



Bogart 14

Bedienungsanleitung

Addendum zur Version Bogart 13 für Windows und Casablanca 3

Kontaktinformationen Deutschland

4DiMotion Johann Schirren, Wiedenkamp 5
24107 Quarnbek, 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 Fa. 4DiMotion Johann Schirren dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Fa. 4DiMotion Johann Schirren 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 Fa. 4DiMotion Johann Schirren 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 Fa. 4DiMotion Johann Schirren.

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 Fa. 4DiMotion Johann Schirren 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 Fa. 4DiMotion Johann Schirren 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.

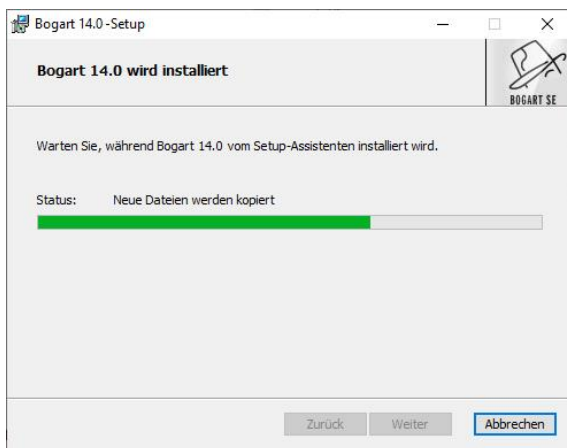
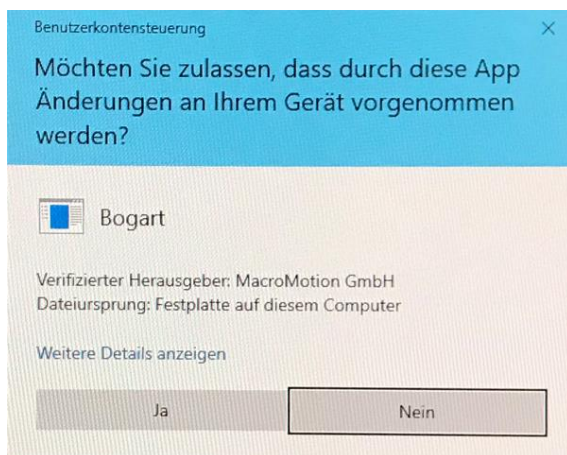
Bitte beachten Sie daher, dass Sie Ihr Videomaterial vor Ingebrauchnahme des Gerätes sichern. Wir empfehlen, das Videomaterial nicht zu löschen, bzw. zuvor eine Sicherungskopie zu erstellen.

Inhaltsverzeichnis

1	INSTALLATION	4
1.1	Bogart für Windows	4
1.2	Bogart Linux - Installation von 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 14	10
2.1	Was ist neu in Bogart 14 ?	10
3	EINSTELLUNGEN	13
3.1	Support Informationen	13
3.2	Festplatten Inhalt analysieren	13
4	IMPORT	14
4.1	“Bereich wählen“ im Experten Menü	14
4.2	Dreh-Richtung erkennen	14
4.3	Import-Einstellungen	15
4.4	Import-Fortschritt	15
4.5	Ausschnitt - Aspekt-Auswahl	15
4.6	Import – LUT-Auswahl	15
4.7	Import - Vorschau	16
4.8	Sortierung beim Import	16
5	BEARBEITEN	16
5.1	Optionen - Szenen-Export – Mehrfach-Auswahl	16
5.2	Optionen – Szenen Ablage - Anzeige	16
5.3	Löschen mit Drag & Drop	17
5.4	Positions-Markierung	17
5.5	Erweitertes Aufteilen	17
5.6	Export und Import im internen Format	17
5.7	Direktes Umbenennen im Storyboard	18
6	EFFEKTE	18
6.1	AV-Korrektur	18
6.2	Image-Pool	18
6.3	Übergangs-Effekte - Effektlänge angeben	19
6.4	Langzeit/Titel-Effekte - Zeitraum angeben	19
6.5	Effekte in StoryboardPlus löschen	19
7	BETITELUNG (BEI EINGEFÜGTEM TITEL-EFFEKT IM STORYBOARD)	20
7.1	Schrift auswählen	20
7.2	Tafel-Positionierung	20
7.3	Minimale Tafel-Größe	20
7.4	Vertigo Titler Update auf Version 1.2	20
7.5	15 neue Vertigo Stile	21
8	AUDIO-AUFNAHME, BEARBEITUNG	21
8.1	Audio-Export	21
8.2	Szene -> Tonstück	21
8.3	Drag&Drop in der Audioablage	21
8.4	Export-Ziel	22
9	AUDIO-NACHVERTONUNG	22
9.1	Korrektur-Übernahme	22
9.2	Spur1 Blende	22
9.3	Fehler-Korrekturen	22
9.4	Audio Timeline Darstellung nicht mehr unterstützt	22
10	FERTIGSTELLEN - EXPORT	23
10.1	Video-Ausschnitt festlegen	23
10.2	Änderungen unter Windows	23
10.3	Filme > 4 GB	23
11	VERSCHIEDENES	24
11.1	HD-Kapazitätsanzeige	24
11.2	Warnung bei Speicher-Mangel	24
12	VORLÄUFIGES SCHLUSSWORT	24

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 Microsoft Windows 7®, Windows 8®, Windows 10® oder Windows 11® benötigt.

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_14x.msi“. Folgen Sie dann den Hinweisen, die Sie durch die Installation führen. Die Installation von Bogart sollte als Administrator ausgeführt werden. Im Laufe der Installation müssen Sie (siehe Bild links) deshalb auch ausdrücklich bestätigen, daß Bogart installiert werden darf.

Nach der Installation benötigen Sie einen Freischaltcode für Bogart 14 (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 1.3).



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 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 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 DVD

Die Installation von Bogart-Linux erfolgt immer von einer 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 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 DVD vor dem eigentlichen booten in das dafür vorgesehene Laufwerk eingelegt werden.

Einlegen der DVD bei Geräten ohne Bedientasten an der Gerätefront (Ultra Upgrade, TOPAZ, KARAT):

Um die DVD einlegen zu können, schalten Sie Ihr Gerät ein. Direkt nachdem an Ihrem DVD-Laufwerk die Kontrolllampe aufleuchtet drücken Sie bitte die Auswurfaste des Laufwerkes und legen die DVD ein und schließen es wieder.

Einlegen der DVD 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 Auswurfaste 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 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 1.3). Die Startphase ist nun beendet und Sie können mit der Videonachbearbeitung beginnen.

1.2.1 Vorbereiten eines Installationsmediums

Sie können Produkte entweder von einer DVD oder von einem USB Stick installieren.

Abhängig davon, welches Installationsmedium Sie verwenden möchten, sollten Sie die folgenden Hinweise beachten.

DVD Vorbereitung:

Haben Sie eine Produkt DVD 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 Brennprogramm ein Installationsmedium erzeugen.

Haben Sie eine ZIP Datei, so haben Sie einzelne Dateien und Verzeichnisse für die Installation zur Verfügung. Wenn Sie eine DVD 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 DVD und brennen diese als UDF DVD. Wird die DVD im Format ISO gebrannt, dann erkennt Bogart/RV diese DVD 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 orange-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.

 Silber Edition

 Gold Edition

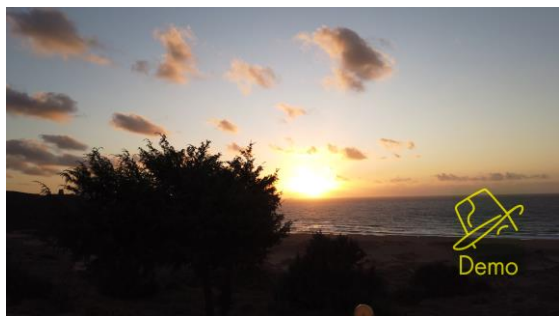
Wenn ein  angegeben ist, impliziert das auch gleichzeitig, dass diese Funktion auch in der Gold Edition vorhanden ist.

1.5 Die Demo-Funktionalität (Bogart Windows)

Die Schnittsoftware Bogart 14 kann in vollem Umfang (incl. der Silber- und Gold-Version) als Demo getestet werden. Zu diesem Zweck existiert neben der Bogart Vollversion eine „BogartInstall_14.x_Demo_DE.msi“. Wenn Sie Bogart 14 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 eingestanz. 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 14 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 Startleiste anwählen oder über das windows-eigene Programm-Menü. Bitte beachten Sie aber, dass durch das Löschen eines Zusatzproduktes 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 14

Vielen Dank, dass Sie sich für Bogart 14 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 13. Wenn Sie mit der Version 14 also ganz neu mit dem digitalen Videoschnitt beginnen, brauchen Sie zunächst das Handbuch zur Version 10, sozusagen das „Grund“-Handbuch, je nach Gerät die Linux(Casablanca3)- oder Windows(Casablanca4)-Variante. Und Sie benötigen die Bedienungsanleitung zu Bogart 11 + 12 sowie die Bedienungsanleitung zu Bogart 13.

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“. Hier werden in Wort und Bild die Neuerungen der Version 14 beschrieben.




2.1 Was ist neu in Bogart 14 ?

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

Einstellungen:

- WINDOWS: System / [Support Informationen speichern] bringt nun eine „Erfolgsmeldung“ und bietet an, den Ordner oder die Datei zu öffnen.
 - CASABLANCA-3/DVC: System / [Festplatten Inhalt analysieren] zeigt an, ob auf dem USB Medium Audio- / Video- / Foto-Daten bzw. AV-Daten oder Sentry-Sicherungen vorhanden sind.
- Hinweis:** Da bei Projekt-Umgebungen und Sicherungen gegebenenfalls auch Audio/Video/Foto Daten enthalten sein können, werden diese Dateitypen ebenso angezeigt.

Import:

- WINDOWS (): Das Import-Expertenmenü hat nun einen [Bereich wählen] Schalter:
 - o Damit kann aus einem sehr langen Video ein ausgewählter Zeit-Bereich importiert werden.
 - o Dies klappt natürlich nur bei einer einzelnen, ausgewählten Szene. Würde man zusätzliche Szenen auswählen, werden diese normal/vollständig importiert.
 - o Beim Betätigen von [Bereich wählen] öffnet sich ein Fenster, in welchem man mit [IN] und [OUT] den gewünschten Zeitbereich eingrenzen kann.
 - o Je nach Komprimierung des Ursprungsmaterials erfolgt die Navigation nur von Bildergruppe zu Bildergruppe. Eine Bildgenaue Auswahl ist somit nicht möglich und je nach Material (Codec) wird auch das Vorschau-Bild gegebenenfalls nicht bei jedem GOP-Sprung aktualisiert.
 - o Die Tastatur-Verwendung mit Bild auf/ab und Cursor links/rechts sowie Shuttle-TT werden zur Navigation bei [IN] und [OUT] unterstützt.
 - o Nach Betätigen von [OK] sollten der "Anfang" (Position vom Beginn) und die "Länge" des Ausschnitts angegeben werden. Ist dies nicht der Fall, verhindert der Codec der Datei die Bereichsauswahl und die Szene kann nur komplett importiert werden.
 - WINDOWS: Der Import versucht nun eine eventuelle Dreh-Richtung von SmartPhone/ActionCam Aufnahmen zu erkennen und die Szene automatisch zu drehen.
 - Die [Import-Einstellungen] Funktionen für [Szenen kürzen IN] und [Szenen kürzen OUT] sind nun getrennt von neuen Schieberegler für [Fotos verlängern IN] und [Fotos verlängern OUT].
 - Beim Import von Szenen / Fotos wird der Fortschritt zusätzlich angezeigt (Szene x / y)
 - Rechts neben Ausschnitt [wählen] kann zwischen Aspekt [Original] und [Projekt] umgeschaltet werden. [Original] ermöglicht dann auch den Ausschnitt von 4:3 in einem 16:9 Projekt.
- Hinweis:** Import "Ausschnitt" lässt sich nicht aktivieren, wenn die "Größe" des zuletzt eingestellten Ausschnitts die Abmessungen des neu ausgewählten Materials überschreitet. Das Vorschau-Bild von Import-"Ausschnitt" [wählen] zeigt immer das Original-Bild. "Seitenverhältnis anpassen", "Drehen", "Horizontal spiegeln", "Bild-/Tonkorrekturen" und "LUT-Auswahl" Änderungen werden bei der Ausschnitt-Auswahl ignoriert.
- () Direkt beim Import kann nun eine LUT ausgewählt werden, welche das Rohmaterial im Zuge des Imports korrigiert/verändert. Dies ist speziell für Kameras mit LOG-Aufnahme eine enorme Zeitersparnis, da man sonst hunderte Szenen in der Ablage neu rechnen müsste. Hinweis: Die Verwendung von LUTs wird im BogartSE 12 Handbuch ausführlich erklärt.
 - () Das Vorschaubild in der Bild-/Tonkorrektur wird nun wesentlich größer dargestellt.
 - Bei Casablanca-3 und der „erweiterten Suche“ von Windows können Szenen [nach Datum] oder [alphabetisch] sortiert werden.

Bearbeiten:

- Bearbeiten / Opt / [Szene exportieren] zeigt bei mehrfach-Auswahl von Szenen auch eine Zeit-Schätzung an.
 - Über [Opt] / "Anzeigen": lässt sich die Szenen-Ablage auf [Alle Szenen], [Nur Video-Szenen] und [Nur Foto Szenen] (hochauflösende Bilder mit + Symbol) filtern.
 - (\$ + G) Zum Löschen von Szenen aus der Szenenablage kann man diese per Drag&Drop in den leeren Bereich außerhalb der Szenenablage ziehen.
 - Die orange Positionsmarkierung im StoryboardPLUS wird doppelt so breit dargestellt.
 - Das „erweiterte Aufteilen“ erlaubt nun das Archivieren von Benutzen/Verwerfen Schnittpunkten um diese auch auf andere Szenen (gleicher Länge) übertragen zu können. Dies beschleunigt den manuellen Multi-Kamera und Proxy-Schnitt für QuadCam 3, da man dort gegebenenfalls SD- und UHD-Rohmaterial identisch aufteilen muss.
 - Opt/ [Szene im internen Format exportieren] ermöglicht es, eine einzelne Szene im "internen Format" verlustfrei zwischen verschiedenen Disk-Juggler/Store'n'Share Projekt-Umgebungen austauschen oder diese zu archivieren.
 - Opt/ [Szene im internen Format importieren] holt eine exportierte Szene in die Ablage zurück. Da dies 1:1 ohne Qualitätsverlust erfolgen soll, sind „interner“-Format Export+Import nur bei identischen Projekt- Formaten möglich.
- Hinweis:** Der Schalter Bearbeiten/Opt lässt sich generell nur bedienen, wenn es mindestens eine Szene in der Szenenablage gibt. Möchte man die neue Import-Funktion in einem ganz leeren Projekt aufrufen, muss ggfs. zuerst mit "Neu" eine Szene erstellt werden.
- Im Storyboard Bereich ist nun ein direktes [Umbenennen] von Storyboard Szenen möglich. Damit lassen sich Szenen mit Kapitelmarken |- auch später noch mit "schönen" Namen für Arabesk und unter Windows auch für den Storyboard Export mit Kapitelmarken benennen.

Effekte:

- Ein neues Spezial-Programm "AV-Korrektur" bietet nun die gleichzeitige Korrektur von Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung, Gamma, R-G-B Farbkorrektur und Lautstärke direkt in der Szenenablage. Über die [Einzelbild] Vorschau ist ein Vollbild-Vergleich möglich, wobei sich die [Einstellungen] dort aber nicht aufrufen lassen.
- (G) Der ImagePool ("Muster auswählen" Menü) aller Effekte bietet nun für [Eigene] Bilder die neue Funktion [Alle Bilder entfernen].
- (G) Beim Übergangs-Fenster „Effektlänge angeben“ gibt es nun einen Schalter [Maximum], welcher die Verbindung zweier Szenen für Bild-in-Bild, BlueBox World, Doppelbelichtung, Candy Factory, etc. beschleunigt.
- Bei den Langzeit + Titeffekt-Fenstern „Zeitraum angeben“ gibt es nun einen Schalter „Maximum“. Damit lassen sich Effekte rasch über alle Szenen spannen, bis der Effekt bei einer Szene mit einem gleichwertigen Effekt im Storyboard ansteht.
- Effekte anderer Art können nun gelöscht werden, indem man im StoryboardPLUS Zeitstrahl deren roten/grünen/blauen Zeitbereich anklickt und im Kontext-Menü [Löschen] verwendet.
- Ein selten auftretender Fehler bei Effektberechnungen, welcher erst mit Verzögerung Probleme in der Nachvertonung auslösen und die Projekt-Stabilität/Sicherheit gefährden konnten, wurde behoben.

Betitelung (bei eingefügtem Titel-Effekt im Storyboard!):

- Das „Schrift auswählen“ Fenster kann nun nach den diversen Gruppen (A, A+, A-, xA, Kyrillisch, Griechisch, Symbole, ...) filtern. Dies beschleunigt die Suche nach bestimmten Schriften erheblich.
- Die Positionierung und Größen-Änderung von Tafeln können nun auch über die Cursor-Pfeile einer Tastatur erfolgen, was wesentlich genauere Einstellungen auf exakte Werte ermöglicht.
- Die Funktion „minimale Tafel Größe“ wurde verbessert und passt nun auch bei Kombinationen von dickem Rand + Schatten + Unschärfe die Tafel korrekt an.
- Vertigo-Titler Update auf v1.2 (Anzeige unter [Text eingeben/ändern] + [i]) :
 - o Im Reiter „Tafel“ wurde unterhalb von [Position] ein neuer Schalter „Alle Tafeln bewegen“ ergänzt. Solange dieser aktiviert ist, werden beim Betätigen von [Position] (oder Klick auf die linke obere Ecke der aktiven Tafel) alle Tafeln der aktuellen Seite gemeinsam verschoben. Damit können auch komplexe Titel+Grafik Kompositionen neu positioniert werden.
 - o Die Funktion zur Text-Markierung wurde überarbeitet, was gelegentlichen "hängen bleiben" von markiertem Text nun weitgehend beheben sollte.
 - o WINDOWS: Vertigo.exe ausführen installiert unter „Vorlagen“ Gruppe [Eigene] 15 Retro-Stile.

Audio - Aufnahme, Bearbeitung:

- Die Audio Export Funktion unterstützt nun "Alles auswählen" für Tonstücke.
- (\$ + G) Durch die Funktion OPT / Szene->Tonstück kann man nun den Ton mit Szenen-Auswahl direkt in die Audio-Bearbeitung holen, ohne ins (Storyboard) Bearbeiten-Menü wechseln zu müssen.
- Bei "Sortierung" = [original] lassen sich nun Tonstücke mittels Drag&Drop in der Audio-Ablage an eine andere Stelle legen.
- WINDOWS: Der Audio-Export erinnert automatisch an die nötige Auswahl eines Export-Ziels, falls dies noch nicht eingestellt wurde.

Audio - Nachvertonung:



- Hat ein Tonstück Korrekturen auf andere Spuren und/oder eine Ein/Ausblendung, wird beim [Ersetzen] gefragt, ob man diese auf das neue Tonstück übernehmen möchte. Manuell gesetzte Hüllkurven-Punkte werden gelöscht.
- Im Reiter „Blende“ kann rechts neben „Spur 1 Blende“ der gewünschte Übergangseffekt eingestellt werden. So kann z.B. auch eine Kreisblende oder Überblendung direkt eingefügt werden. Zur Änderung des Effekts genügt es, dessen Farbbalken im StoryboardPLUS doppelt anzuklicken.
- CASABLANCA-3/DVC: Bei abgeschaltetem StoryboardPLUS Modus, schaltet das Kontext-Menü eines Tonstücks nun auf den Effekte-Reiter um, anstatt ein veraltetes Fenster zu öffnen.
- CASABLANCA-3/DVC: Ein Darstellungsfehler der Hüllkurve beim Verschieben von Punkten wurde behoben.
- CASABLANCA-3/DVC: Die "berechnet" / "unberechnet" / "übersteuert" Linie bei manchen Audio-Effekten wird nun korrekt aktualisiert.

Fertigstellen - Export:

- Beim Export von Filmen >4GB erfolgt ein Hinweis, wenn ein FAT/FAT32 Datenträger diese Datei gar nicht speichern kann. Bei Casablanca-3/DVC Systemen ist der Export von Filmen >4GB nur noch über das Erstellen einer Szene (Bearbeiten / Opt / Storyboard->Szene) und den Export über [Bearbeiten / Opt / Szene(n) exportieren] möglich!
- (Gold) Ein "Ausschnitt" des Videos kann beim Storyboard-Export gewählt werden (z.B. um schwarze Ränder zu entfernen oder für „vertikale“ Videos). Dabei kann vorab die [Position] des benötigten Vorschau-Bildes ausgewählt werden, da viele Filme mit "Schwarz" beginnen.
- WINDOWS: Im Export-Menü kann für das Storyboard ein aussagekräftiger Titel eingegeben werden, welcher dann (je nach Abspielgerät/Software) statt dem Dateinamen angezeigt wird.
- WINDOWS: Das Export Format MP4 (ohne Hardware-Beschleunigung) wurde auf H.264 (MP4) umbenannt, um einheitlich zu sein.
- WINDOWS: Die Export-Formate sind nun nach der empfohlenen Verwendung sortiert: (1. Nvidia, 2. Intel, 3 ohne Beschleunigung und Text)

Verschiedenes:

- Im Hauptmenü wird oben rechts neben der Festplatten-Bezeichnung auch der freie Platz in % angezeigt. Auf Grund von Rundungs-Differenzen ist die Anzeige nicht immer 100 minus "belegte Kapazität" (aus dem "Projekt" Menü).
- Fällt die Speicherplatz-Belegung im Betrieb unter ein bestimmtes Limit, erfolgt bei der Effekt-Berechnung eine Warnung (anstatt dass Effekte einfach nicht mehr rechnen).

Sollte eine Funktion nur mit der Bogart 14 Linux oder der Bogart 14 Windows möglich oder vorhanden sein, wird das entsprechend (Linux ) oder (Windows ) gekennzeichnet.

Update Hinweise:

- Ein **gratis Update** von **BogartSE 5 bis BogartSE 11** ist mit der **BogartSE v14 nicht möglich!**
- Die Installation kann als **kostenlose Aktualisierung** einer **BogartSE v12+v13** verwendet werden, sofern auf die oben angeführten Neuerungen verzichtet wird.

Minimale Systemvoraussetzungen:

- Casablanca-3: 2 GB RAM
- Casablanca-4 / Bogart Windows: 4 GB RAM, Windows 7 oder höher

Empfehlungen (Windows):

- Intel i5/i7-4xxx (oder höher) mit aktiver Intel HD/UHD Grafik und Windows 10/11 (64 Bit) empfohlen.
- Auf Grund von Änderungen bei INTEL und NVIDIA Grafikkarten-Treibern sollten diese mindestens auf den Stand von 2021 gebracht werden, um alle neuen BogartSE Funktionen zu unterstützen und Fehler zu vermeiden!

Nach Möglichkeit sollten die aktuellsten, kompatiblen Treiber verwendet werden.

- Empfohlene Versionen und Downloads unter: <http://macromotion.info/gpu-de>

Support-Ende für alle veralteten BogartSE Versionen:

Seit 2008 wurden bei der BogartSE Videoschnittsoftware viele Funktionen auf Wunsch der Anwender ergänzt.

- Ja – man kann nun viel mehr machen als noch vor über 15 Jahren.
- Ja – es sind immer wieder Fehlerkorrekturen und Anpassungen an neuere Technik eingeflossen.
- Nein – es ist deshalb nicht komplizierter geworden.
- Nein – niemand muss auf die gewohnte Bedienung verzichten, nur um von Fehlerkorrekturen, Anpassungen an moderne Technik und Optimierungen zu profitieren.

Die Benutzeroberfläche von BogartSE erlaubt **seit v12** die Installation der jeweils aktuellsten Version, wobei sich jeder Anwender danach frei entscheiden kann, ob Neuerungen gewünscht sind – oder die bisher gewohnte Funktionalität und Oberfläche beibehalten werden soll. Je nach bisher erworbener Lizenz ist ein Update **kostenpflichtig (von v1 aus 2008 - v11 von 2018)** oder **gratis verfügbar (ab BogartSE 12)**.

- Die ab sofort aktuellen Versionen von BogartSE, welche für Support benötigt werden:
14.0 / 13.6 / 12.10 / 11.17 / 10.29 / 9.26 / 8.31 / 7.34 / 6.36 / 5.36

Noch ältere BogartSE 1-4 entsprechen optisch weitgehend der BogartSE 5 von 2012 und können damit ohne Umlernen auf die v5.36 aktualisiert werden. Die Aktualisierung auf alle angegebenen Versionen erfolgt durch die Update-Installation mit einer BogartSE 14 DVD. Dabei bleiben alle Projekte erhalten, wobei generell immer eine aktuelle Datensicherung für Notfälle vorhanden sein sollte.

Ob Sie mit V14-v6 arbeiten, nachdem die Version 14 mittels Freischaltcode aktiviert wurde, obliegt nur Ihnen.

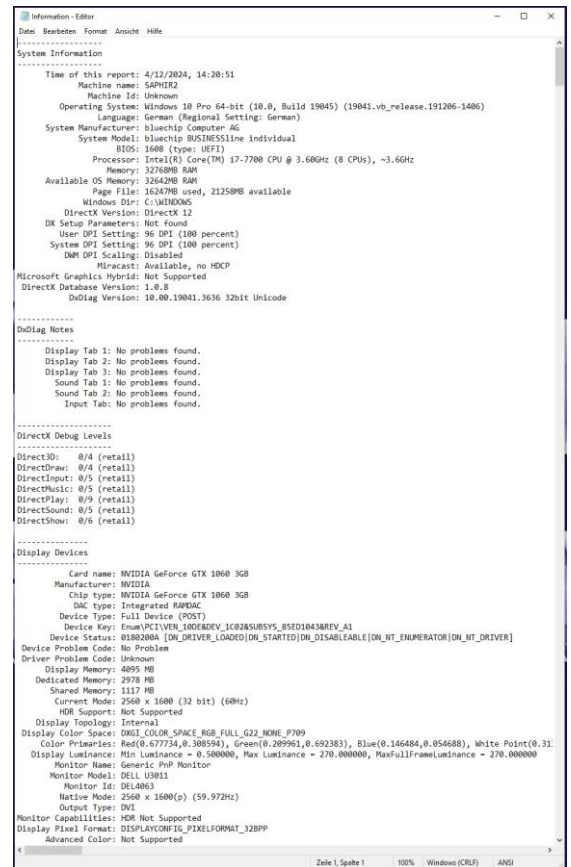
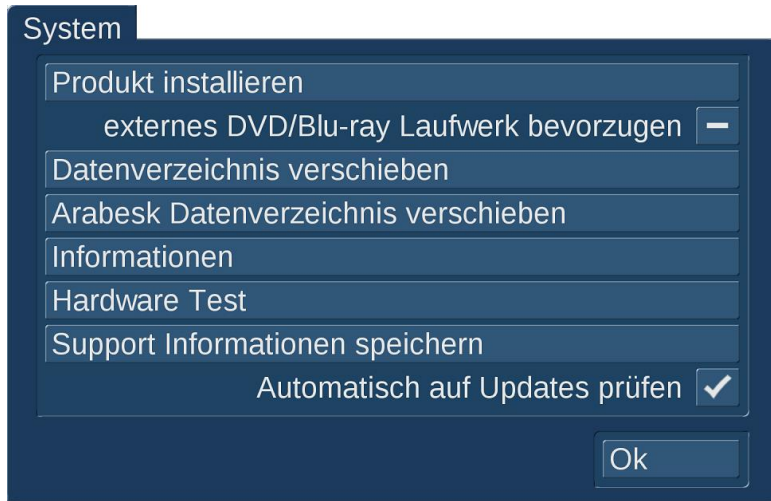
Wichtig und empfehlenswert ist die Installation jedenfalls auf Grund der Fehlerkorrekturen und bei Casablanca4/PCs auch Anpassungen an Windows/Treiber Updates der letzten x-Jahre!

Die Verwendung veralteter Software birgt immer die Gefahr, über längst beseitigte Probleme zu stolpern und die Tage- / Wochen- / Monate-lange Arbeit an wichtigen Projekten zu gefährden.

3 Einstellungen

3.1 Support Informationen

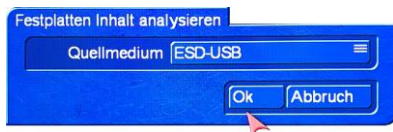
Im Menü „Einstellungen“ haben Sie unter „System“ die Möglichkeit, „Support Informationen“ zu speichern.



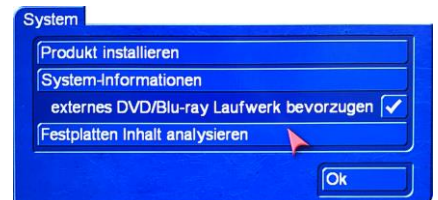
Dabei wird eine Text-Datei gespeichert (beispielhaft hier rechts der Beginn unserer eigenen Support-Information), die man an den Support weiterleiten kann, wenn es Probleme gibt. In dieser Datei werden keine persönlichen Daten gespeichert, wohl aber Informationen über die Systemausstattung, Treiber-Versionen, Auflösungen, Platten-Belegungen etc. pp. Eben genau solche Dinge, die dem Support weiter helfen, wenn Ihr System nicht läuft wie gewünscht. Voreingestellt ist der Speicherort „Desktop“.

3.2 Festplatten Inhalt analysieren

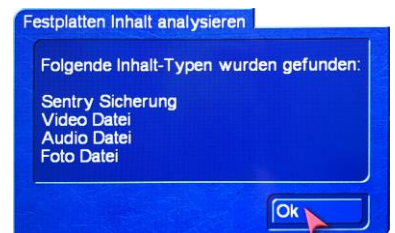
Die Funktion „Festplatten Inhalt analysieren“ zeigt an, welche Dateitypen auf einer externen Festplatte, einem USB-Stick oder einer Speicherkarte abgelegt sind. Eine solche Funktion gab es bei Linux-Systemen bisher noch gar nicht.



Zunächst einmal muss ausgewählt werden, welches Quellmedium analysiert werden soll.

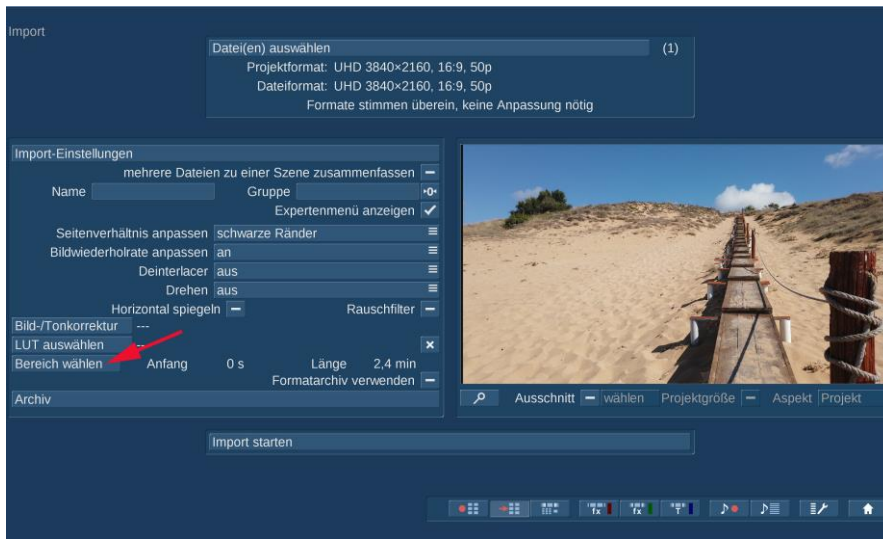


Danach zeigt Bogart14 an, ob sich Videos, Fotos oder Audio-Dateien oder aber Sentry-Sicherungen auf dem jeweiligen Speicher-Medium befinden. Hinweis: Da bei Projektsicherungen und in Projektumgebungen eventuell auch Audio-, Foto- oder Videodateien enthalten sein können, werden diese Dateitypen ggfs. ebenso angezeigt, auch wenn man nicht bewusst eigene Dateien dieses Typs auf dem Medium gespeichert hatte.

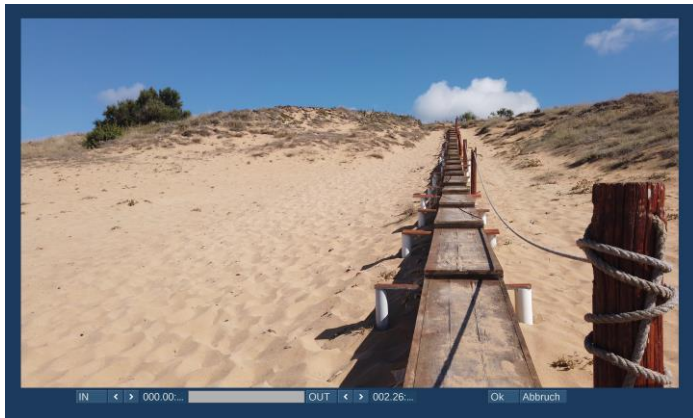


4 Import

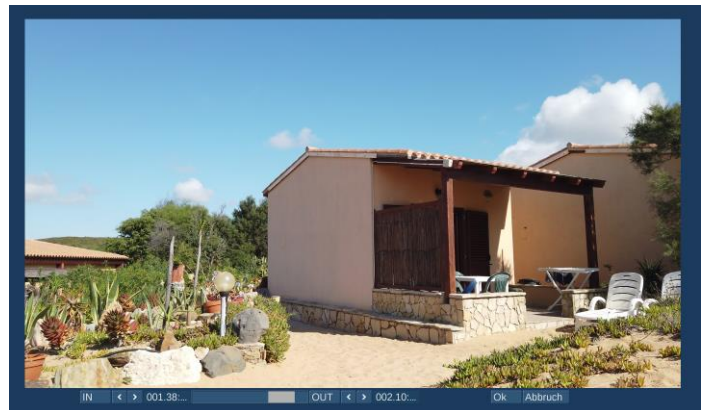
4.1 "Bereich wählen" im Experten Menü



Im Experten-Menü des „Import“-Bereiches existiert jetzt ein „Schalter „Bereich wählen“, mit dem man einen bestimmten Bereich aus einer längeren Video-Szene vor dem Import auswählen kann. Es kommt öfter vor, dass man nur einen ganz bestimmten Bereich oder ein kurzes Stück aus einer langen Szene braucht. Bisher musste dann immer die komplette, unter Umständen minuten- oder halb-stunden-lange Szene importiert werden, bevor man sich dann das kleine benötigte Stück herausschneiden konnte. Der Rest kam dann in den „Müll“, aber die Prozedur hat bis dahin jede Menge Zeit gefressen, was nun nicht mehr nötig ist. Zunächst wird dazu unter „Datei(en) auswählen“ die Datei gewählt, aus der wir ein Stück importieren möchten.



Nach Betätigung des „Bereich wählen“-Schalters sehen wir das Vorschau-Bild in groß und können jetzt mit „IN“ und „OUT“ den gewünschten Zeitbereich eingrenzen.

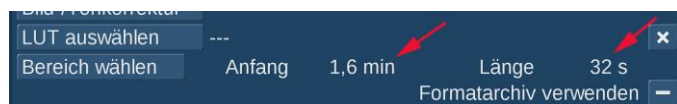


Wichtig dabei: Je nach Komprimierung des Videomaterials erfolgen Navigation und die spätere Auswahl des Start- und Endbildes nur von Bildgruppenanfang zu Bildgruppenende. Eine wirklich bildgenaue Auswahl des Start- und Endpunktes ist aufgrund der „GOP“-Struktur der digitalen Videoaufnahmen in aller Regel nicht möglich. Auf ca. eine halbe Sekunde genau „trifft“ die Bereichswahl-Funktion aber, und das ist angesichts dessen, dass man sich in vielen Fällen minuten- bis stundenlange Importe unnötigen Materials spart, schon sehr genau.

Hinweis: exotische Codecs unterstützen die Bereichsauswahl nicht immer. In diesem Fall wird keine Länge angezeigt und man muss die Datei komplett importieren.

Hinterher kann man in der Szeneablage das Material selbstverständlich wieder bildgenau trimmen.

Die Tastatur mit den „Bild auf/ab“- und den „Cursor links/rechts“-Tasten kann bei der Navigation genutzt werden, genau so wie das Shuttle-TT, wenn eines angeschlossen ist.



Nach der Betätigung des „Ok“-Schalters finden wir uns im Import-Menü wieder, angezeigt wird jetzt die „Anfangs“-Position (hier 1,6 Minuten) und die Länge des zu importierenden Stückes (hier 32 Sekunden).

Mit „Import starten“ wird dann unser ausgewähltes Teilstück importiert. Gleichzeitig eingestellte Bild- und Tonkorrekturen oder LUTs (siehe Kap. 4.6) werden natürlich auch auf eine ausgewähltes Teil-Szene angewendet.

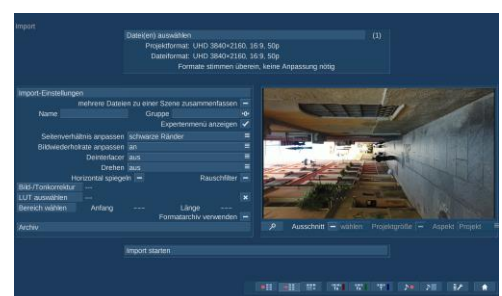
Die gewählte In- und Out-Einstellung wird nach dem Import wieder zurückgesetzt, man muß also diese Werte für jedes Teilstück einer jeden Szene, die man nur teilweise importieren möchte, neu einstellen.

4.2 Dreh-Richtung erkennen



Der Bogart14-Import versucht, eine eventuelle Dreh-Richtung von SmartPhone/ ActionCam Aufnahmen zu erkennen und die Szene automatisch zu drehen. Ob und wie zuverlässig das funktioniert, hängt von den eingebetteten Meta-Daten der jeweiligen Kamera ab.

Hinweis: bei aktivierter "Expertenmenü"-Anzeige überschreibt das dort eingestellte "Drehen" die Automatik (im Bild rechts).



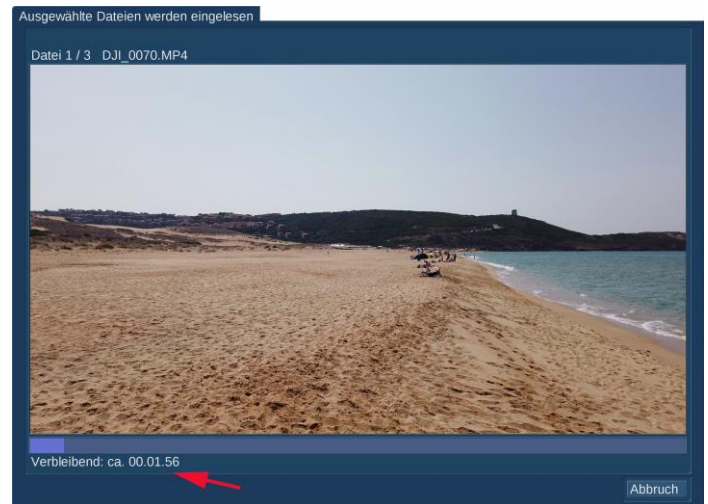
4.3 Import-Einstellungen

Die Funktionen für „Video Szenen kürzen IN“ und „Video Szenen kürzen OUT“ sind nun getrennt von neuen Schieberegler für „Foto verlängern IN“ und „Foto verlängern OUT“ angeordnet. Diese bis zu einer Länge von 8 Sekunden einstellbaren Bereiche werden für Überblendungen zwischen Inserts benötigt.



4.4 Import-Fortschritt

Während des Importes werden oben links der Name der aktuell importierten Szene und die Anzahl der insgesamt für den Import ausgewählten Szenen angezeigt. Zusätzlich wird bei Bogart14 unten links die voraussichtlich noch verbleibende Import-Zeit eingeblendet. Dieser Wert ist ein grob ermittelter Schätz-Wert, der um so präziser ausfällt, je weniger bzw. kürzer die zu importierenden Szenen sind. Aber auch bei stundenlangen Importen, die zu Beginn in der Einschätzung etwas ungenauer sind, wird die Prognose zur verbleibenden Zeit im Laufe des Importes immer genauer.



4.5 Ausschnitt - Aspekt-Auswahl

Rechts neben Ausschnitt „wählen“ kann zwischen Aspekt „Original“ und „Projekt“ umgeschaltet werden. „Original“ ermöglicht dann auch den Ausschnitt von 4:3 in einem 16:9 Projekt.

Hinweis: Import "Ausschnitt" lässt sich nicht aktivieren, wenn die Größe des zuletzt eingestellten Ausschnitts die Abmessungen des neu ausgewählten Materials überschreitet!

War der zuletzt eingestellte Ausschnitt z.B. 1280x720, so ist die Ausschnitt-Funktion bei einer 720x576 Szene nicht möglich. Bei der Arbeit mit eigenem Videomaterial wird das selten negativ auffallen.

Importiert man aber einen Ausschnitt aus einem riesigen MegaPixel-Foto, so muss man nach dem Import den "Ausschnitt" wieder für das nächste Mal verkleinern. Das Vorschau-Bild von Import-"Ausschnitt / wählen" zeigt immer das Original-Bild.

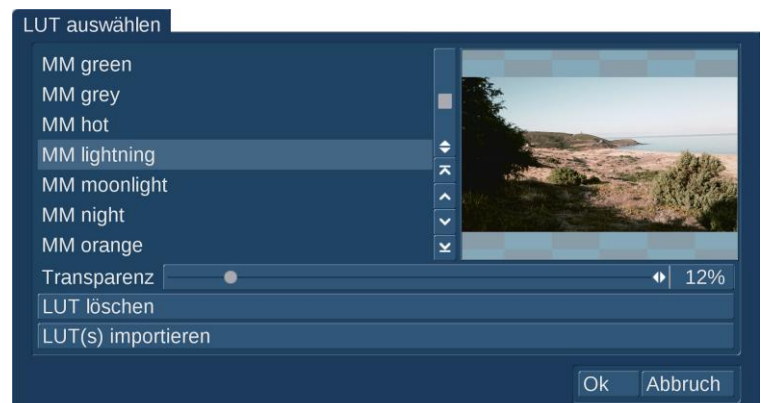
"Seitenverhältnis anpassen"-, "Drehen"-, "Horizontal spiegeln"-, "Bild-/Tonkorrekturen"- und "LUT-Auswahl"- Änderungen werden bei der Ausschnitt-Auswahl ignoriert. Lediglich ein gewählter Zeit-"Bereich" wird berücksichtigt.



4.6 Import – LUT-Auswahl

Vor dem Import kann nun eine LUT ausgewählt werden, welche das Rohmaterial im Zuge des Imports korrigiert/verändert. Das ist speziell für Kameras mit LOG-Aufnahme eine enorme Zeitersparnis, da man bisher sämtliche zunächst „roh“ importierten Szenen aus der Ablage neu rechnen musste. **Hinweis:** Die Verwendung von LUTs wird im BogartSE 12 Handbuch ausführlich erklärt.

Die hier ausgewählte LUT wird bei einem Import von mehreren bzw. vielen Szenen natürlich auf alle Szenen angewendet. Insofern ist es wichtig, sich bei der Auswahl der Szenen vorher darüber klar zu sein, welche Look-Up-Table man verwenden möchte.



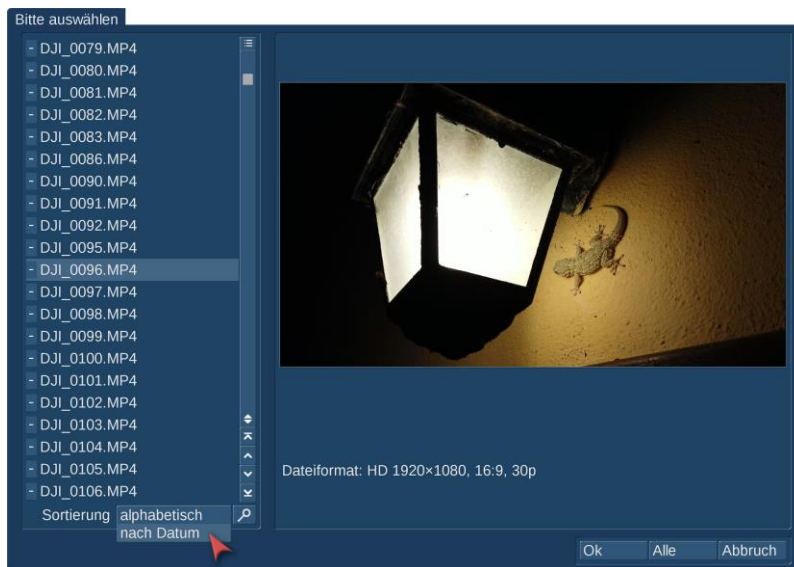
4.7 Import - Vorschau

Das Vorschau-Bild in der Bild- und Tonkorrektur wird unter Bogart14 wesentlich größer dargestellt. Auf diese Weise ist eine bessere Kontrolle der voraussichtlichen Ergebnisse möglich. Die Vorschau-Darstellung erfolgt auch auf dem größeren Vorschau-Bild wie gewohnt in Echtzeit.



4.8 Sortierung beim Import

Beim Casablanca3 und in der „erweiteren Suche“ unter Windows können die Szenen jetzt wahlweise „alphabetisch“ oder „nach Datum“ sortiert werden. Danach lassen sich zum Import einzelne, alle oder – per Multi-Select – beliebige Bilder-Gruppen anwählen.



5 Bearbeiten

5.1 Optionen - Szenen-Export – Mehrfach-Auswahl

Im Bearbeiten-Menü wird bei mehreren Szenen, die gemeinsam für den Export ausgewählt wurden, während des Exportes auch die voraussichtliche Zeit für den kompletten Export-Vorgang berechnet und als Schätzung angezeigt.




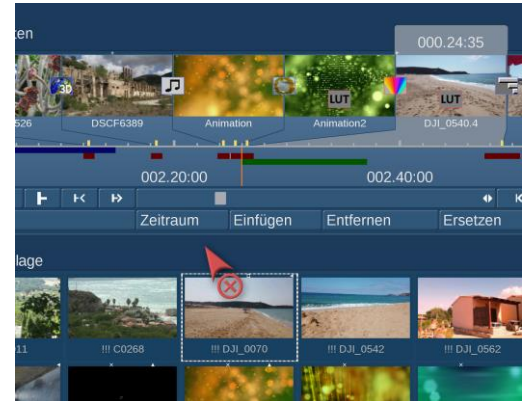
5.2 Optionen – Szenen Ablage - Anzeige

Über „Opt / Anzeigen“: lässt sich die Szenen-Ablage auf „Alle Szenen“, „Nur Video-Szenen“ und „Nur Foto Szenen“ (hochauflösende Bilder mit + Symbol) filtern. Auf diese Weise gewinnt man bei vollen Projekten schneller einen Überblick über die Szenen, die man eventuell exportieren möchte.



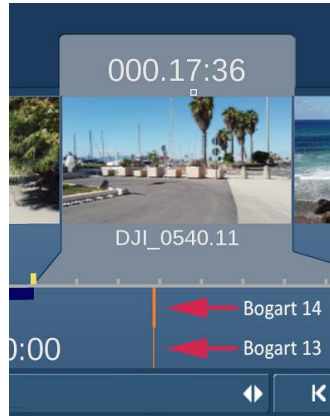
5.3 Löschen mit Drag & Drop

Zum Löschen von Szenen aus der Szenenablage kann man diese per Drag&Drop in den leeren Bereich außerhalb der Szenenablage ziehen. Wenn der Mauszeiger so  aussieht, ist das „angefasste“ Element (Szene, Bild) verschwunden, wenn man die linke Taste loslässt.



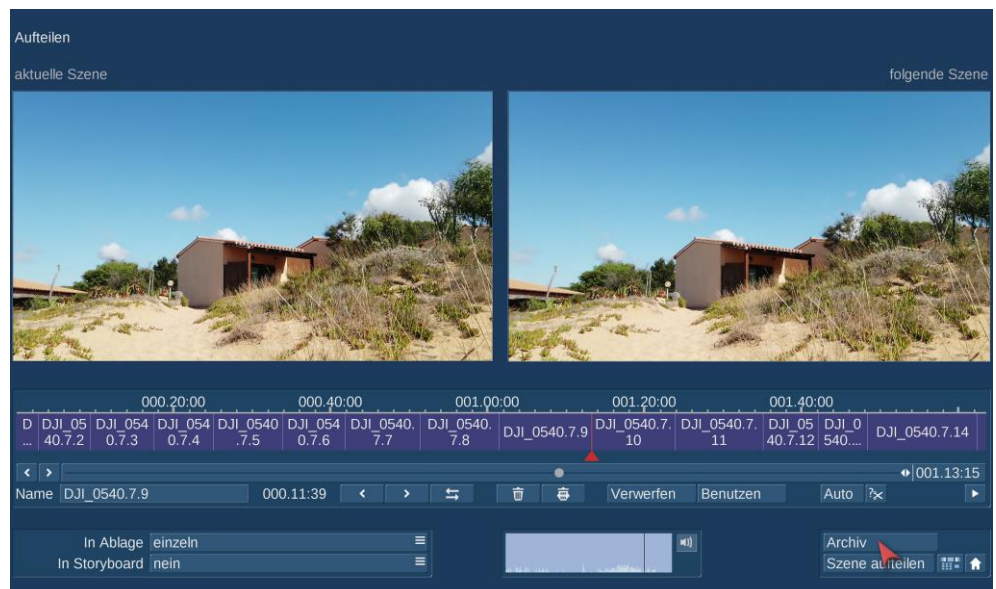
5.4 Positions-Markierung

Die orange Positions-Markierung im Storyboard Plus Modus wird doppelt so breit dargestellt wie in den Vorgänger-Versionen. Gerade bei höheren Bildschirm-Auflösungen trägt das erheblich zur guten Orientierung bei.



5.5 Erweitertes Aufteilen


Das „erweiterte Aufteilen“ erlaubt nun das Archivieren von Benutzen/Verwerfen Schnittpunkten um diese auch auf andere Szenen (gleicher Länge) übertragen zu können. Dies beschleunigt den manuellen Multi-Kamera und Proxy-Schnitt für QuadCam 3, da man dort gegebenenfalls SD- und UHD-Rohmaterial identisch aufteilen muss.

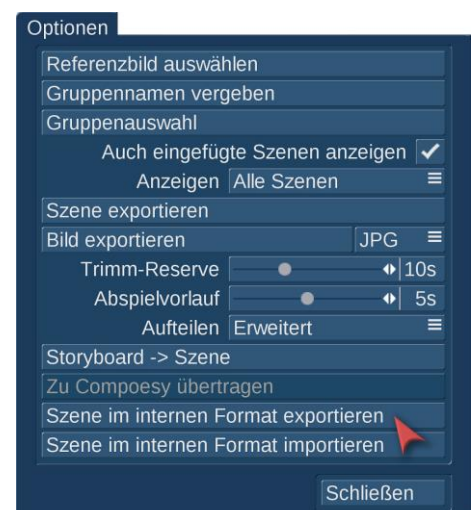


5.6 Export und Import im internen Format

Unter „Opt“ionen hat man mit „Szene im internen Format exportieren“ die Möglichkeit, eine einzelne Szene im "internen Format" verlustfrei zwischen verschiedenen Disk-Juggler- bzw. Store'n'Share- Projektumgebungen austauschen oder diese zu archivieren. Hatte man irrtümlich mehrere Szenen ausgewählt und nutzt dann diese neue Funktion, wird automatisch nur die "umrandete" (aktuelle) Szene verwendet.

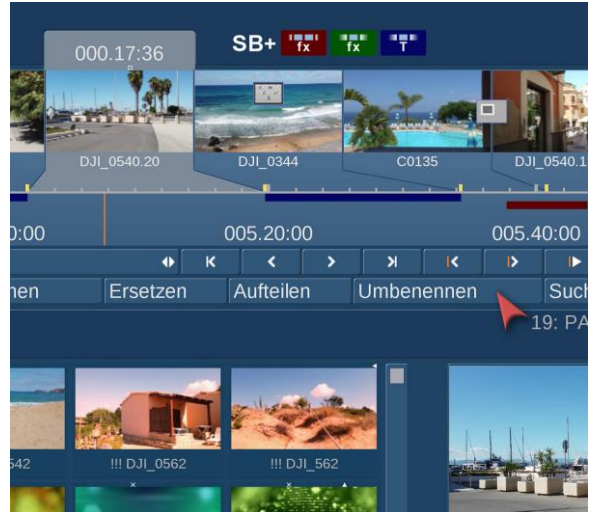
Unter „Opt“ionen „Szene im internen Format importieren“ holt man eine exportierte Szene in die Ablage zurück. Da dies 1:1 ohne Qualitätsverlust erfolgen soll, sind „interner“-Format Export und Import nur bei identischen Projekt-Formaten möglich.

 **Hinweis:** Der Schalter Bearbeiten/Opt lässt sich generell nur bedienen, wenn es mindestens eine Szene in der Szenenablage gibt. Möchte man die neue Import-Funktion in einem ganz leeren Projekt aufrufen, muss ggfs. zuerst mit "Neu" eine Szene erstellt werden.



5.7 Direktes Umbenennen im Storyboard

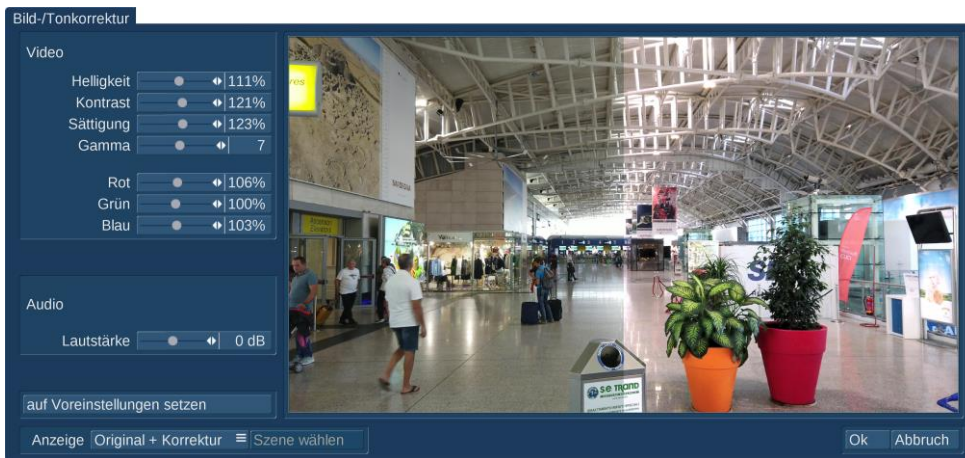
Im Storyboard Bereich ist nun ein direktes „Umbenennen“ von Storyboard Szenen möglich. Damit lassen sich Szenen mit Kapitelmarken auch später noch mit "schönen" Namen für Arabesk benennen. Unter Windows können klar benannte Kapitel-Szenen für den Storyboard Export mit Kapitelmarken sehr nützlich sein.



6 Effekte

6.1 AV-Korrektur

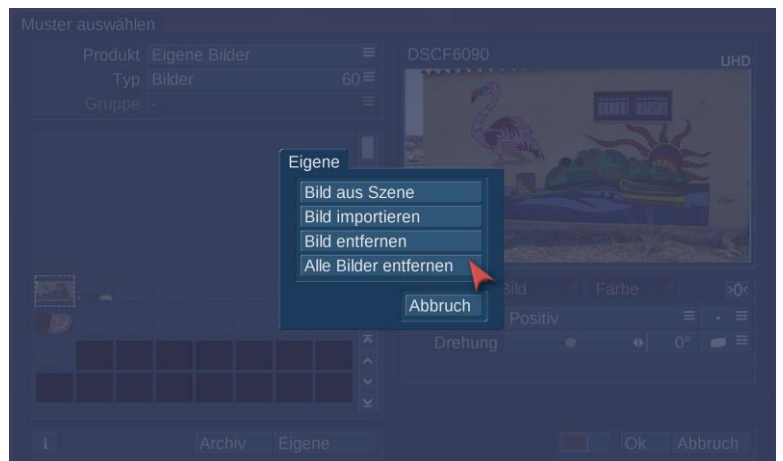
Ein neues Spezial-Programm "AV-Korrektur" bietet nun die gleichzeitige Korrektur von Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung, Gamma, R-G-B Farbkorrektur und Lautstärke direkt in der Szenenablage. Über die Anzeige „Einzelbild“ ist ein Vollbild-Vergleich möglich, wobei sich die „Einstellungen“ dort aber nicht aufrufen lassen.



Unter „Einstellungen“ gelangt man (siehe hier links) auf das „Bild-/Tonkorrektur“-Fenster mit sehr großer Vorschau. Hier kann man unter Sicht alle Einstellungen vornehmen und hat eine wirklich ausreichende Vorschau dessen, was man sich dann in der Folge „in einem Rutsch“ berechnen lassen kann.

6.2 Image-Pool

Der ImagePool ("Muster auswählen" Menü) aller Effekte bietet nun für die „Eigene“n Bilder die neue Funktion „Alle Bilder entfernen“. Bisher war es sehr mühsam, die Abteilung „Eigene Bilder“ nach umfangreicheren Bildgestaltungs-Sessions Bild für Bild zu „entmüllen“. Das ist mit der neuen Funktion jetzt mit einem Klick bewerkstelligt.



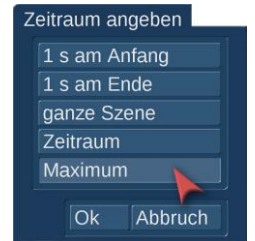
6.3 Übergangs-Effekte - Effektlänge angeben

Beim Übergangs-Fenster „Effektlänge angeben“ gibt es nun einen Schalter „Maximum“, welcher die Verbindung zweier Szenen für Bild-in-Bild, BlueBox World, Doppelbelichtung, Candy Factory, etc. beschleunigt.



6.4 Langzeit/Titel-Effekte - Zeitraum angeben

Bei den Langzeit + Titeffekt-Fenstern „Zeitraum angeben“ gibt es nun einen Schalter „Maximum“. Damit lassen sich Effekte schnell und mit einem Schalter-Klick über alle Szenen aufspannen, bis der Effekt bei einer Szene auf einen gleichwertigen Effekt im Storyboard trifft.



6.5 Effekte in StoryboardPlus löschen

Effekte aller Art können nun auch gelöscht werden, indem man im StoryboardPLUS Zeitstrahl deren roten/grünen/blauen Zeitbereich anklickt und im Kontext-Menü „Löschen“ verwendet.



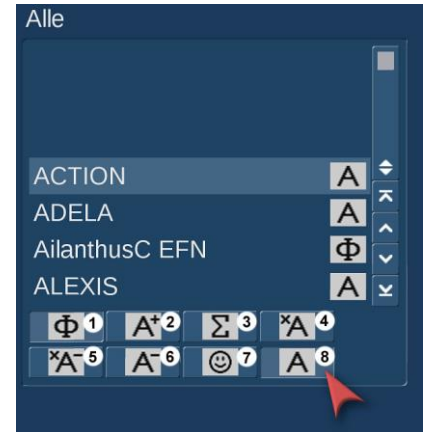
7 Betitelung (bei eingefügtem Titel-Effekt im Storyboard)

7.1 Schrift auswählen

Das „Schrift auswählen“ Fenster kann nun nach den diversen Gruppen (A, A+, A-, xA, Kyrrilisch, Griechisch, Symbole, ...) filtern. Dies beschleunigt die Suche nach bestimmten Schriften erheblich.

Die Symbole und ihre Bedeutung:

- | | |
|--|---------|
| 1) Kyrrilische Schriften anzeigen | Taste 1 |
| 2) Osteuropäische Schriften anzeigen | Taste 2 |
| 3) Griechische Schriften anzeigen | Taste 3 |
| 4) Importierte Schriften anzeigen | Taste 4 |
| 5) Unvollständig* importierte Schriften anzeigen | Taste 5 |
| 6) Unvollständige* Schriften anzeigen | Taste 6 |
| 7) Symbol-Schriften anzeigen | Taste 7 |
| 8) Westeuropäische Schriften anzeigen | Taste 8 |



* "Unvollständig" sind Schriften, welche nicht alle Zeichen enthalten (z.B. keine Deutschen Umlaute etc.).

7.2 Tafel-Positionierung

Die Positionierung und Größen-Änderungen von Tafeln können nun auch über die Cursor-Pfeile einer Tastatur erfolgen, was wesentlich genauere Einstellungen auf exakte Werte ermöglicht.

Die Tafel mit ihren Einstellungen „hängt“ automatisch am Maus- bzw. Trackball-Zeiger. Parallel dazu reagiert die ganze Tafel (bei Positions-Änderung) bzw. jede Seite der Tafel (bei Größen-Änderung) auf die Betätigung der Pfeil-Tasten bei angeschlossener Tastatur.



7.3 Minimale Tafel-Größe

Die Funktion „minimale Tafel Größe“ wurde verbessert und passt nun auch bei Kombinationen von dickem Rand + Schatten + Unschärfe die Tafel korrekt an.

7.4 Vertigo Titler Update auf Version 1.2



Im Reiter „Tafel“ wurde unterhalb von „Position“ ein neuer Schalter „Alle Tafeln bewegen“ ergänzt.

Solange dieser aktiviert ist, werden beim Betätigen von „Position“ (oder Klick auf die linke obere Ecke der aktiven Tafel) alle Tafeln der aktuellen Seite gemeinsam verschoben.

Damit können auch komplexe Titel- und Grafik-Kompositionen (z.B. die 30 im Archiv enthaltenen Bauchbinden) neu positioniert werden.

Die Funktion zur Text-Markierung wurde überarbeitet, was gelegentlichen "hängen bleiben" von markiertem Text nun weitgehend beheben sollte.



7.5 15 neue Vertigo Stile

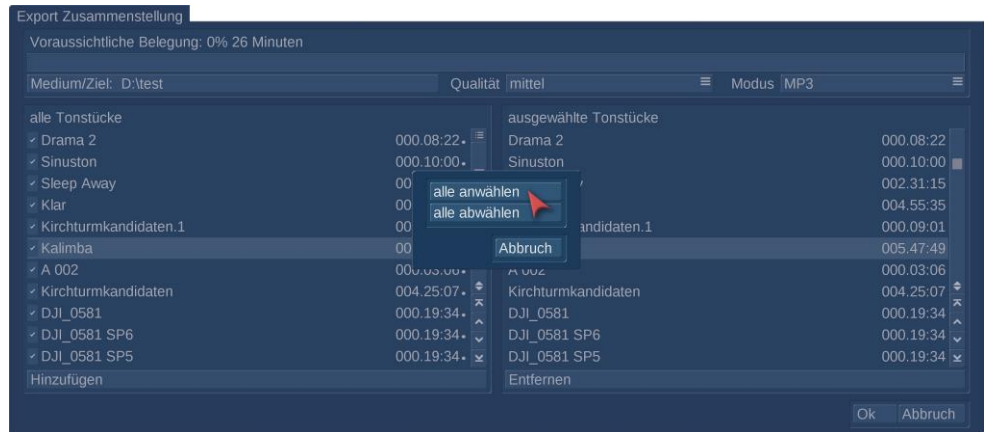
Vertigo.exe ausführen installiert unter „Vorlagen“ Gruppe „Eigene“ 15 neue Retro-Stile.



8 Audio-Aufnahme, Bearbeitung

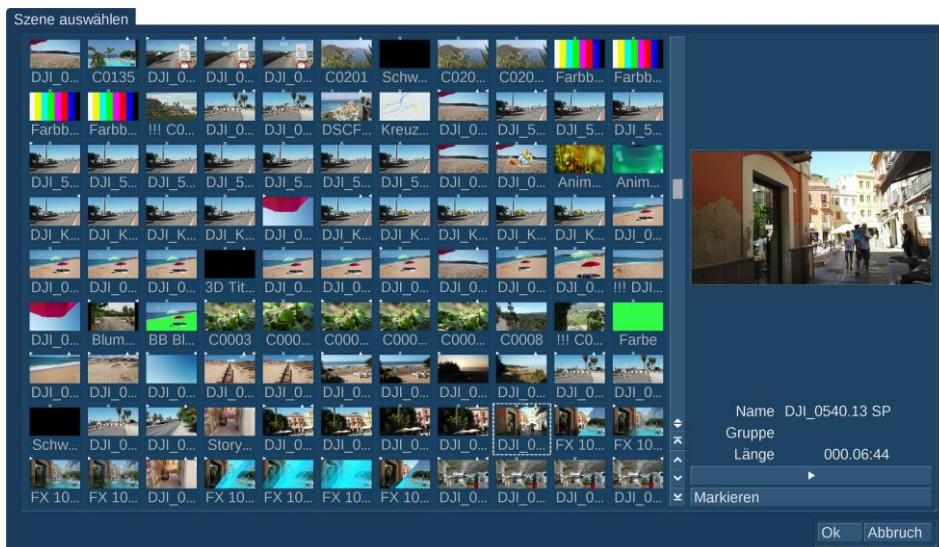
8.1 Audio-Export

Die Audio-Export-Funktion unterstützt mit Bogart14 nun auch die Funktion „alle anwählen“ für Tonstücke.



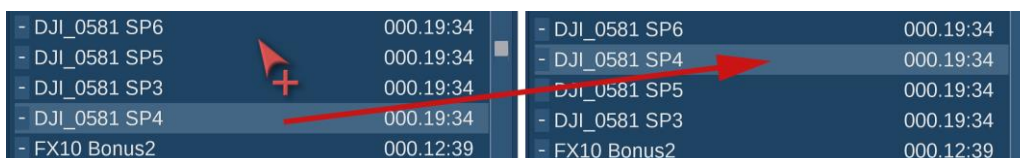
8.2 Szene -> Tonstück

Durch die Funktion OPT / Szene->Tonstück kann man nun den Ton mit Szenen-Auswahl direkt in die Audio-Bearbeitung holen, ohne ins (Storyboard) Bearbeiten-Menü wechseln zu müssen.



Nach Anwahl öffnet sich ein Auswahl-Fenster mit sämtlichen Szenen der Szenenablage. In dieser Auswahl können einzelne oder auch mehrere Szenen markiert werden, deren Töne dann in die Audio-Ablage übertragen werden.

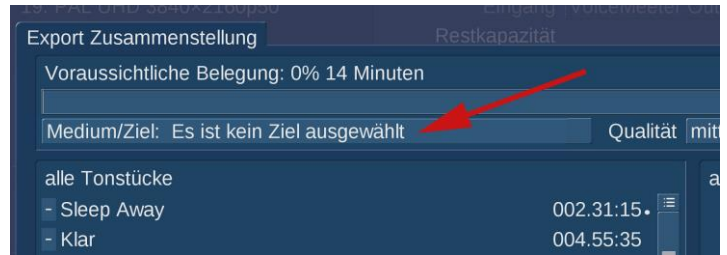
8.3 Drag&Drop in der Audioablage



Bei "Sortierung" = „original“ lassen sich nun Tonstücke mittels Drag&Drop in der Audio-Ablage an eine andere Stelle legen.

8.4 Export-Ziel

Der Audio-Export erinnert automatisch an die nötige Auswahl eines Export-Ziels, falls dies noch nicht eingestellt wurde. Nach Anwahl des Schalters muss ganz bewußt ein Laufwerk, ein USB-Stick, eine Speicherkarte oder ein beschreibares CD/DVD-Medium angegeben werden, auf die die Audiozusammenstellung dann geschrieben wird.



9 Audio-Nachvertonung

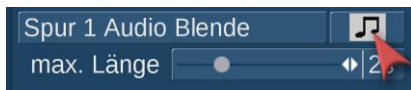
9.1 Korrektur-Übernahme

Hat ein Tonstück Korrekturen auf andere Spuren und/oder eine Ein/Ausblendung, wird beim [Ersetzen] gefragt, ob man diese auf das neue Tonstück übernehmen möchte. Manuell gesetzte Hüllkurven-Punkte (die nur für das vorherige Tonstück galten) werden gelöscht.



9.2 Spur1 Blende

Im Reiter „Blende“ kann rechts neben „Spur 1 Blende“ der gewünschte Übergangseffekt eingestellt werden. Es erscheint die Effekt-Auswahl mit den Selektionsmöglichkeiten nach Effektpaketen. So kann eine einfache Kreisblende oder Überblendung, es können aber auch komplexere Übergangseffekte direkt eingefügt werden.



Zur Änderung des Effekts genügt es, dessen Farbbalken im StoryboardPLUS doppelt anzuklicken.



9.3 Fehler-Korrekturen

Bei abgeschaltetem StoryboardPLUS Modus, schaltet das Kontext-Menü eines Tonstücks nun auf den Effekte-Reiter um, anstatt ein veraltetes Fenster zu öffnen.

Ein Darstellungsfehler der Hüllkurve beim Verschieben von Punkten wurde behoben.

Die "berechnet" / "unberechnet" / "übersteuert" Linie bei manchen Audio-Effekten wird nun korrekt aktualisiert.

9.4 Audio Timeline Darstellung nicht mehr unterstützt

Die Audio-Timeline-Umschaltung ist nur noch aus Gründen der Abwärtskompatibilität zu den enthaltenen Bogart Versionen 5-9 vorhanden.

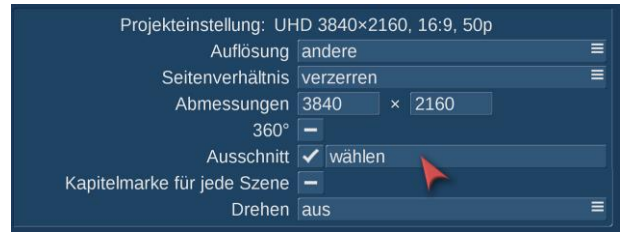
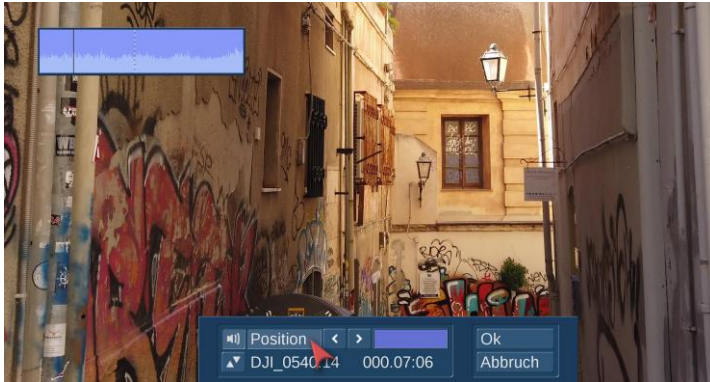
Seit Bogart 10 hat die StoryboardPLUS Darstellung die Vorteile von Zeitstrahl und Übersichtlichkeit der Bildchen und Effekte kombiniert.

Es wird nicht empfohlen die Timeline-Darstellung in höheren Versionen zu verwenden, da die grafische Oberfläche Fehler auslösen kann.

10 Fertigstellen - Export

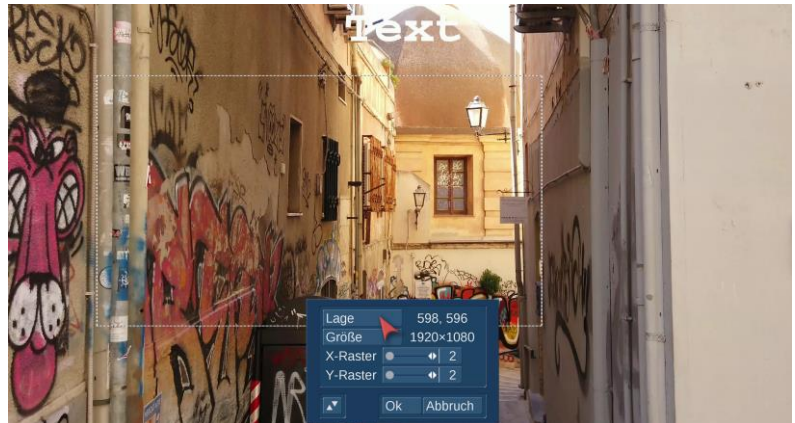
10.1 Video-Ausschnitt festlegen

Ein "Ausschnitt" des Videos kann beim Storyboard-Export gewählt werden (z.B. um schwarze Ränder zu entfernen oder für „vertikale“ Videos). Dabei kann vorab die „Position“ des benötigten Vorschau-



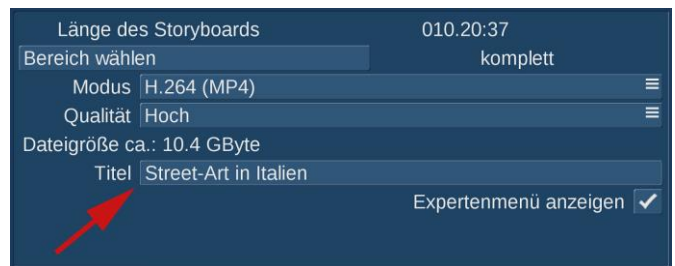
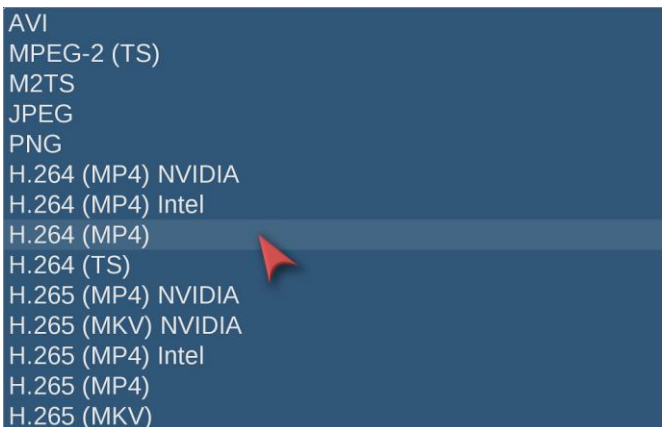
Bildes ausgewählt werden, da viele Filme mit "Schwarz" beginnen. Unter Sicht und bei Bedarf auch mit eingblendetem Audio-Pegel wird dann zunächst das erste Bild der zu exportierenden Datei gewählt.

Danach kann dann mit den bekannten „Lage“- und „Größe“-Einstellungen auch ein Bildausschnitt definiert werden. Bei angeschlossener Tastatur braucht man zur exakten Größen-Festlegung keine wackelige Übung mit der Maus zu veranstalten, sondern kann mit den Pfeiltasten der Tastatur pixelgenaue Definitionen treffen.



10.2 Änderungen unter Windows

Im Export-Menü kann für das Storyboard ein aussagekräftiger Titel eingegeben werden (siehe rechts), welcher dann (je nach Abspielgerät/Software) statt dem Dateinamen angezeigt wird.



Das Export Format MP4 (ohne Hardware-Beschleunigung) wurde auf H.264 (MP4) umbenannt, um einheitlich zu sein.

Die Export-Formate sind nun nach der empfohlenen Verwendung sortiert: (1. Nvidia, 2. Intel, 3 ohne Beschleunigung und Text).

Hinweis: NVIDIA Export-Modi stehen nur in Progressiv-Projekten zur Verfügung.

10.3 Filme > 4 GB

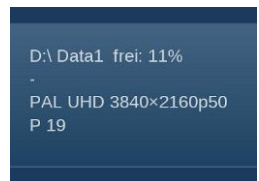
Beim Export von Filmen >4GB erfolgt ein Hinweis, wenn ein FAT/FAT32 Datenträger diese Datei gar nicht speichern kann. Bei Casablanca-3/DVC Systemen ist der Export von Filmen >4GB nur noch über das Erstellen einer Szene (Bearbeiten / Opt / Storyboard->Szene) und den Export über [Bearbeiten / Opt / Szene(n) exportieren] möglich!

11 Verschiedenes

11.1 HD-Kapazitätsanzeige

Im Hauptmenü wird oben rechts neben der Festplatten-Bezeichnung auch der freie Platz in % angezeigt.

Auf Grund von Rundungs-Differenzen ist die Anzeige nicht immer 100 minus "belegte Kapazität" (aus dem "Projekt" Menü).



11.2 Warnung bei Speicher-Mangel

Fällt die Speicherplatz-Belegung im Betrieb unter ein bestimmtes Limit, erfolgt bei der Effekt-Berechnung eine Warnung (anstatt dass Effekte einfach nicht mehr rechnen).

12 Vorläufiges Schlusswort

Wir hoffen, Ihnen mit diesem Handbuch die Neuerungen der Version Bogart 14 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!

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



4DiMotion Johann Schirren
www.macromotion.info

Bogart 14 Addendum
Win/Linux - 04/2024