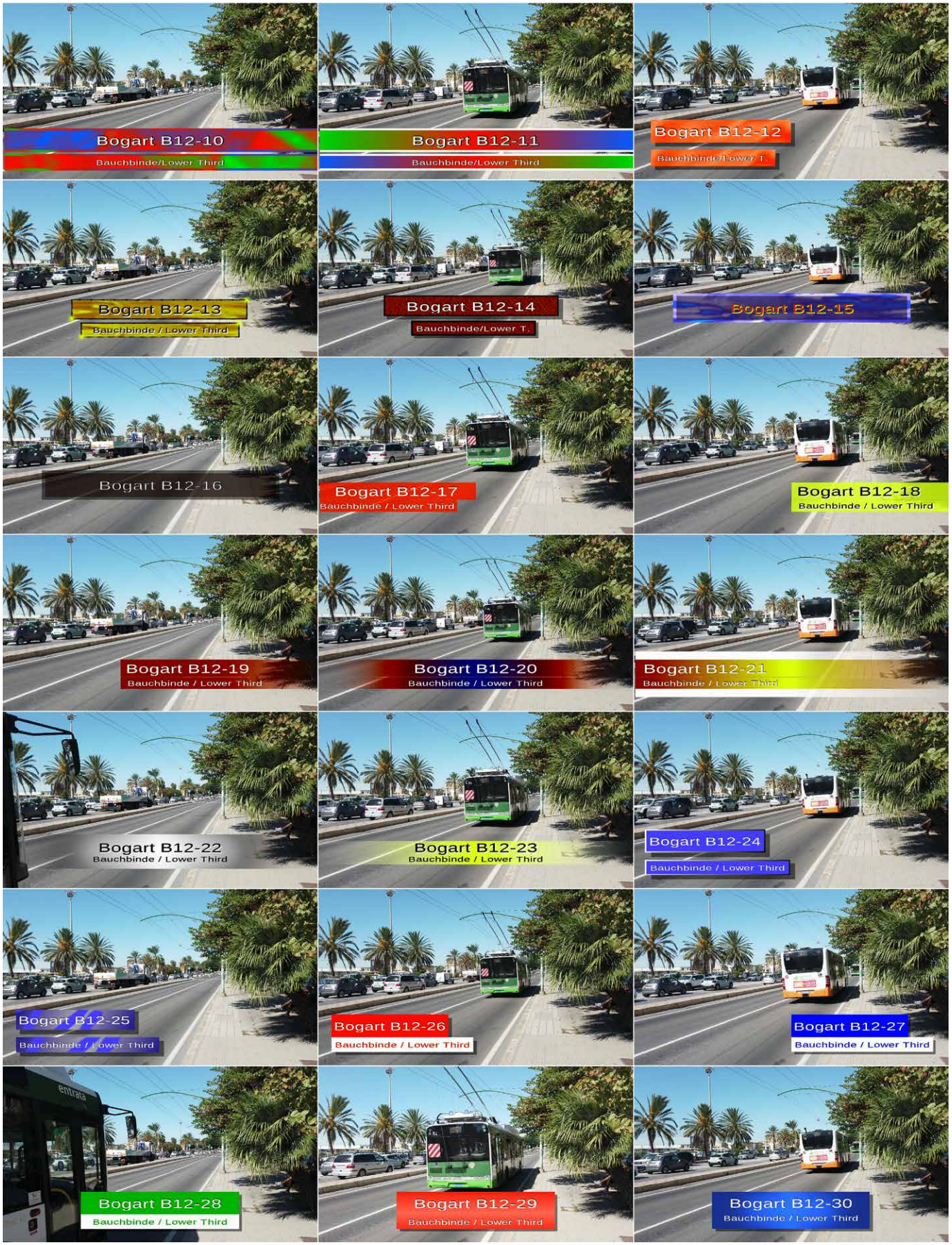
7.2 „Bauchbinden“ und Vorlagen

Für den Bogart Titler, den Vertigo Titler und das TitelStudio werden 30 „Bauchbinden“ und Vorlagen als "Seiten" Archive mitgeliefert.



Ausgewählt werden die Vorlagen unter „Seiten“.
Dort sind sie im „Archiv“ abgelegt, unter dem Namen „B12“ und dann durchnummeriert von 01 bis 30.

Zur besseren Orientierung haben wir sie nachfolgend abgebildet:



Beachten Sie bitte, dass im „normalen“ Bogart-Titler die importierte Seite immer „dazugeladen“ wird, Sie also die noch vorhandene, aber eventuell überflüssige erste Titel-Seite löschen müssen.

Die 30 Vorlagen sollen Ihnen die Erstellung Ihrer eigenen Bauchbinden erleichtern. Die hier voreingestellten Farben und Verläufe können – und sollen auch gerne – mit wenigen Klicks an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden.

8 Audio

8.1 Informationen

Links oben im „Aufnahme, Bearbeiten“-Menü werden der aktuelle Projekt-Name und das Projekt-Format angezeigt. Eine nützliche Information auch an dieser Stelle.

8.2 Nachvertonung

Ein Doppelklick auf das Bildchen der mittig ausgewählten Storyboard „Plus“ Szene stellt deren Originalton in voller Breite dar.
Das Problem: Sie möchten im Storyboard-Plus-Modus gerne genauer sehen, wie die O-Tonspur einer Szene aussieht.
Bisher konnte man das nur mit Hilfe des Zoom-Reglers bewerkstelligen, wobei öfter das betreffende Tonstück aus dem Blick geriet.

Mit Bogart 12 geht das jetzt viel einfacher: Ein Doppelklick auf das gewünschte Szenen-Bildchen passt den Zoom-Faktor der Tonspuren automatisch auf die Szene an, der O-Ton wird bildschirmfüllend dargestellt.
So hat man schnell den gewünschten Überblick.

9 Verschiedenes

Im Hauptmenü werden rechts oben der Projekt-Name und das Projekt-Format sowie der Speicher-Ort der Video-Daten angezeigt.

Auf diese Weise ist man nach Programm-Start umgehend informiert, auch und gerade beim Einsatz von externen Festplatten.

10 Vorläufiges Schlusswort

Wir hoffen, Ihnen mit diesem Handbuch die Neuerungen der Version Bogart 12 verständlich erklärt zu haben.
Wenn uns das nicht gelungen sein sollte, Sie in diesem Handbuch etwas vermissen oder sonst Anregungen haben, wie wir unsere Anleitungen - und auch unsere Software - verbessern können, lassen Sie es uns bitte wissen!
Wir arbeiten wie gewohnt, während Sie sich gerade eben in dieses Handbuch einlesen, schon an den nächsten Schritten und Entwicklungen unserer aller Videoschnitt-Software.

Nun aber erst einmal viel Spass und Freude bei der Arbeit mit !!!

MacroMotion GmbH
www.macromotion.info

Bogart 12 Addendum
Win/Linux - 11/2020