Bogart 10

Gebruiksaanwijzing

voor Windows

MACROSYSTEM

Kontactinformatie

Deutschland

MacroMotion GmbH Lindenstraße 3

24790 Schacht-Audorf, Germany www.macrosystem.de

MacroSystem Hulp

Hulp bronnen vindt U in het Internet onder: http://www.macrosystem.de/support. Daar vindt U de actuele Software– en Handboek-Downloads, Informatie over onze Telefoon-Hotline evenals de toegang tot ons Support-Forum.

Juridische informatie

De inhoud van dit document mag zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd en vertegenwoordigt geen enkele verplichting van de kant van de Macro-Motion GmbH. De software beschreven in dit document wordt geleverd onder een licentieovereenkomst en mag niet worden gekopieerd. Zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van de MacroMotion GmbH mag geen deel uit van deze handleiding op geen enkele wijze gekopieerd, verzonden of anderszins gereproduceerd worden. Alle product- en bedrijfsnamen zijn handelsmerken van hun respectievelijke eigenaars.

Wij raden u aan de aanwijzingen in deze handleiding goed te volgen om fouten tijdens de bediening te voorkomen.

We hebben zeer grote zorg gebruikt tijdens het programmeren en controleren van deze software. Omdat een volledig foutloze software op basis van de huidige kennis niet onder alle omstandigheden en te allen tijde kan worden gegarandeerd, kunnen we niet volledig uitsluiten dat er fouten ingeslopen zijn. Macro Motion GmbH en haar dealers kunnen dus niet het probleemloos gebruik van het product of de volledige gaafheid er van garanderen.

Met betrekking tot enige garantie, aansprakelijkheid en / of vorderingen tot schadevergoeding gelden de toepasselijke bepalingen in de algemene voorwaarden van MacroMotion GmbH.

Wij aanvaarden geen enkele aansprakelijkheid voor een eventueel verlies van data of tijd en van de daaruit voortvloeiende schade, omdat we geen invloed hebben op de juiste software installatie en bediening door de klant.

MacroMotion GmbH en haar dealers kunnen daarom niet aansprakelijk worden gesteld voor eventuele gebreken of onbedoelde schade in verband met de installatie of het gebruik van de in deze handleiding beschreven software.

Schade en terugbetaling eisen van de koper, om welke juridische reden dan ook, met inbegrip van schending van de rechten die voortvloeien uit de verplichting en onrechtmatige daad, zijn dus uitgesloten. Dit geldt niet voor zover de verplichte aansprakelijkheid, bv volgens de Wet Productaansprakelijkheid, in geval van opzet, grove nalatigheid, verwonding van het leven, het lichaam of de gezondheid, wegens contractbreuk. De vordering tot schadevergoeding wegens schending van fundamentele contractuele verplichtingen is beperkt tot de typische, voorzienbare schade als er geen opzet of grove schuld of aansprakelijkheid is voor schade aan het leven, lichaam of gezondheid. Een verandering in de bewijslast ten nadele van de koper is niet verbonden met de bovenstaande regels

Noch MacroMotion GmbH noch haar dealers zijn voor schade als gevolg van direct of indirect gebruik van de software of de handleiding verantwoordelijk. Dit geldt in het bijzonder voor gederfde winst en schadevergoeding voor de kosten. Elke impliciete garantie is uitgesloten, met inbegrip van een garantie van geschiktheid van de software of de handleiding voor een bepaald doel.

Daarom verzoeken wij u er rekening mee te houden dat u een back-up van uw opnamen maakt voor het gebruik van het apparaat. Wij raden aan de video niet te verwijderen, alvorens een back-up te maken.

Inhoudsopgave

1 WELKOM BIJ BOGART 10 4

1.1 Wat is nieuw in Bogart 10 ? 4
1.2 Hoe werkt Bogart voor Windows? 5
1.3 Registreren..... 5

2 INSTALLATIE..... 6

2.1 Activeren van System– en extrasoftware 7
2.2 De Basis, Zilver en Gold Editie..... 8
2.3 De Demo-Functies 8
2.4 Wissen van Software en producten 9
2.4a Bogart code opslaan…….. 9

3 Basis 10

3.1 De bediening met trackbal of muis 10
3.2 De montage filosofie 11
3.3 De bedieningsoppervlakte 11

4 REFERENTIE DEEL 21

4.1 De omgeving 21
4.1.1 Systeem 21
4.1.2 Bediening 23
4.1.3 Storyboard, Timeline 25
4.1.4 Beeldscherm 26
4.1.5 Opname, weergave 28
4.1.6 Effecten, Berekening 29
4.1.7 Archief..... 30

5 PROJECT OMGEVING 31

6 OPNAME EN IMPORT 35

6.1 Het opname-menu 35
6.2 Het importeren-menu 36
6.2.1 Foto-Import 39

7 BEWERKEN 40

7.1 NIEUW - Storyboard Plus 41
7.1.1 Meer lagen-Techniek 42
7.1.2 De Positie-Markeerder 42
7.1.3 Inserts, Play, Project wisselen 43

7.2 De Timeline-Modus 44
7.3 De Insert montage..... 48
7.4 „Nieuw“ en Beeld-Pool 52
7.5 „Speciaal“- Menu 54
7.6 Knippen 58
7.7 Inkorten 61
7.8 MediaPool / Clipboard 64
7.9 Opties..... 68
7.10 De Bedien-Oppervlakte (GUI) 71

8 HET EXPORT-MENU 74

8.1 De 360º- Video-Export 76

9 HET ARABESK-MENU 77

10 OVERGANGSEFFECTEN 78

10.1 Tips/opmerkingen: 83
10.2 De overgangseffecten afzonderlijk 84

11 BEELDBEWERKING / LANGTIJDEFFECTEN . 86

11.1 De Langtijdseffecten afzonderlijk 90

12 BETITELEN..... 93

12.1 Tekstoperatoren en tekst ingeven 95
12.1.1 Pagina’s 95
12.1.2 Roltitel 95
12.1.3 Looptitel 96
12.1.4 Tekst ingeven 96
12.1.5 Lettertype (Font) 97
12.1.6 Tekst-Stijl 98
12.1.7 Tekst-uitlijnen 100
12.1.8 Tekstvak menu..... 100
12.1.9 Pagina-Menu 103
12.1.10 Verdere knoppen in het Titel-Menu 104
12.1.11 De Titel-Effecten afzonderlijk 106

13 HET AUDIO DEEL 107

13.1 Opname / Bewerken 108
13.2 Nasynchroniseren..... 116
13.2.1 Audio-Voorvertoning 116
13.2.2 Audio-Navertoning 117
13.2.3 Bedien-Elementen Storyboard-zicht 118
13.2.4 De Functies van de „tabbladen“ 126
13.2.5 Het tabblad „Sample invoegen/vervangen“ 126
13.2.6 Het tabblad „Bereik“ 128
13.2.7 Het tabblad „Overgang“ 129
13.2.8 Het tabblad „Envelope“ 131
13.2.9 Het tabblad „Effecten“ 134
13.2.10 Het tabblad „Mixer“ 135
13.2.11 Het tabblad „Info's“ 135
13.2.12 Bedien-Elementen Timeline-zicht 136

14 BEEINDIGEN 139

15 VOORLOPIG EINDWOORD..... 139

MacroMotion GmbH 140

1 Welkom bij Bogart 10

Hartelijk dank dat u voor Bogart 10 gekozen hebt!

Wij bedanken ons voor uw vertrouwen en hopen, dat wij aan uw verwachtingen voldoen. Indien u tot nu toe geen video nabewerking gedaan hebben, zult u Bogart SE vlug begrijpen en reeds vlug veel plezier aan de nieuwe dimensies in de video nabewerking beleven. Heeft u reeds ervaring met andere systemen, bvb met lineaire (analoge) montagetafels of met digitale computersystemen verzamelt, moet u zich waarschijnlijk een beetje omstellen, maar bij het zien van de eenvoudige bediening en talrijke mogelijkheden met Bogart SE, zal deze omstelling zich zeker lonen. Deze handleiding zal u bij het in gebruik nemen van de Software Bogart SE behulpzaam zijn.

Wij hopen, dat de videobewerking met Bogart SE U veel plezier zal bezorgen !

1.1 Wat is nieuw in Bogart 10 ?

Bewerken

• De aanvullende "Storyboard PLUS" weergave verenigt de eenvoudig bedienbare storyboard modus met de overzichtelijkheid van een Timeline baserende effect-weergave.

• Positiemarker ook in het bewerkenmenu (met Storyboard Plus weergave) voor de weergave van iedere willekeurige Storyboard positie.

• Er kunnen nu ook titeleffecten via “Langtijd-Effecten” geplaatst worden en deze zo gelijktijdig in een scène gebruiken.

• Het knippen-menu biedt bovendien een uitgebreide weergave, welke het knippen van lange scènes aanzienlijk eenvoudiger, overzichtelijker en gemakkelijker maakt.

• Het inkorten in het bewerkenmenu previewvenster kan nu ook met audio gebeuren.

• Het project kan nu direct in het bewerkenmenu gewisseld worden, indien men op de projectnaam rechts boven het previewvenster klikt.

• Bij Volbeeld-weergave kan nu door een klik in de video het afspeelmenu willekeurig verborgen en terug ingevoegd worden.

• De 4-Beeldweergave in het inkorten-menu gebruikt nu beter de plaats en biedt aangepast grotere beelden.

• Voor de weergave in het “bewerkenmenu” kan nu een 'Voorloop' via "Opt" ingesteld worden, zodat harde snit aansluitingen snel kunnen gecontroleerd worden.

• In het bewerkenmenu is er nu een "Zoeken" knop, welke de in de shotlist uitgekozen scène in het Storyboard vind.

• In het bewerkenmenu kunnen nu ook meerdere scenes gemarkeerd en in eenmaal hernoemd worden.

• In het inkorten-menu kan de duurtijd van het "In- + Out-Punt afspelen" van 1-10 seconden ingesteld worden.

Nasynchronisatie

* De Nasynchronisatie biedt nu een Storyboard "PLUS" Modus, welke de voordelen van storyboard overzicht met de voordelen van een zoombare Timeline combineert.

• De volume correctie voor audioclips kan nu naar keuze met het tabblad 'Mixer' gebeuren (Geluidsspoor actief = Mixer voor het hele geluidsspoor, Sample actief = correctie voor de andere geluidssporen).

• De overmodulatie-test in Navertoning kan nu op het zichtbare bereik of het complete storyboard toegepast worden.

• In de Navertoning zijn de Sample Mixer-instellingen: Luidsterkte en correcties van Spoor 1-9 met „Kopiëren“ (MS) en „invoegen“ (MR) op andere samples overdraagbaar.

Opmerking : *De nieuwigheden in het bewerkenmenu en in het audio nasynchroniseren menu kunnen eerst bij een beeldscherm resolutie van 1.280 x 720 Beeldpunten (Beeldscherm-resolutie „middel“) gezien worden, omdat op kleinere beeldschermen geen plaats ter beschikking staat voor de overzichtelijke menu’s, de weergave van de effectsporen, de tijdsstraal, de tabblad bediening en de 9 geluidssporen.*

Effecten

• Met drie kleurige Symbolen boven de Storyboard PLUS weergave kunnen overgangs-, Langtijd– en Titel-Spoor getoond uit/ ingeschakeld worden.
• Is de eindeloze-preview uitgeschakeld, kan men de Positie van het preview-stilbeeld met de schuifregeling vrij instellen.
• De lengte van effecten kan nu direct door een klik op het overeenkomstig effectsymbool in het Storyboard verandert worden.
• Bereik / “volledige scène' in de Beeldbewerking / Betiteling spert eventueel voorhanden zijnde overgangseffecten niet meer uit.

Import

• De plaatsing van de bedieningselementen in het Import-Menu werd duidelijker gestructureerd.

• Bij Import kan man direct een groepsnaam voor alle geïmporteerde scènes geven.

• Bij Import kan man direct een naam voor de te importeren scènes geven, welke dan overeenkomstig benoemt en genummerd worden (bvb Hotel = Hotel.1, Hotel.2, etc.)

• De Import van 50/60p Materiaal in een 50/60i Project maakt nu vloeiendere bewegingen aan.

Instellingen

• Het automatisch afspelen/herhalen bij ingeschakelde envelop (in inkorten/splitsen, enz.) kan nu worden uitgeschakeld.

• Als nog geen handmatige venster resolutie ingesteld is, wordt nu de resolutie 'hoog' in plaats van 'medium' gebruikt.

• In de projectinstellingen kan het formaat van een videoclip op een harde schijf worden opgevraagd, om het Bogart-project direct daarop aan te passen.

Diversen

• Onder instellingen / systeem kan nu Systeeminfo worden gezocht, die vervolgens worden opgeslagen op het bureaublad.

We hebben Bogart 10 innovaties in deze handleiding van het logo links voorzien, zodat meer ervaren gebruikers sneller de juiste onderdelen van het programma kunnen vinden.

1.2 Hoe werkt Bogart voor Windows?

De software monteert niet-lineair. Alle video- en audio gegevens worden opgeslagen op de harde schijf van het systeem en kan daar in afzonderlijke scènes worden geknipt.

Deze scènes kunnen naar wens ingekort, indien nodig uitgebreid bewerkt en vervolgens worden gerangschikt in het zogenaamde "storyboard" naar een voltooide film.

Vervolgens kunnen vele verschillende effecten tussen deze scènes worden geplaatst. Een nasynchroniseren met maximaal negen (stereo) tracks is mogelijk, zodat u origineel geluid, verschillende soorten muziek en commentaar over elkaar kunt leggen.

Een titel met een complexe selectie van verschillende lettertypen is natuurlijk ook mogelijk.

Registreren

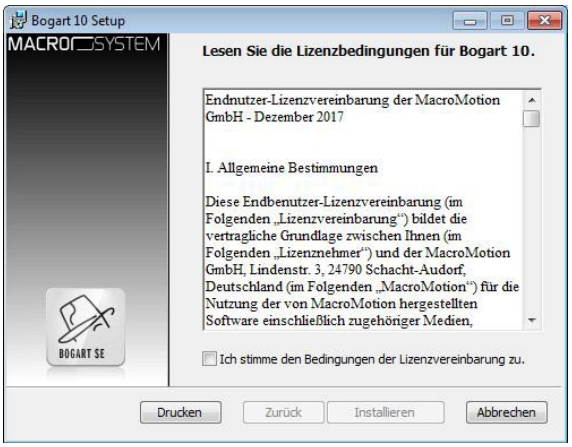
Hebt U een Casablanca-apparaat gekocht, kunt u zich registreren met de bijgesloten registratiekaart ! Dit maakt het ons mogelijk u een betere dienstverlening en betere zorg te bieden. Als dank krijgt u de vrijgave-code voor de bonus-effecten die samen met Bogart zijn geïnstalleerd. De registrering is niet bindend en er is geen bekendmaking van uw informatie aan derden. Laat u a.u.b. ook registreren, indien u al met een ander macrosysteem apparaat ingeschreven bent!

Hebt u Bogart 10 gekocht bij een detailhandelaar of in onze online shop en geen Registratiekaart ontvangen, kunt u zich op het Internet op:

http://www.macrosystem.de/de_de/support/registrierung.html

laten registreren.

2 Installatie

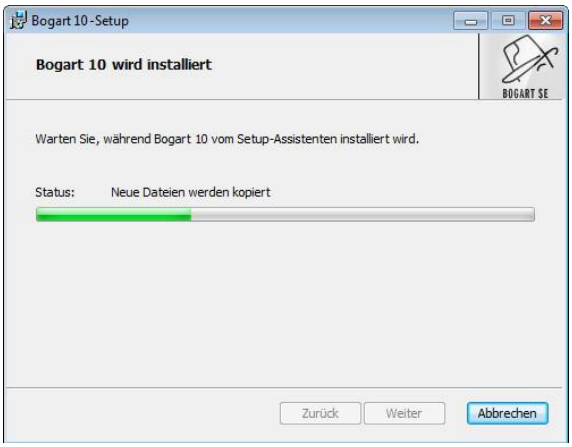


Bogart is voortdurend in ontwikkeling, controleer daarom vóór de eerste installatie onze homepage, of er een nieuwere versie beschikbaar is. Voor de installatie van Bogart software is een Microsoft Windows-besturings-systeem Vista ©, Windows- 7 ©, Windows 8 © Windows © 10 vereist.

De installatie van Bogart voert u het beste als beheerder uit. Het programma wordt in het algemeen geïnstalleerd op de harde schijf C:\. Uw werk gegevens zoals video- en audio bestanden worden eveneens op deze partitie opgeslagen.

U hebt minstens 24 GB vrije ruimte nodig op de harde schijf.

Bogart reserveert voor zich altijd 16 GB van de harde schijf ruimte voor het voltooien van uw projecten. U kunt een harde schijf dus niet volledig door Bogart vullen met videomateriaal.



U kunt op elk gewenst moment, als opslagruimte voor de video- en audio gegevens meer schijven installeren in het systeem, waarop Bogart dan automatisch de reeds opgeslagen projecten verplaatst .

Om Bogart te installeren, start het installatiebestand Bogartinstall_10x.msi.

Volg de instructies die u begeleiden bij de installatie.

Na de installatie heeft u een vrijgave code nodig voor Bogart 10 (bronzen Editie) of, indien gewenst, voor de Silver Edition of Gold Edition, om Bogart met verschillende functionaliteit te kunnen activeren.

Hebt u (nog) geen vrijgave code, kunt u de software vrij proberen samen met de zilver en Gold Edition, met behulp van de demo-functionaliteit (hoofdstuk 2.3).

Opmerking: *De vrijgave-code wordt niet tijdens de installatie ingegeven, maar na de start van Bogart.*

Nadat u de installatie hebt voltooid, vindt u een start-icoon voor Bogart op uw bureaublad. Met een dubbelklik daarop start u het Bogart systeem. Het Bogart hoofdmenu verschijnt na elke start. Het hoofdmenu is zogezegd het controlecentrum, van waaruit je in de afzonderlijke delen van de video nabewerking kunt komen. Hebt u een nieuwe installatie uitgevoerd van uw software, moet u eerst de beveiliging van de Bogart-software opheffen om deze te activeren. Om dit te doen, zal u worden doorverwezen naar het bijbehorende menu (hoofdstuk 2.1).

Opmerking: *Als u de naam van het "Bogart" pictogram op het bureaublad veranderd, zal na een herinstallatie van de software of een update, dit bureaubladpictogram niet worden bijgewerkt. Dus, u krijgt dan een ander en nieuw desktop-icoon na een update. Het vorige moet u dan handmatig verwijderen.*

2.1 Activeren van Systeem– en extra software

U kunt de functionaliteit van Bogart SE aanzienlijk uitbreiden. Daarvoor zijn vele software uitbreidingen (Bogart edities, gespecialiseerde extra programma's, andere effecten, etc.) beschikbaar, die kunnen worden gekocht via de vakhandel of onze webwinkel.

Sommige producten zijn reeds geïnstalleerd met de Bogart software en hoeft u alleen te activeren in dat menu.

Geïnstalleerd wordt zoals elk ander product, door het bijbehorende installatiebestand (* .msi) te starten. Daardoor wordt het product op uw computer geïnstalleerd. Pas nu kunt u het product in Bogart activeren. Alle producten die u nodig hebt - evenals de meegeleverde bonus effecten (hebt u zich al geregistreerd ?) - moeten worden vrij geschakeld.
Daarvoor start u Bogart, ga naar het menu "Instellingen", daar in het menu "Systeem" en start "Product installeren".
Bij de brons editie, kiest u het menu "Instellingen", "productlijst" en vervolgens "installeer product". Daar wordt een lijst met geïnstalleerde producten getoond. Het begrip achter de productnaam is een indicatie van de status van deze installatie. Hebt U al een product als demo geïnstalleerd, moet u dit product niet opnieuw installeren. In dit geval kunt u dit direct met de vrijgave code activeren.
Veel van de aanvullende software kunt u zonder activering als demo gebruiken en dus voorafgaand aan een aankoop testen. Met de berekening wordt in demoversies een logo aangebracht.
Om deze effecten onbeperkt te kunnen gebruiken, hebt u de mogelijkheid aan de dealer uw serienummer mee te delen (acht cijfers in lengte + controlecijfer, te vinden in het menu "Systeeminstellingen", vak linksonder) zodat deze u een speciaal voor Uw apparaat gegenereerde (betaalde) activeringscode kan bezorgen.
Hebt u de code, start dan Bogart, open de Systeeminstellingen en activeer het product. Vervolgens wordt u gevraagd om de vrijgave licentienummer in te geven.

Er zijn drie "Staten" waarin een product op uw systeem geïnstalleerd kan zijn:

- (actief): het product, de effecten of de lettertype packs zijn ontgrendeld en dus volledig bruikbaar.
- (Demo): het product, de effecten of de lettertypepakketten worden weergegeven in de lijst van het programma, maar gemarkeerd met een rode stip in de lijst met effecten en bij de effectberekening wordt er een “demo” teken in berekend.
- (verborgen): dit product en de bijbehorende effecten worden niet weergegeven in de lijst van de Bogart SE-software. Deze optie kan ook worden gebruikt om de demoversies terug te verbergen, zodat de producten niet meer worden vermeld in de effectenlijst.

Selecteer nu het product, de effecten of het lettertype-pakket en klik op "activeren". Is het effect nog niet geactiveerd, opent het menu voor het invoeren van de code. Hier ziet u nogmaals de naam van het product dat u wilt activeren, naast het serienummer van uw toestel. Na het invoeren van de vrijgavecode wordt het product 'actief' geschakeld en kunt u het nu zonder beperking gebruiken. Voert u geen code in, maar annuleert u, is de software alleen als demoversie geïnstalleerd en kan als een demoversie gebruikt of "verborgen" worden. Let er a.u.b. op dat het licentienummer alleen en uitsluitend voor uw serienummer en slechts op één apparaat werkt, voor andere hardware hebt u andere vrijgave-codes nodig.

***Opmerking**: Hebt u een andere gebruiker op een Windowssysteem die ook Bogart geïnstalleerd heeft, moet u daarvoor ook extra vrijgavecodes hebben, aangezien deze gebruiker een verschillend serienummer voor Bogart krijgt. Dit geldt ook voor de extra producten die de andere gebruiker wil installeren.*

2.2 De Basis, Zilver en Gold Editie

Bogart SE is beschikbaar in drie edities: brons, zilver en goud. De edities hebben enkele kenmerken gemeen, maar zilver en goud leveren vele aanvullende opties en functies. Als u met de bronzen of Silver Editie werkt, kunt u op elk moment een upgrade maken naar de zilver of Gold Editie en profiteren van de geavanceerde functionaliteit.

De editie van Bogart die actief is, wordt in het hoofdmenu linksboven onder "Bogart SE" weergegeven.

In dit handboek beschrijven we de functionaliteit van alle edities. Functies die alleen in de zilver of Gold Editie beschikbaar zijn worden gemarkeerd met een overeenkomstige nota of door de volgende symbolen.

S Zilver Editie

G Goud Editie

Als een S is aangegeven, betekend dit dat deze functie ook in de gouden versie beschikbaar is.

2.3 De demo-functionaliteit

De Bogart 10 bewerkingssoftware kan volledig als demo getest worden (met inbegrip van de zilver en goud versie). Voor dit doel bestaat een "BogartInstall_10.x_Demo_DE.msi" naast de volledige versie van Bogart. Als u Bogart 10 wilt testen installeert u dit bestand. Na de installatie verschijnt linksboven in het hoofdmenu dat u zich in de demoversie bevind.

***Opmerking over de test en licenties:** De Bogart 10 demoversie kan voor onbepaalde tijd worden gebruikt . Wanneer u exporteert of een DVD/BD productie maakt, wordt er een demo teken in berekend. U kunt dus met de demoversie snijden zoals met de volledige versie, de resultaten hebben echter het demo teken (Bogart hoed met demo).*

Om Bogart 10 te kunnen activeren is een andere volledige versie vereist. Deze maakt dan een serienummer, die gekoppeld is aan de PC + gebruikers account. Alleen met dit serienummer kan een vrijgavecode besteld worden.
De demoversie heeft geen serienummer en kan daardoor niet geactiveerd worden.
Omgekeerd betekent dit dat projecten die werden gemonteerd met de demoversie, daarna niet kunnen gebruikt of afgewerkt worden.

De demoversie loopt volledig apart en parallel aan de volledige versie.

Voordeel: De demoversie kan ook parallel met een oudere editie van Bogart worden geïnstalleerd en getest. Dit heeft geen invloed op lopende projecten. Hebt u de Bogart-software en andere aanvullende producten geïnstalleerd, kan het mogelijk zijn dat u deze moet verwijderen.

2.4 Verwijderen van Software en Producten

Hebt U de Bogart software en andere extra producten geïnstalleerd, kan het soms het nodig zijn om deze terug te wissen.

Het verwijderen van de software kan via het producteigene verwijderfunctie. Ook kunt u deze in het Windows Startmenu kiezen of via het Windows eigene programmenu. Houd er echter rekening mee dat als u een extra product verwijdert, het overeenkomstige effect niet langer beschikbaar is in Bogart. Als u een dergelijk effect in het Storyboard hebt gebruikt en het is nog niet berekend, kan dit na het verwijderen, niet langer worden gebruikt.

2.4a Codenummers opslaan

De codenummers voor uw programma en voor de extra software bewaren.

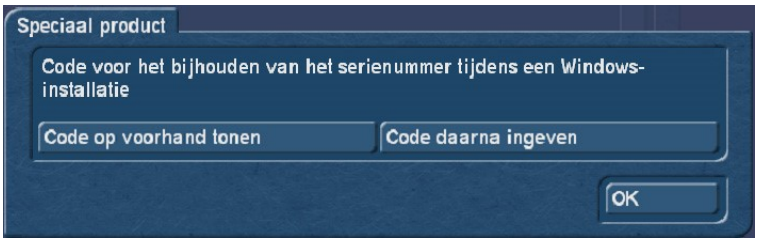
Voordat u een nieuwe Windows installatie doet of van Windows 7 of 8 naar Windows 10 gaat is het belangrijk dat u het nummer van de Bogart software opvraagt. Dit om te vermijden dat u nieuwe codes voor uw Bogart programma's moet aanvragen.

Ga naar Bogart en klik op "Instellingen".

Vervolgens klikt u op "Systeem".

Daarna op "Product installeren".

Rechts onderaan het menu ziet u een knop met S in cirkel, klik daarop.



U komt dan in het "Speciaal product" menu.

Links staat een knop met : "Code op voorhand tonen".

Een klik hierop opent een menu waarin de code voor Bogart staat.

Schrijf deze code nummer op en bewaar deze goed.

Hebt u een nieuwe Windows installatie gedaan gaat u dezelfde weg terug maar klik dan op "Code daarna ingeven".

U krijgt het toetsenbord te zien waarin u de goed bewaarde code invoert.

Daarna kunt u alle vrijgavecodes van Bogart terug gebruiken.

3 Basics

3.1 De Bediening met Trackball of Muis

De bediening der menu's kan naar keuze met een trackbal of een muis uitgevoerd worden. Er zijn kleine verschillen met de besturingselementen voor het instellen en aanpassen, afhankelijk van het gebruikte invoerapparaat dat is aangesloten. Bij een 4 knop trackbal hebben ook de kleine knoppen in het belangrijke "Bewerken" menu een nuttige functie.

Trackball : De hier afgebeelde trackbal is slechts één voorbeeld. Afhankelijk van de marktsituatie en het apparaat heeft uw trackbal twee of vier knoppen.
De trackbal heeft in totaal drie of vijf items :

(1) De bol wordt gebruikt voor het verplaatsen van de aanwijzer op het scherm of in de "Knippen" / "Inkorten"-. Menu, om te navigeren door de video.
Ook worden hiermee instellingen aan schuifregelaars gemaakt. Daarbij neemt de snelheid, afhankelijk van de instelling, met het rollen van de bol toe.

(2) De grote linker toets (Keuzetoets) dient om te kiezen. Als u de muiswijzer op een knop plaatst, bedient een klik op deze toets deze knop.

(3) De kleine linker toets wordt voor speciale gevallen door de software gebruikt. De kleine linker knop markeert bvb scènes.

(4) De grote rechter toets (annuleren) gaat terug naar de vorige toestand, annuleert of stopt het afspelen. Bent u in een menu, zonder iets gekozen te hebben, brengt deze knop u terug naar het vorige menu. Bent u in een instelregeling, annuleert de rechterknop de instelling en herstelt de vorige staat. Wanneer u een video afspeelt of opneemt, stopt een klik op de rechterknop het proces.

(5) De kleine rechtertoets wordt ondersteund door aanvullende producten. De rechtertoets opent een context-menu (Gold Edition)

Muis: Aangezien er verschillende computermuizen of Touchpads zijn, kan hier slechts een algemene betekenis van de toetsen worden opgegeven. Eventuele speciale of programmeerbare toetsen raadpleeg dan aub de handleiding van uw muis. Ook moet u de juiste drivers installeren. Bij muizen met meer dan 2 toetsen kunnen soms de eerder beschreven functies van de kleine trackbal-knoppen 3 en 5 gebruikt worden.

(1) De linker knop (keuzeknop) wordt gebruikt voor de selectie. Wanneer u de aanwijzer van het scherm op een knop heeft geplaatst, klikt u op de linker knop voor deze optie.

(2) De rechter knop (Annuleren) gaat terug naar de eerdere toestand, annuleert of stopt het afspelen . Bent u in een menu, zonder iets te doen, brengt deze knop u terug naar het vorige menu. Bent u in een instelregeling, annuleert de rechterknop de instelling en herstelt de vorige staat. Wanneer u een video afspeelt of opneemt, stopt een klik op de rechterknop het proces.

(3) Het wiel wordt gebruikt voor het bewegen in lijsten. Plaats daarvoor de muisaanwijzer over het bereik van een lijst of het storyboard.

(4) Door het bewegen van de muis beweegt de muis bol. U kunt dit gebruiken bij het inkorten of knippen van scènes, evenals voor het aanpassen van de schuifregelaars. Natuurlijk ook voor het algemene bewegen van de muisaanwijzer. Een Touchpad op een laptop functioneert identiek, soms ook met direct rollen in effectlijsten.

Opmerking: *Als u de muis of het touchpad gebruikt, hebt u bij schuifregelaars het pictogram van een tweepuntige pijl. Als u daarop klikt krijgt u een "tuimelschakelaar" waarmee u de beweging in versnelling en richting op haar eigen controle kunt variëren. Zo moet u geen lange bewegingen met de muis uitvoeren.*

Verschillend gedrag van trackbal en de muis aan een voorbeeld van een keuzeknop

Deze schakelopties zijn gemarkeerd met drie kleine witte horizontale lijnen in de rechter bovenhoek.
Als u een selectie wilt openen klikt u met de linker trackbal toets op het vak. Gebruikt U een muis, drukt u met de linker muistoets op het vak en houd deze ingedrukt.
Om de selectie te wijzigen, rolt u de bal of het rol-bal. Het telkens actieve veld wordt hier gemarkeerd. Een klik op de linker trackbaltoets selecteert de actie. Met een muis gewoon de muisknop loslaten.
Een klik op de rechter trackbaltoets breekt de keuze af en gaat naar de begintoestand terug. Bij een muis klikt u rechts, terwijl u de linker toets nog houd, om af te breken.

Normaal gesproken ziet u de muisaanwijzer waarmee u de selecties kiest. Als het systeem met het zoeken van video of audio gegevens, titel bewerkingen, of soortgelijke bezig is, wordt het door een zogenaamde "eierwekker" weergegeven.

Heb een beetje geduld, als u deze eierwekker ziet. Bogart neemt, terwijl "bezig met werken" weergegeven wordt, geen andere opdrachten aan. Het systeem noteert uw muis klikken onder bepaalde omstandigheden, "wild klikken" tijdens deze eierwekker kan er voor zorgen dat Bogart achteraf uw commando's verwerkt en een heleboel onzin produceert. Maak je geen zorgen, dankzij de knop "Ongedaan maken" (Undo) is het meestal op te lossen, maar toch steeds onnodige werk.
De muisaanwijzer verandert onder bepaalde omstandigheden van vorm, wat wij telkens afbeelden en beschrijven.

3.2 De montage filosofie

Bogart SE is een niet-lineair video-editing programma. Daardoor kan elke opgenomen afbeelding direct en zonder spoelen worden geselecteerd. Deze techniek heet "willekeurige toegang " of in het Engels "random access". De willekeurige toegang is de essentie van een niet lineair montagesysteem - het maakt de directe en totale controle van alle opgenomen gegevens mogelijk.

Het volgende schema is gebaseerd op de video nabewerking met Bogart SE:

1. Opname van het gewenste materiaal, opslaan in van elkaar onafhankelijke projecten.
2. Splitsen en eventueel naamgeving van het opgenomen materiaal in afzonderlijke scènes (shots, instellingen) inkorten van afzonderlijke scènes (instellen van de gewenste in- / uitpunten door uitsluiting van de ongewenste delen).
3. Plaatsen van de geknipte scènes in het storyboard, vrije keuze van de afspeelvolgorde, eventueel toevoegen van insert scenes (overlappen van beeldinformatie zonder verandering van de audiogegevens)
4. Selectie van overgangseffecten, preview van het effect, bij tevredenheid volgt de berekening van de effecten.
5. Selectie van beeldbewerking of langtijd effecten, passages kunnen bvb, in kleur en helderheid, negatief berekend, verscherpt, omzetten in houtskool tekeningen of reliëfs gewijzigd worden enz.
6. Betitelen van het storyboard (het toevoegen van teksten met verschillende lettertypen, maten, kleuren, schaduwen en rolrichtingen).
7. Nasynchronisatie met maximaal negen sporen.
8. Berekening van het volledige project met exporteren in multimedia-indelingen op externe opslagmedia of branden naar CD, DVD of Blu-ray. Natuurlijk kunt u ten allen tijde, aanvullend materiaal opnemen en bewerken - de werk volgorde is niet dwingend voorgeschreven.

Deze lijst dient alleen ter verduidelijking van het concept.

3.3 De gebruikersinterface

We zullen de gebruikersinterface van Bogart in het volgende kort voorstellen. Voor het uitvoeren van een functie, klikt u op een knop. Verduisterde knoppen zijn niet actief en zijn niet aanklikbaar. Door gebruik te maken van verschillende functies kunnen sommige schakelopties inactief worden. Onder bepaalde omstandigheden zijn knoppen die tijdelijk geen functie vervullen niet verdonkerd, maar verschijnt er een rode doorkruiste cirkel wanneer u er op klikt.

Hulp-teksten

Ga met de scherm-aanwijzer over een bedieningselement dat wordt vertegenwoordigd door een symbool en laat hem even staan.
Na ongeveer één seconde wordt een ' Pop-Up '- Hulptekst boven deze schakeloptie weergegeven met de bijbehorende functie.
Als U de aanwijzer terug beweegt, wordt de help-tekst verborgen. Deze functie is beschikbaar voor de meeste basis symbolen, echter niet bij alle aanvullende programma's.

Hulp-teksten kunt U in de "Instellingen" onder "Bediening" (de-) activeren. Ook ontvangt u een informatie tekst over een scène, als u met de muisaanwijzer naar een scène in het storyboard of in de shotlist gaat en er kort blijft stilstaan.

Knoppen

Eenvoudige knoppen zijn vlakken met een tekst erin. Ze leiden naar een bepaalde functie als u er op klikt.

Voorbeeld: Klik met de linker trackbaltoets op de knop "verwijderen". Hiermee verwijdert u de geselecteerde scène.

Keuzeknoppen

Deze knoppen zijn gemarkeerd met drie kleine witte horizontale lijnen in de rechter bovenhoek.

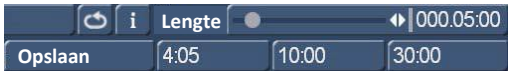
Een klik met de linker trackbaltoets opent de lijst met de verschillende opties waaruit u kunt kiezen. Het telkens actieve veld wordt hier gemarkeerd. Een klik op de linker trackbaltoets of loslaten van de muisknop selecteert de actuele optie. Een klik op de rechter trackbaltoets of muisknop annuleert de selectie en hersteld de oorspronkelijke toestand.

Schuifregelaar

Deze schuifregelaars kunnen verticaal of horizontaal zijn. Wanneer op een schuifregelaar wordt geklikt, controleert de bol van de trackbal de schuiver. De aanwijzer verdwijnt en de trackbal is zogezegd op de bediening van de schuiver vergrendeld. Deze vergrendeling wordt door te klikken op een van de toetsen opgeheven. Een klik op de linker toets selecteert de actuele stand van de schuiver en verlaat de schuifregelaar. Een klik op de rechter toets herstelt de oorspronkelijke staat en verlaat de schuifregelaar. Bij gebruik van een muis moet u de linker muisknop ingedrukt houden en beweegt u de muis in de richting waarin de schuiver moet geplaatst worden. Een klik op de rechter muisknop breekt de bewerking af.

Met behulp van de pijlen (enkelbeeld knoppen), die zich gedeeltelijk rechts naast de horizontale of de verticale schuifregelaar bevind, kunt u stap voor stap (bijvoorbeeld effect voor effect) voortgaan.

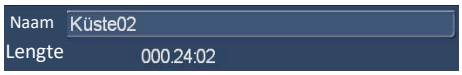
De symbolen |< en >| laten in het bewerkenmenu het storyboard naar het begin ofwel naar het einde springen.



U kunt snel een gewenste waarde met de schuifregelaars instellen, bijvoorbeeld om de lengte van een effect aan te passen. De waarde wordt rechts weergegeven naast het besturingselement. Een klik in het display zal de vorige instelling terug herstellen.

Bij sommige regelaars is het ook mogelijk om standaardwaarden in te stellen door te klikken op de gewenste schakeloptie. Daarnaast hebt u de mogelijkheid om deze knoppen een eigen waarde te geven met behulp van de knop "Opslaan".

Naam vak



Door te klikken op dit vak, roept u het toetsenbord op, die daarna de naam van bvb de geselecteerde scène weergeeft. Met behulp van het schermtoetsenbord of een extern toetsenbord, kunt u nu een nieuwe naam invoeren.

Beeldscherm toetsenbord

Op verschillende plaatsen, met inbegrip van het tekst-ingavemenu van de titel, is het mogelijk of vereist Bogart SE de inbreng van tekst, zoals de naamgeving van scènes, invoeren van titels of de naamgeving van geluid samples. U kunt deze teksten met behulp van een toetsenbord of de muis ingeven.

Anders kan met de trackbal, de tekstinvoer worden gemaakt met het schermtoetsenbord.

De tekst wordt ingevoerd zoals met het "één-vinger-systeem" op een typemachine. Daarbij zijn enkele belangrijke toetsen :

(1) de wissen-knop (om de tekst letter per letter te wissen),

(2) de Enter– of nieuwe regel-toets (Regeleinde),

(3) de shift-lock knop (Omschakelen tussen hoofd- en kleine letters),

(4) de eenmalige shift-knop (slechts de volgende letter wordt met een hoofdletter geschreven),

(5) de ALT-knop (speciale tekens, zoals bvb @ en €) en

(6) de links daarnaast staande S-knop, staat voor het “speciale tekens” menu. Daar vindt u alle ter beschikking staande speciale lettertekens in één menu.

Daaronder zijn vele letters, die voornamelijk in vreemde talen gebruikt worden, zoals de "ç" of letters met accenten die in het Frans worden gebruikt. Wenst u de letters 'é', 'á' of "ô", in te geven kunt u deze selecteren in het speciale tekens menu of met het normale toetsenbord maken. Als u het toetsenbord oproept, wordt de hele huidige naam van de scène gemarkeerd. Door op de knop verwijderen te klikken, kunt u deze naam volledig verwijderen. Zo kan een nieuwe naam sneller worden ingevoerd. Als u wilt dat er slechts één letter van het woord verandert, klik op de letter na de te wijzigen of verplaats de cursor (verticale Markerings-lijn), met de enkel schakelaar die direct naast de naam van de scène gelegen is. Klik op de knop verwijderen en klik vervolgens op de gewenste nieuwe letters. Zo werkt het ook met het invoegen van nieuwe letters : klik op de letter achter de plaats waar een nieuwe letter moet worden ingevoegd en selecteer de gewenste letter. Een teken invoegen is altijd voor de cursor.

IN– en UIT Punten

Deze punten worden gebruikt voor het markeren van specifieke gebieden van een scène. Dit kan een "inkorten" bewerking, of het plaatsen van een lang-tijd effect in het storyboard zijn ("bereik").

Wanneer u met de linker-knop op de "IN" of "OUT" klikt, schakelt de functie van de trackbal om. Vanaf nu manoeuvreert de bal op verschillende snelheden (afhankelijk van de snelheid van de bal) vooruit en terug in de video. Een verdere klik met de linker-toets of het loslaten legt de nieuwe start (IN) of eindpunt (OUT) vast. De tijd (tijdcode) wordt in het formaat getoond, welke is geselec-teerd op de tijdcode weergave (onder instellingen - bediening): 000,00: 00 (Min. Sec. frames) of 00:00:00: 00 (uur: minuten: sec: frames).

Toespelen

Deze twee knoppen (zie hierboven) dienen om het begin van een scène of een sample af te spelen. De "| >" knop speelt telkens ongeveer 3 seconden vanaf het in punt, de "> |" knop overeenstemmend 3 seconden vanaf het uit punt.

Enkelbeeld knop

De enkelbeeldknop (z. schuifknop) gaat bij een klik op het ">" teken een stap naar voor en bij een klik op de "<" knop een stap terug. Deze modus met enkelbeeld schakeling bevind zich op verschillende plaatsen, bijvoorbeeld bij het "Inkorten", bij het “Knippen” of in de effectenlijsten.

Symbolen voor Play, Pauze, Stop

Er zijn verschillende menu’s met de knoppen afspelen, pauzeren, stoppen, waar u uw video en audio materiaal mee kunt afspelen . Deze schakelaars kent u zeker ook van andere systemen.

Dit symbool staat voor het afspelen van video materiaal en wordt getoond in verschillende menu's.

Dit is de pauze-knop. Klikt u erop wordt het afspelen van het video materiaal gepauzeerd. Klikt u dan weer op deze knop, wordt het videomateriaal vanaf het onderbroken punt verder afgespeeld.

Dit is het stop-symbool dat afspelen/toespelen met een klik afbreekt. Als U het afspelen opnieuw start, wordt de video vanaf het begin opnieuw afgespeeld. Ook door te klikken op de rechter trackbaltoets, wordt het afspelen afgebroken.

De volume-weergave

De meter wordt in verschillende menu's van Bogart software gebruikt om het niveau van een audio-bestand of het audiogedeelte van een video scène te controleren.

De schaalstreepjes zitten van links naar rechts bij : -54, -48, -42, -36, -30, -24, -18, -12, -6, en 0 dB.

Een blauwe flikkering of het verblijf van niveau schommelingen in deze blauwe "zone" is niet kritisch (hoogstens te zacht), het bereiken van het gele gebied geeft meestal een "rijk" geluid, maar draagt het risico van overmodulatie wanneer verschillende audiostukken met de geluidssterkte in de gele bereik gemengd worden.
Een niveau in het rode bereik (dus meer dan 0 dB) signaleert overmodulatie. Wie geen knetterend of luide audio-evenementen in zijn film wil horen - bewerkt dit geluidsstuk, door het volume iets te verlagen.

Het kleurkastje

Hierin heb je een vrije kleurkeuze. In de zich rechtsboven bevindende paletpijl (**1**), kunt u (na een klik in dit vak) een bepaalde kleurtoon kiezen.

Rol zolang door het kleurpalet (**2**) tot het gewenste kleurbereik in het daaronder bevindende kleurvenster (**3**) getoond wordt.

Nadat U met een klik op de linker trackballtoets deze kleur bevestigd hebt, kunt u de kleur nu nauwkeuriger instellen. Klikt U daarvoor in het grote kleurvlak en schuif de boven het kleurvlak bevindende pijl (**4**), naar rechts of links om de gewenste kleurverzadiging te kiezen.

Schuif de linker pijl (**5**), naar boven of beneden om de kleurhelderheid in te stellen.

Met een beetje oefening kunt u ook door het gelijktijdig verschuiven van beide regelaars de gewenste kleur kiezen. Het kruispunt van beide pijlen (als u bedenkt dat ze elkaar snijden in het kleurvenster) geeft de gekozen kleur weer, die is altijd zichtbaar in de kleurrechthoek (**6**). Door een klik op de linker trackballtoets bevestigt u de kleur keuze.
U kunt ook een kleur kiezen door direct in het kleurvenster (**3**) te klikken. De door u gekozen kleur verschijnt in het bovenste kleurvakje (**9**) voor de periode dat dit geactiveerd is. Daaronder ziet u nog 5 andere kleurvakjes/opslagknoppen (**10**) waarin u veel gebruikte kleuren kunt opslaan. Om een kleur op te slaan activeert u een van deze vakjes, kies de gewenste kleur in het grote kleurvlak en bevestig met een klik op de linker muistoets. Nadat de kleur is opgeslagen activeert u een ander vakje en doet u de kleurkeuze nogmaals of u gebruikt de bovenste kleurknop (**9**).
In veel gevallen (bvb in het titelmenu) zal in het kleurkastje ook een Alpha optie (**7**) aanwezig zijn. Hiermee kunt u de kleur transparant maken zoals te zien is in de rechthoek rechts (**6**). Ter referentie wordt de Eifeltoren weergegeven. U kunt de transparantie (Alpha waarde) regelen met de schuifregelaar, hoe lager de waarde hoe transparanter de kleur en hoe meer je kunt zien van het achterliggend motief.
Een klik op de knop „Selecteer kleur“ (**11**) opent het eerste beeld van de (bij “Nieuw” menu) in de shotlist geselecteerde scène of (bij de effectmenu’s) de in het storyboard gekozen scène. Op de voorgrond staat een paneeltje met verschillende opties. Heeft U het kleurvlak langs een effectmenu opgeroepen kunt U eerst met behulp van de keuzetoets, links boven, bepalen of de actuele scène uit het Storyboard („Effect“) of een andere vrij te kiezen scène („kiezen“) getoond moet worden.

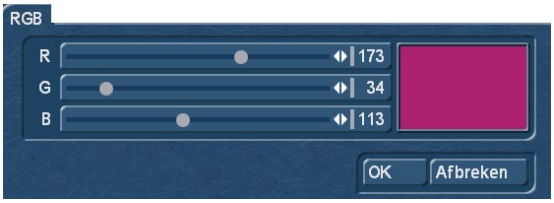
Met een klik op „Scène kiezen“ opent zich de shotlist en U kunt de scène opzoeken van waaruit U een kleur wenst te selecteren. Stond de bovenste keuzeknop op „Effect“, dan springt hij automatisch op “Kiezen” nadat u een andere scène gekozen hebt. Met de keuzeknop is het nu eenvoudig om de gewenste kleur te kiezen. Met de keuzeknop kunt U eenvoudig van de ene scène naar de andere gaan, (Heeft U het kleurkastje in het menu „Overgangseffecten“ opgeroepen, ziet U nog 2 knoppen : „Linker Scène“ en „Rechter Scène“, waarmee U tussen de 2 betrokken scènes over en weer kunt springen.). Met de onderste balk of de pijltjes toetsen kunt U beeld per beeld door de scène scrollen. (Bij beeldeffecten kunt U ook door de volledige lengte van het effect, dus door meerdere scènes scrollen.)

Met de knoppen „Positie“ en „Grootte“ kunt U de verdere instellingen voor de kleurkeuze bepalen. Hoe kleiner het keuzevakje is hoe juister U een kleur kunt kiezen. In het vakje „Kleur“ kunt U de uitgekozen kleur zien.

Zijn in het vakje “grootte” meerdere kleuren geselecteerd dan wordt een gemiddelde kleur getoond.

Na een klik op „Ok“ ziet U dat de gekozen kleur in het kleurvenster van het kleurkastje overgenomen wordt. Met een klik op „Afbreken“ verlaat U het menu zonder dat er iets veranderd werd.

Met behulp van „Archief“ (**8**) kunt U een gekozen kleur opslaan, zodat U deze later opnieuw kunt gebruiken. (zie „Archief-Functie“).



Onder "RGB" (**12**) heeft u toegang tot het invoerveld van de RGB-kleur. Hier kunt u nu de waarde voor de kleuren als numerieke getal voor de componenten rood, groen en blauw een kleurwaarde ingeven. Ten opzichte van de vorige kleurselectie methode heeft dit het voordeel dat u een specifieke, altijd reproduceerbare kleur kunt definiëren.

Tot nu toe kon men de eenmaal geselecteerde kleuren wel archiveren, de behandeling van archieven is veel ingewikkelder dan het noteren van een waarde zoals 173/34/113 voor een rijk paars, zoals in ons voorbeeld hierboven.

Bovendien zijn de RGB-kleuren in veel softwareprogramma's geïntegreerd en kunt u met de kennis van één bepaalde RGB-kleur, die iemand u noemt, de kleur veel nauwkeuriger produceren dan met ".....maak me eens een donkergroene titel...".

Indien U alle gewenste instellingen gemaakt hebt kunt U met een klik op “OK” deze bevestigen en zo het kleurkastje verlaten.

***Tip**: Als U een kleur in een titel wilt gebruiken die U al gebruikt hebt in een effect, (bvb de rand in Picture in Picture) dan slaat U deze kleur bij het effect op in het “Archief”. Ga terug naar het titelmenu en laadt daar vanuit het archief de kleur. U kunt in alle projecten de kleuren uit het archief gebruiken !*
Anders merkt u zich, we hadden het er zojuist over, de RGB-waarde.

Symbolen om direct naar een ander menu te gaan.

De meeste Bogart SE menu's (hier boven als voorbeeld het "Bewerken" menu) hebben rechts onder symbolen, die dienen om zonder omwegen van het ene naar een ander menu te gaan. Het is wel mogelijk om eerst naar het hoofdmenu te gaan en van daaruit een ander menu te kiezen, maar vooral voor de ervaren gebruiker is deze “directe sprong” een grote tijdwinst. Na enkele tijd zult U snel gewend zijn aan deze symbolen.

G Wave vorm en Audio scrubbing

De menu's insert, bereik, knippen en inkorten (audio en video) laten een luidsprekersymbool zien in het bedieningspaneel. (Als de Gold editie geactiveerd is.)

Als dit symbool actief is (blauw) wordt er een kleine rechthoek getoond in de linker bovenhoek, met daarin de wavevorm (grafisch weergegeven geluid). Deze laat het geluidsvolume zien in het verloop van de scène of sample. De hoogte van de curve is het volume, (hoe hoger hoe luider) en de breedte geeft de tijdsduur weer. In de wavevorm ziet U een verticale lijn die de huidige positie aangeeft vanwaar de scène afspeelt. Deze positiemarker is ook zichtbaar als U door de scène- of audio-sample rolt.

De audio wavevorm wordt automatisch afgespeeld als U op één van de toetsen „IN“ of „OUT“, „kippositie” „I►“ of „►I“ geklikt hebt en de trackbal 0,5 seconden stil houdt. Een zwart/wit gestreepte lijn geeft de huidige speelstand aan.

Als U het begin van een scène inkort („IN“) is de zwarte positiemarker links in de wavevorm te zien en bij het einde van de scène („OUT“) daarentegen rechts. Terwijl U door de scène rolt, hoort U het bijhorende geluid. Afhankelijk van de rolsnelheid hoort U het geluid vertraagd of versneld. Dit noemt men “audio scrub”. De wavevorm wordt op twee verschillende manieren getoond ; Wanneer U door de scène scrolt, ziet U maar een gedeelte van de wavevorm, maar wel gedetailleerd; stopt U met scrollen, ziet U de totale lengte van de wavevorm maar minder gedetailleerd.

Indien U de wavevorm niet wenst te gebruiken, kunt U deze natuurlijk uitschakelen. Klik op het luidsprekersymbool zodat hij terug zijn oorspronkelijke kleur krijgt en het kader niet meer zichtbaar is. (om te activeren klikt U terug op het luidspreker symbool.)

i-knop.

De meeste effectmenu's hebben een i-knop. Deze knop geeft informatie. Hebt U extra- of bonuseffecten geselecteerd en U klikt op deze knop, verschijnt een "Product informatie" menu dat een beschrijving geeft over en een korte inhoud van het effect. Is er een handleiding voor het product verwijst de productinformatie naar deze handleiding. De i-button is ook aanwezig in het "Product Installeren" menu bij de systeeminstellingen. Hier geeft hij informatie over een geselecteerd product uit de lijst (bvb effectpaks, lettertypes). U kunt hier ook informatie vinden over producten die nog als "Demo" in de lijst staan. U kunt dus informatie krijgen vóór de aanschaf van dat product. In het "Bewerken" menu vindt u deze info-knop zowel in het storyboard, waar u informatie over het storyboard krijgt, als in de shotlist waar hij info geeft over de actieve scène.

De Archief Functie.

In verschillende menu's komt U de "Archief" knop tegen (bvb Titelmenu, Kleurenmatrix). Als U op deze knop klikt, opent een menu met daarin 4 knoppen : "Laden", "Opslaan", "Wissen", "Afbreken".
Als U op "Laden" klikt, opent een lijst met alle eerder opgeslagen titels, effecten of instellingen. Die kunt U hier direct of met de schuifregeling kiezen voor gebruik.
Een klik op "Opslaan" opent dezelfde lijst, maar nu zijn er 2 mogelijkheden.

1 Klik op de grijze rechthoek (naam vak) onder de lijst en het beeldscherm toetsenbord verschijnt. U kunt hier een naam intypen, waarna U op "Ok" klikt op het toetsenbord én "Ok" in het opslaan menu.
De titel is dan opgeslagen onder de naam die U ingegeven hebt.

2. Als U een naam uit de lijst selecteert en dan op het naamveld met een reeds bestaande naam klikt, dan kunt U het toetsenbord gebruiken om de naam te wijzigen of uitbreiden. Het is ook mogelijk een naam te selecteren en deze niet te veranderen. Als u vervolgens op OK klikt wordt de gekozen selectie door de nieuwe vervangen met dezelfde naam.

Met behulp van het "Archief" kunt u bvb vaak gebruikte teksten archiveren en telkens weer gebruiken in andere projecten.
Als U op "Wissen" klikt, verschijnt de lijst met alle opgeslagen items waaruit U er één kunt kiezen en met "Ok" verwijderen. Met een klik op "Afbreken" verlaat U het menu zonder enige wijziging. Alle handelingen met het beeldscherm toetsenbord kunnen ook met een extern USB-toetsenbord gedaan worden. Klikken op "Ok" vervangt U door "Enter".

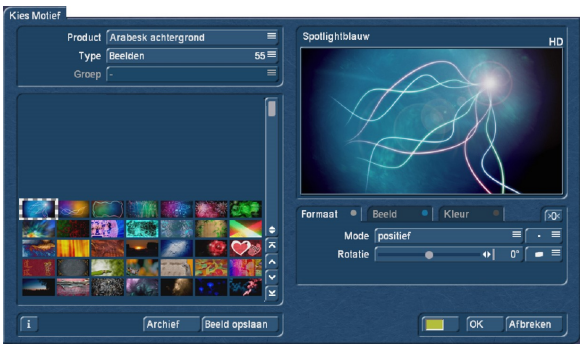
De positie bepalen als effecteigenschap

Vele effecten, of het nu overgangseffecten, beeldeffecten of titels zijn, hebben de mogelijkheid om een positie in hun instellingen te bepalen. Dit is nodig om een startpunt in te stellen of het invloeien van de tweede scène in een overvloeiing te plaatsen, voor de plaatsing van teksten in de Titler of als effect positie voor beeldeffecten. Zo bijvoorbeeld, in het overgangseffect "Rechthoek overgang". Selecteert u de "positie" knop wordt de "positie"-menu geopend. U ziet dan een gestippeld kader op uw scène die de positie van het effect /van de scène bepaalt.

Om de plaats te veranderen klikt u op de knop 'Positie', dan kunt u de positie van het kader direct veranderen. Klikt u op "Grootte", kunt u de afmetingen van het frame veranderen, waarbij het punt linksboven altijd vast is.

Ook kan een raster worden ingesteld om een scène beter te positioneren. Vooral als een multilagen-effect moet worden gemaakt, is het makkelijker om te positioneren met een raster.

De "Image Pool".



Een extra functie is de zo genoemde "Image Pool". Dit is een globale plaats voor grafische plaatjes en maskers die U kunt uitwisselen tussen verschillende programma's en projecten. Grafieken kunnen daar direct uit Uw videomateriaal opgeslagen worden.
Het hoofdmenu van Bogart SE en alle toegevoegde programma's gebruiken de "Image Pool". Zo kunnen grafische plaatjes die bij een programma horen, ook automatisch door alle andere programma's gebruikt worden.

De “Image Pool” wordt door het hele systeem gebruikt, zoals bij titels, bij het aanmaken van nieuwe scènes in het bewerkenmenu of in samenwerking met DVD Arabesk.
Als U bv. in “Nieuw” naar “Pattern” gaat dan ziet U de optie “Kies Pattern”. Klik hierop om het te openen en U kunt hier dan uit een aantal patronen kiezen. In het deel links boven ziet U de selectietoets “Product” die U een lijst laat zien van de verschillende geïnstalleerde programma’s, met als hoofdprogramma “Bogart SE”, “DVD Arabesk” (indien geïnstalleerd) en de optie

G “Eigen beelden” (Eerst vanaf de Gold editie beschikbaar) De volgende selectieknop “Type” biedt U tot vier verschillende soorten grafiek :

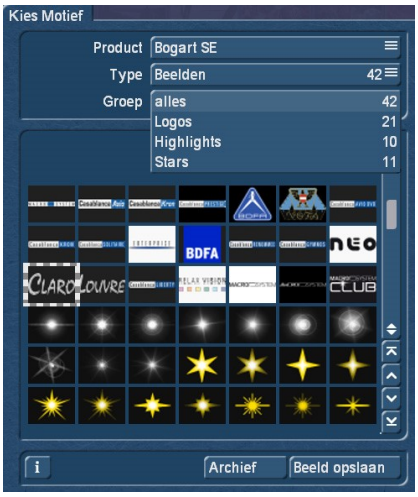
Maskers : Worden voornamelijk gebruikt bij programma’s zoals Ultimate Spice Box of pattern overgangen. Het zijn grijze beelden waarvan de vorm gebruikt wordt om het verloop van een effect te bepalen in diverse programma’s. Maar deze maskers kunnen ook gebruikt worden voor andere doeleinden. Bijvoorbeeld : zij kunnen ingekleurd en gebruikt worden in het titelprogramma als achtergrond voor Uw titeltekst.

Zwart-wit : Eenkleurige patronen (ook wel “structuren” genoemd) worden hier getoond. Ook deze kunnen ingekleurd en elders gebruikt worden als achtergrond. Omdat zij vaak kleiner zijn dan een compleet videoscherm, worden zij automatisch naast elkaar gelegd om de gewenste oppervlakte te vullen.

Kleur : Deze worden precies zo gebruikt als de zwart-wit patronen.

Beelden : met complexe inhoud vindt U in deze categorie, bvb ziet u daar de achtergronden voor “Arabesk” van het extra programma “DVDBaX” (voor zover geïnstalleerd, kosten plichtig extra programma), of de achtergrondbeelden van “Arabesk” die bedoeld zijn als achtergronden voor DVD-titels, maar ook op andere plaatsen in het systeem kunnen gebruikt worden.

Onder “Product : Bogart SE”, vindt U onder “Beelden” de logo’s van de Casablanca-systemen, alsook het logo van MacroSystem en talrijke meegeleverde beelden (bvb sterren), die in de betiteling zeer veelvuldig kunnen ingezet worden.



In Bogart 10 is het mogelijk de afzonderlijke typen met behulp van een “Groep” definitie nog verder te verdelen (zie afbeelding links). Deze verdeling bestaat nog niet voor veel producten, maar zal in de toekomst worden uitgebreid.

Linksonder in de Image Pool ziet U de reeds beschreven i-knop. Een klik op deze knop geeft eventueel aanwezige informatie weer over het gekozen product.

G Klikt U op de knop “Beeld opslaan”, zal de “Product” keuze veranderen in “Eigen Beelden” en “Type” keuze naar “Beelden”.

Gelijktijdig wordt u gevraagd een keuze te maken uit welke bron u een stilbeeld in de “Eigen Beelden” wilt importeren. “Beeld uit scène” brengt u naar de shotlist van het actueel gekozen project, waar u een scène kunt kiezen en daarna met “Positie” het gewenste beeld kunt zoeken. “Beeld importeren” maakt het mogelijk een beeld, grafiek of foto van een datadrager, dus een DVD/CD, interne of externe HDD of zelfs een USB stick te importeren. Met “Beeld verwijderen” wist men een op voorhand geselecteerd beeld uit de “Eigen beelden” lijst.

Deze “Eigen beelden” kunt u zoals alle in de Image pool opgeslagen beelden in diverse bereiken van het programma gebruiken.

Maar ook verder is er een en ander veranderd in de Image pool. Onze aan de linkerkant boven «Product» en «Typ» geselecteerd beeld, masker of patroon laten zich met de instelopties aan de rechterkant op verschillende manieren veranderen.

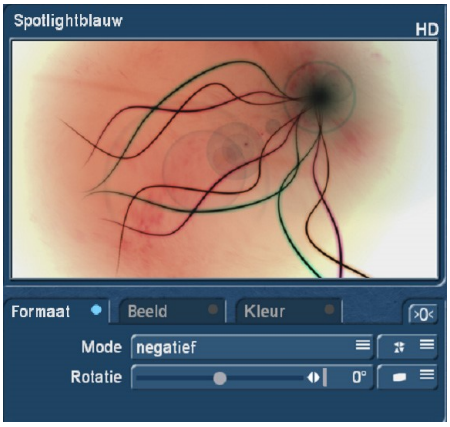
Daarbij valt hier de Tabblad-indeling op : in de afbeelding hieronder, zien we dat het tabblad "Formaat" actief is.
Zodra u een instelling in deze afdeling maakt, krijgt het tabblad een blauwe stip die dat illustreert.
Kiest men een ander tabblad, kunnen ook daar wijzigingen gemaakt worden.

De "reset" knop >0< zet alle instellingen die voor het betrokken tabblad getroffen zijn terug naar de voorinstellingen.

Formaat

Onder „Formaat“ kunnen we allereerst het beeld, verticaal, horizontaal en op beide wijzen gelijktijdig, spiegelen.

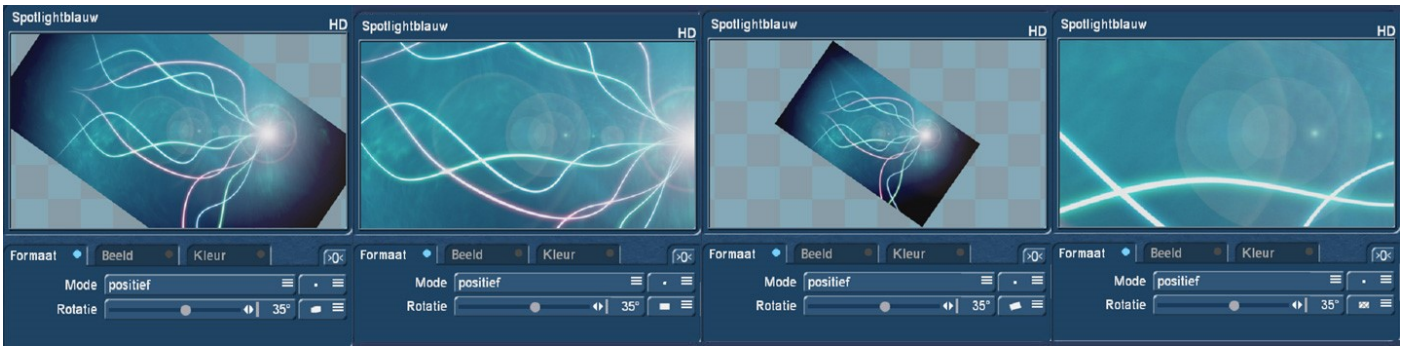
In Bogart 10 is er een ander soort van spiegeling die niet noodzakelijkerwijze bij afbeeldingen, maar eerder op texturen gebruikt kan worden, die niet gans zuiver op "eindeloze tegels" ontwikkeld zijn.



Op de foto linksboven ziet men een dergelijk eigenlijk ongeschikte textuur, maar met de "elk tweede beeld horizontaal en verticaal spiegelen" functie aan de rechterkant heel goed kan worden gebruikt. Nog belangrijker is deze functie, als we de "Rotatie" optie gebruiken. De modus van een afbeelding is zoals gewoonlijk, van 'positief' in 'negatief' instelbaar (foto boven rechts).

Relatief nieuw in de Bogart software is de mogelijkheid om een afbeelding of het bitmap patroon te roteren. De draaihoek kan van - 180 ° tot + 180 ° worden gewijzigd. Als u deze optie op een beeld toepast rijst natuurlijk de vraag, wat met de randen ?

Met de normale of vooraf ingestelde rotatie verdwijnen de hoeken van de geroteerde afbeelding, op hetzelfde moment ziet men de achtergrond.
Als men deze duidelijk herkenbare geroteerde afbeelding niet omwille van de stijl zo wil zien, is dit eerder storend.



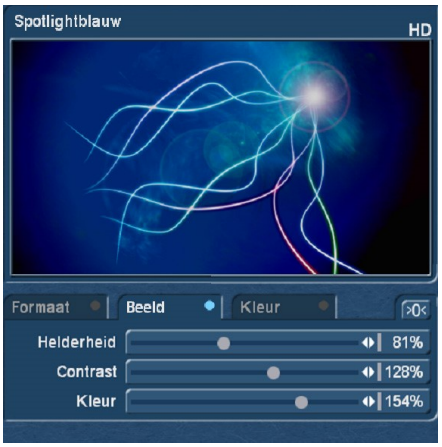
Met de tweede "rotatie" optie wordt de geroteerde afbeelding ingezoomd, zodat de achtergrond niet meer zichtbaar is. De geroteerde afbeelding wordt dus beeldvullend en de hoeken zijn afgesneden.

Bij de derde optie wordt de afbeelding zo ver uitgezoomd dat het beeld in al haar pracht en glorie te zien is en niets afgesneden wordt. Dit mag bij beelden of foto's goed zijn die zo in een aard collage worden samengesteld.

De vierde optie "Betegelt" de gedraaide grafiek om een formaat vullend beeld te krijgen.

Deze functie is zeer nuttig maar dan bij relatief kleine texturen. Die kunnen als ze gedraaid en formaat vullend gebruikt worden, slechts relatief dicht ingezoomd worden (foto links, linker kant). Met de vierde rotatie optie betegeld Bogart deze verdraaide texturen zo behendig samen dat veel grotere of verder uitgezoomde achtergrond beelden mogelijk zijn (foto links, rechter kant).

Beeld



Met het tabblad "Beeld" kunt u de helderheid, contrast en de kleurverzadiging van de geselecteerde afbeelding of grafiek veranderen.

Kleur

Het tabblad "Kleur" kan de geselecteerde afbeelding, foto, scènebeeld, patroon of masker (ook al gekleurde) inkleuren.
Met "Kleur" opent een menu met meerdere schakelopties.

Via «Mode» kiest u hoeveel (of weinig) kleuren moeten gebruikt worden om in te kleuren, daarbij passend worden de benodigde pallet knoppen vrijgegeven.

De door u ingestelde inkleuring wordt boven in het previewvenster getoond.

Origineel: Er wordt geen kleur toegevoegd, het patroon blijft haar oorspronkelijke kleur of in zwart-wit behouden. Ook kunt u met deze functie op elk gewenst moment, na een inkleuring, de oorspronkelijke kleur van het patroon herstellen.

1 Kleur: de helderheid van het patroon wordt gehandhaafd, het wordt echter met een kleur bedekt die u in tint en verzadiging via het kleurkastje (knop "Kleur 1") kunt kiezen. De in het kleurkastje gekozen helderheid wordt genegeerd omdat dit wordt bepaald door het zwart-wit gedeelte van de afbeelding/patroon.

2 Kleuren: u kunt een kleurverloop tussen twee willekeurige kleuren maken. "Kleur 1" wordt gebruikt op die plaatsen, waar het beeld/zwart/wit patroon zwart is (donker), "Kleur 3" vervangt wit (helder). Afhankelijk van de afbeelding/patroon wordt in plaats van zwart en wit de donkerste of helderste grijs gradatie gebruikt. Tussen de twee kleuren, worden alle voormalige grijs of helderheid gradaties vervangen door passende kleurwaarden, zodat een gelijkmatig verloop wordt gevormd.

3 kleuren: vergeleken met het verloop van twee kleuren komt er hier een derde bij, "kleur 2". Deze vervangt de grijs of helderheid waarde die in het midden van het oorspronkelijke grijs en helderheidsverloop ligt. Er ontstaat dus een verloop van kleur 1 over kleur 2 naar kleur 3.

Tint : Deze modus is alleen beschikbaar voor gekleurde maskers. Selecteert men deze functie, wordt de schakeloptie "Kleur 1" actief, die u nu aanklikt. Kies een kleur en bevestig met "Ok". Daarna worden alle kleuren van het masker automatisch vervangen met de door u gekozen kleur. De hele afbeelding wordt nu opgevuld met een kleurtint maar de verzadiging en helderheid blijven behouden.

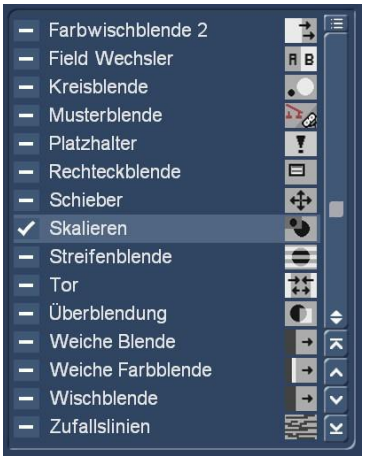
Rotatie : Ook deze optie wordt alleen voor gekleurde maskers aangeboden. Klikt men op deze knop wordt eerst de overheersende kleur van dit masker bepaald en weergegeven onder "Kleur 1". Deze knop kan niet worden geselecteerd. Klik nu op "Kleur 2" en selecteer met de bovenste palette pijl een willekeurige tint die de dominante kleur moet vervangen. Zo worden alle bestaande kleuren in dit masker vervangen door een nieuwe, waarbij de afstand in het kleurpalet tussen de oorspronkelijke en te vervangen kleur aan de afstand tussen de dominerende kleur en kleur 2 beantwoordt.

Rotatie 2 : deze optie werkt op dezelfde wijze als "Rotatie", wordt dus ook alleen bij gekleurde maskers getoond. Echter kunt u hier vrij de te vervangen kleur bepalen door ze uit de afbeelding te grijpen (Zie kleurkastje).
Voor eenvoudige, uniforme verlopen, zijn de Bogart SE maskers "lineair H" (horizontale gradiënt "lineaire V" (verticale gradiënt) en "lineaire D" (diagonale verloop).) aanbevolen. De richting van het verloop kan worden gewijzigd met de knop "Mode".

Het door u gekozen patroon met uw instellingen (bijv. richting, rotatie, kleuring) kan ook opgeslagen worden, dus later hergebruikt worden. Daarvoor dient de "Archief"-knop.

Het patroon archief onderscheidt tussen patronen (Bewerken menu, "Nieuw", "Pattern" of lettertype en achtergrond patterns in de Titler) en effecten (Alpha maskers voor bvb patroonovergangen of het extra programma Ultimate Spice Box). Patronen die in een van de twee archieven opgeslagen werden, kunnen niet worden opgeroepen in het andere. In het archief zijn reeds enkele voorbeelden beschikbaar ("Donker graniet", "Hout",...).

Kiezen in lijsten



Op sommige plaatsen in het programma kunt u meerdere items selecteren uit een lijst. Bijvoorbeeld in de nasynchronisatie, als u effecten op een geluidsspoor of samples wilt toepassen.

Alle keuzelijsten werken op dezelfde manier.

Voor de items hebt u een veld dat een streepje heeft, als het item niet is gekozen.

Als U iets wilt selecteren, klikt u in dit vak en u krijgt er een "vinkje". Wilt u alle items selecteren of uitschakelen, druk u op de knop boven de verticale schuifbalk. U krijgt een menu waarin u 'Alles selecteren' of 'Alles deselecteren' kunt kiezen.

Deze selectie helpt ook als u bijna alle posten die men wil importeren wil selecteren. Selecteer dan "alle kiezen" en hef de selectie op van die items die u niet nodig hebt. Dit is sneller en eenvoudiger dan alle afzonderlijk te kiezen.

Menu

Er zijn verschillende soorten menu's in Bogart. Sommige menu's gebruiken het hele beeldscherm. Dit zijn o.a. de hoofdmenu’s zoals "Bewerken", "Importeren" audio “Opnemen-bewerken” of de effectmenu’s.

Wordt een menu geopend dat gedeeltelijk een hoofdmenu overlapt, wordt die achtergrond licht verduisterd om de aandacht te vestigen op het geopende menu of de opties.

4 Referentiedeel

In dit hoofdstuk worden de functies van de diverse menu's van de Bogart SE software uitgelegd en er wordt informatie gegeven over de individuele functies en menu items die in de vorige hoofdstukken nog niet uitgelegd zijn. Zoals eerder vermeld kan, afhankelijk van Uw toestel en de daarop geïnstalleerde software, de functionaliteit licht afwijken of niet beschikbaar zijn. U hoeft dit deel niet te lezen voor U met Uw toestel begint te werken. Dit deel van de handleiding dient als een verwijzing naar de afzonderlijke menu's. Als afzonderlijke functies of menu-items onduidelijk zijn, kan men hier voor meer uitleg nalezen. Beginners moeten dit deel lezen vóór inbedrijfstelling van Bogart - dit hier is een gedetailleerd naslagwerk. Let op: afhankelijk van de ingeschakelde edities kunnen de hier beschreven functies enigszins variëren, of niet beschikbaar zijn.
Bogart start altijd in het hoofdmenu, vanwaar u naar elke toepassing kunt gaan. Men heeft ook de mogelijkheid om rechtstreeks vanuit een menu naar een andere te wisselen (bijvoorbeeld van het overgangseffecten menu in de beeld effecten). Maar men kan ook via het hoofdmenu gaan. Drukt u in een menu op de rechter trackbal/muisknop, gaat u altijd een menuniveau terug. Uiteindelijk kom je ook zo meestal in het hoofdmenu.

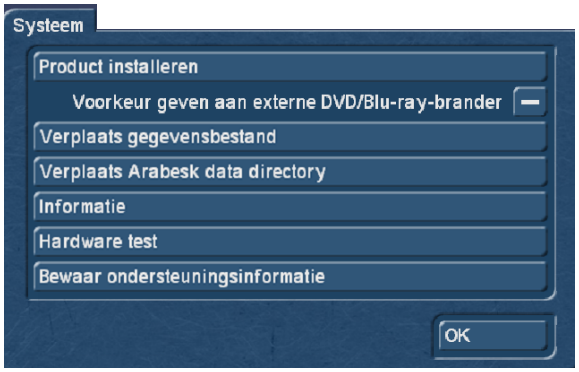
4.1 De instellingen

Na het selecteren van de bovenste knop "Instellingen" verschijnt het "Instellingen"-menu, waar in de verschillende onderdelen alle configuraties van het programma gedefinieerd worden.

4.1.1 Systeem

Dit menu dient voor de algemene instellingen.

Product installeren



Druk op de knop "Systeem" om een ander menu te openen. Als u op de knop "Product installeren" klikt, wordt een venster geopend waarin u eerder geïnstalleerde producten kunt activeren of verbergen (zie hoofdstuk 2.1). Met de "Activeren" -functie kunt u een eerder geïnstalleerde software activeren door eerst het gewenste product te selecteren, vervolgens "Activeren" te selecteren en daarna met het toetsenbord (weergegeven of extern verbonden) in het geopende venster de code die u bij uw dealer hebt verkregen in te voeren.
Het product wordt na activering weergegeven in het overeenkomstige selectiemenu en is nu bruikbaar. U kunt een demoversie van de software krijgen door het product te activeren, voer geen activeringscode in maar klik op de knop "Demo". De schakelaar "Verbergen" voorkomt dat het product in het systeem wordt weergegeven, zodat het niet in de lijsten verschijnt en daarom niet kan worden gebruikt. Een verborgen product wordt niet van de harde schijf verwijderd, zodat u het op elk gewenst moment opnieuw kunt inschakelen.
U kunt software activeren door uw gespecialiseerde dealer op de hoogte te stellen van het serienummer van uw systeem (linksonder in het informatieveld) om de code voor de software tegen betaling te verkrijgen.

Een andere functie in dit venster is de "i" -schakelaar. Als u hierop klikt krijgt u meer informatie over de geselecteerde software (zie hoofdstuk 3.3 "i-switch").

Externe brander verkiezen

Door deze knop te activeren (klik op de regel, een vinkje verschijnt) informeert u het systeem dat een extern gevonden DVD-brander eerst moet worden geadresseerd en gebruikt voor het branden van cd's, dvd's of Blu-ray-media.

Verplaats de gegevensdirectory / verplaats de Arabesk-gegevensdirectory

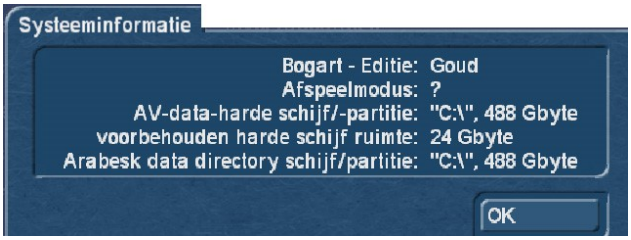
Normaal gesproken bevinden de audio- en videogegevens zich op dezelfde harde schijfpartitie als waarop Bogart is geïnstalleerd. Als u daar echter niet genoeg opslagcapaciteit hebt, kunt u deze gegevens ook opslaan op een andere partitie of op een ingebouwde harde schijf. Hiervoor moet u de data map naar deze andere locatie verplaatsen.
Als u op deze knop drukt, ontvangt u een tekstnotitie die u moet lezen en beantwoorden. Met "OK" wordt een Windows-menu geopend waarin u de partitie en de map selecteert waarnaar de gegevens moeten worden verplaatst. Met "Nee", breek U het proces af. Het verplaatsen van de data map naar een externe harde schijf of een USB-opslagapparaat is technisch mogelijk, maar met existentiële bedreigingen voor uw project verbonden. Niet alleen de transmissiesnelheid kan een probleem zijn. Als de externe schijf eens een keer niet aangesloten of ingeschakeld is, kunnen gegevens of projectverliezen optreden. Als u op externe media wilt werken, gebruikt u de extra software "DiskJuggler", waarmee u projecten rechtstreeks op externe harde schijven kunt maken.

De "verplaatsingsregels" zijn ook van toepassing op de gegevensdirectory waarin de Arabesk-gegevens zijn opgeslagen. Aangezien Arabesk tot 10 schijfprojecten kan produceren, elk tot 50 GB, moet erop worden toegezien dat de opslagcapaciteit van de schijf waarop u Bogart voor Windows hebt geïnstalleerd, ruimte biedt voor maximaal 500 GB Arabesk-gegevens.

Ook deze gegevensdirectory kan / zou moeten verplaatst worden naar een geschikt intern station.

Opmerking : *Zorg er a.u.b. voor dat uw systeempartitie (meestal c :) niet te vol raakt. Het verplaatsen van de gegevensmappen voor video- en Arabesk-gegevens wordt ten zeerste aanbevolen in deze context. Een "tot de rand" gevulde systeempartitie kan mogelijk zelfs de wijzigingen aan de inhoud van uw Bogart-installatie niet opslaan. Projectverliezen kunnen het resultaat zijn!*

Informatie

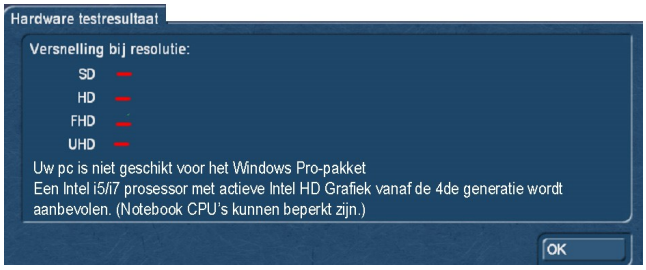


De „Informatie"-knop toont Systeem-Informatie zoals de geïnstalleerde Bogart-Edition, de opslagplaats, de grootte van de Data-partities en de actueel gekozen afspeel-Modus.

Hardware-Test

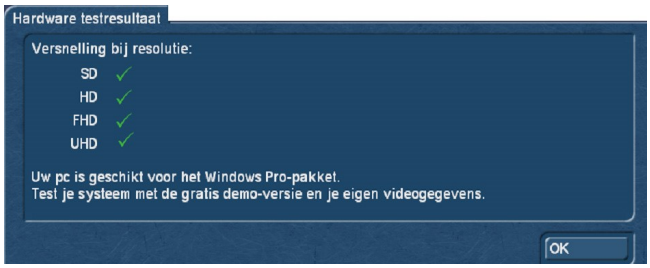
De „Hardware-Test" dient ervoor, om onder Bogart voor Windows uit te vinden, of het gebruikte systeem geëigend is voor het Windows PRO-Pakket (s. Kap. 5, „Windows PRO-Pakket").

Na een klik op de knop wordt eerst een hardware-test uitgevoerd, die vervolgens het gevonden resultaat toont.



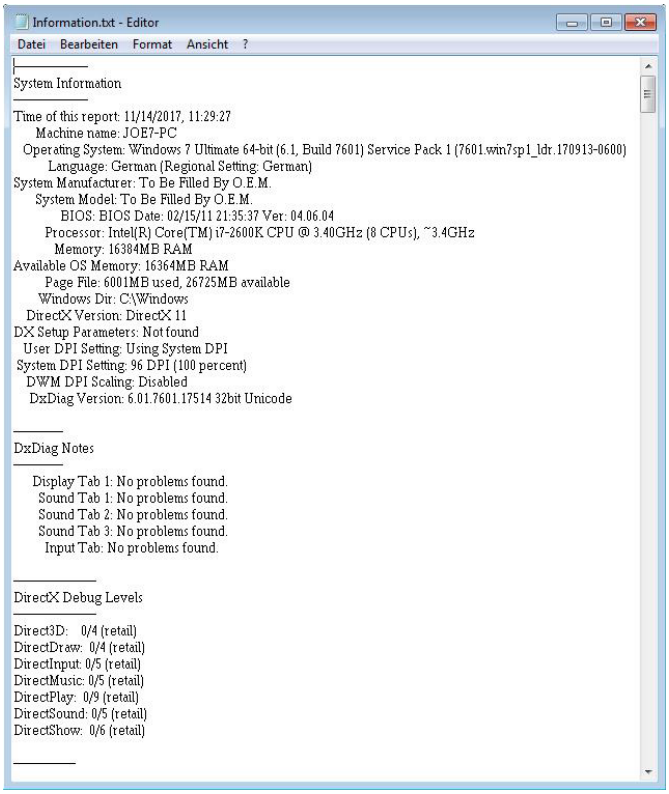
De test zal bepalen of het systeem in kwestie naar verwachting de projectresoluties SD, HD, Full HD en UHD zal versnellen of niet.

De resultaten variëren van "helaas niet geschikt" (zie links) met de aanbeveling om te streven naar een geschikte hardware-uitrusting



tot geschikt" (links) met de aanbeveling, de mogelijke versnellingen in een echte test met de gratis demo versie te maken alvorens te beslissen om het Windows PRO-pakket te kopen.

Support-Informatie opslaan



Een klik op de knop "Bewaar ondersteuningsinformatie" genereert een bestand met de naam "Information.txt" op het bureaublad, dat wil zeggen de Windowsinterface.

In dit bestand staat alle informatie over uw computer, dus informatie over de harde schijven, het bestaande en gebruikte geheugen, afbeeldingen en systeemstuurprogramma's, geïnstalleerde versies, enz.

Als er problemen zijn met de Bogart-software en men contact opneemt met de support, krijgt u vragen die u kunt beantwoorden met behulp van dit bestand.

Als alternatief kunt u dit info-bestand, indien gewenst, per e-mail naar de supportafdeling sturen, die dan een accuraat beeld van de hardware en geïnstalleerde software krijgt.

Als u zich zorgen maakt over gegevensbeveiliging, kan men deze zelf opruimen door het tekstbestand te openen en te lezen voordat u het verzendt.

Hiernaast het begin van ons bestand, er staat verder naar beneden ongelofelijk veel maar voor leken onverklaarbaar, maar niets privaat.

Voordeel van deze ondersteuningsinformatie: de support zal snel kunnen herkennen waar het vastzit, als het vastzit.

4.1.2 Gebruikersinterface (Bediening)

Via "Gebruikersinterface" kunnen basisinstellingen voor de werking van het systeem worden geselecteerd. In dit menu kiest men de taal waarin de menu's en knoppen moeten worden weergegeven.

De toetsenbordindeling van Bogarts eigen schermtoetsenbord is afhankelijk van het toetsenbord dat in Windows is ingesteld.

Taal: Er verschijnt een lijst met verschillende talen waarmee u de taal van het systeem kunt wijzigen. Na het selecteren van de gewenste instelling, verandert de taal als u op "OK" klikt.

Invoerapparaat : Met deze instelling kan men instellen of Bogart met een "trackbal", een "muis" of "Muis zonder trim wiel" bedient wordt. Als u het invoerapparaat van tijd tot tijd wijzigt, stelt u hier "Automatisch" in.

S G **Hulptekst tonen :** Deze optie kan worden geactiveerd (vinkje in het vak) of gedeactiveerd (streepje). Indien geactiveerd, worden helpteksten voor veel bedieningselementen, die alleen worden weergegeven door een pictogram, weergegeven. Laat de aanwijzer op het scherm ongeveer een seconde stil staan totdat de tekst verschijnt. Deze optie is niet beschikbaar voor sommige afzonderlijke programma's. Als de optie is gedeactiveerd, worden deze teksten niet weergegeven.

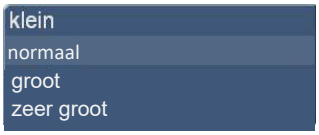
PowerKey-Belegging tonen : Deze optie kan worden geactiveerd (vinkje in het vak) of gedeactiveerd (streepje). Indien ingeschakeld, verschijnen de sneltoetsen van PowerKey op veel bedieningselementen die alleen door een pictogram worden weergegeven (houd er rekening mee dat PowerKey een betaalde optie is).

G **Timecode weergave :** Kies hoe de tijd moet worden weergegeven tijdens het afspelen. De formaten 000.00: 00 (mmm.ss.ff) of 00: 00: 00: 00 (hh.mm.ss.ff) zijn beschikbaar (hh=uur, mm= minuten, ss= seconden, ff = frame of enkelbeeld nummer).

Timecode afspelen : U kunt kiezen of bij het afspelen de tijd loopt van 0 tot het einde (Casablanca) of dat de looptijd (tijdpositie op de DV / HDV-band of in de AVCHD-scène) wordt weergegeven. Natuurlijk kan deze looptijd alleen worden weergegeven als deze informatie tijdens het opnemen correct is overgebracht.

PC-Bediening : Deze optie kan worden geactiveerd (vinkje in het vak) of gedeactiveerd (streepje). Als het is geactiveerd, werken de pc-typische bedieningsmethoden zoals dubbelklikken (voor het invoegen van scènes in het storyboard).

Grootte van bedien-elementen : Deze instelling maakt deel uit van - verdeeld over verschillende menu's - de uitbreiding van de mogelijkheden, voor individuele aanpassingen van de eigen werkomgeving.



Hoewel de resolutie van de monitor wordt ingesteld onder "Beeldscherm" (zie 4.1.4), kan hier de grootte van de bedieningselementen, dwz de knoppen en schuifregelaars, in vier niveaus "klein", "normaal", "groot" en "zeer groot" gewijzigd worden.

We tonen de uitwerking der instellingen hier in een voorbeeld van een 1920x1080 beeldscherm, met medium instelling van de scène grootte in het storyboard en de scènelijst (shotlist) :

„klein“

„normaal“

„groot“

„zeer groot“

Zoals u in de afdruk kunt zien, worden de knoppen inclusief lettertypen en bedieningselementen groter en groter, de scènes in de "normale" instelling worden groter en kleiner in aantal. Met de instellingen "Groot" en "zeer groot" krimpt het formaat van de afbeeldingen ten gunste van de knoppen en schakelaars waardoor extra functies zoals direct inkorten en groepsinformatie weg vallen. Met de instelling "zeer groot" is, tenminste op een scherm van 1.920 x 1.080, het selecteren van de “MediaPool" (zie hoofdstuk 7.8) niet langer mogelijk.

Op deze manier kan de leesbaarheid aanzienlijk worden verhoogd en kan de werking gemakkelijker worden, terwijl de hoge schermresolutie wordt gehandhaafd, waardoor gedetailleerdere foto's en voorbeelden kunnen worden getoond.

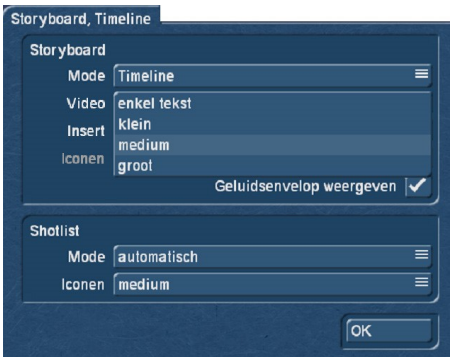
Muisaanwijzer: de grootte van de muisaanwijzer kan in de drie niveaus "klein", "medium" en "groot" worden ingesteld, ongeacht de schermresolutie en de grootte van de bedieningselementen. Ter illustratie hebben we eens een grote, middelgrote en kleine muisaanwijzer op de afbeelding "groot" geplaatst. De aanpasbare muisaanwijzer dient ook voor een betere bediening.

Bogart 10 NEU

Audio afspelen met eindeloos scrubben: de automatische weergaveherhaling met geactiveerde enveloppe (bij knippen / inkorten, enz.) kan nu worden gedeactiveerd. Deze - met stilstand op het inkorten / knipteken - constante herhaling van het videobereik was vaak aanleiding tot klachten en kan hier worden uitgeschakeld.

Als u eindeloos scrubben wilt gebruiken, kunt u de functie nog nauwkeuriger definiëren met Bogart 10 (hoofdstuk 13.2.3).

4.1.3 Storyboard, Timeline



Hier kunt u kiezen of u de storyboard- of tijdlijnweergave in uw projecten wilt gebruiken.

S G Slechts beschikbaar met actieve zilver of goud editie. Alleen met de Gold Editie is de volledige functionaliteit beschikbaar.

Met de schakelaar "Mode" stelt men in of de weergave van uw gecompileerde film als een storyboard of een tijdlijn moet worden weergeven.
Om het storyboard als "tijdlijn" weer te geven hebt u de schermresolutie "Hoog" nodig, of je stelt alle iconen op "Klein" of zet de inserts op "Uit".

Storyboard

Modus (Beeld links boven) : Wissel hier de weergave tussen 'Storyboard' en 'Tijdlijn'. Er zijn twee opties voor tijdlijnselectie. Ofwel "Tijdlijn" voor het weergeven van de tijdlijn in alle menu's, of "Tijdlijn (alleen audio-nasynchronisatie)" voor een tijdlijn uitsluitend in de audio nasynchronisatie.
De regelingen "Video", "Insert" en "Kleur veranderen" kunnen alleen worden gedefinieerd als de tijdlijnmodus is geselecteerd.

Iconen : Hier kunt u de grootte van de voorbeeldafbeeldingen die in het storyboard worden weergegeven instellen tussen "klein", "medium" en "groot". Met hoge scherminstellingen ziet u veel kleine voorbeeldfoto's in de "kleine" instelling en in "grote" een paar grote foto's, waar u de details beter kunt zien. De beeldgrootte instelling is van toepassing in zowel storyboard- als tijdlijn-modus.

Video (Beeld boven midden) : U kunt in de videotrack ofwel een tekst op de track weergeven waarbij de scènenaam als identificatie aangegeven wordt. Het is echter ook mogelijk om een beeld aan het begin en einde van de respectievelijke scène weer te geven. In dat geval kunt u de grootte van de weergave van klein, middelgroot tot groot bepalen. De afbeeldingen hebben voorrang op de tekst, dus bij zeer korte scènes kan de naam worden bedekt door de afbeeldingen.

Insert (Beeld boven rechts) : U kunt dezelfde instellingen voor de insert-track als voor de videotrack maken. Bovendien kunt u de insert-track volledig uitschakelen, mocht u de weergave van inserts niet nodig hebben.

Kleurverandering: gebruik deze knop om een alternatieve scèneweergave van de videotrack in te schakelen. Als deze optie is geactiveerd, worden de scènes weergegeven in afwisselende blauwtinten naast de gele scheidingsmarkeringen.

Tooncurve tonen : dit verwijst naar het audio-navertoning bereik, waar het tijdlijndisplay de geluidsdelen met een tooncurve en een envelop getoond worden. Als u hier in de instellingen het vinkje voor de tooncurve verwijdert, vervalt het tekenen van de tooncurve. Dit zorgt bij het werken met langere muziekstukken (enkele minuten) en op langzamere apparaten voor een vloeiender beeldopbouw. Dus als je de beeldopbouw in het nasynchroniseren menu erg langzaam vindt, probeer dan de tooncurve uit te schakelen.

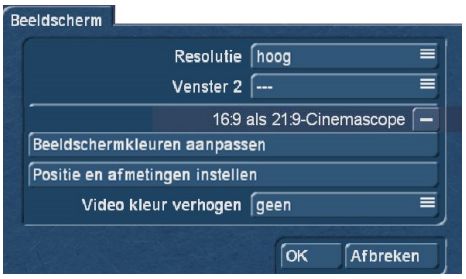
Scènelijst (Shotlist)

U kunt ook in dit menu de weergavemodus van de shotlist instellen.
Deze instelling is echter ook afhankelijk van uw momenteel geselecteerde schermresolutie en daardoor deels niet instelbaar.

Mode (Beeld links boven) : U hebt de mogelijkheid om de weergave van uw shotlist te wijzigen van een scènelijst met één regel naar een reeks met meerdere regels. Of u gebruikt de automatische functie, die de weergave optimaliseert, afhankelijk van de schermgrootte.

Iconen (Beeld rechts boven) : Hier kunt u de grootte en dus ook het aantal preview-afbeeldingen die in de shotlist worden weergegeven instellen tussen "klein", "medium" en "groot". Met hoge scherminstellingen ziet u met de instelling "klein", veel kleine miniaturen in veel rijen, met “groot” minder en grotere foto's waarop de details veel beter te zien zijn.

4.1.4 Beeldscherm



S G Dit menu is alleen beschikbaar als de zilver of Gold Editie geactiveerd is. In de basisversie kan alleen de resolutie direct in het instellingenmenu worden geselecteerd. Alleen met de Gold Editie is de volledige functionaliteit beschikbaar.
Een klik op de knop "Beeldscherm" opent een menu waarin u verschillende scherminstellingen kunt maken. Met Bogart SE kunt u met een of twee verbonden beeldschermen werken. Daarom zijn er twee afzonderlijke keuzeknoppen.

Selecteer onder "Resolutie" de resolutie voor de Bogart 10 werkoppervlakte (boven middelste beeld)

***Opmerking** : Bogart 10 genereert op Windows-pc's 4 verschillende originele resoluties. Als de instellingen voor de schermgrootte in Windows de Bogart-instelling zijn, wordt het Bogart-bureaublad in een venster weergegeven. De vensters kunnen worden gevuld met "volledig scherm" (selectie met de linker trackbal / muisknop links bovenaan "Bogart-Hoedje"). Door "op te schalen" kunnen kleinere artefacten in het display verschijnen, dus voor een duidelijke en scherpe weergave worden de "Originele resoluties" aanbevolen.*

Laag : u krijgt een beeldverhouding van 16:9 met een resolutie van 1024 x 576 pixels (equivalent aan 720 x 576, 16: 9 beeldverhouding 1: 1 pixels) Deze instelling is geschikt voor monitors met een lagere resolutie, is ook met zeer oude VGA-monitoren bruikbaar.

Medium : u krijgt een venster in 16:9-indeling met een resolutie van 1280 x 720 pixels. Deze instelling is geschikt voor monitoren met gemiddelde resolutie.

Hoog : u krijgt een venster in het formaat 16:9 met een resolutie van 1.920 x 1.080 pixels. Deze instelling komt in termen van beeldgrootte overeen met de videobeelden die zijn gemaakt met AVCHD-camera's. In dit opzicht worden dergelijke Full HD-opnamen weergegeven met de hoge instelling in de oorspronkelijke resolutie. Huidige pc-systemen en monitoren kunnen deze resolutie al verschillende jaren weergeven, zodat de "hoge" resolutie zoiets als de "standaard" voor HD-videobewerking is.

zeer hoog : u krijgt een venster in het formaat 16:9 met een resolutie van 3.840 x 2.160 pixels. Deze instelling komt overeen met de videogrootte die wordt geproduceerd door de huidige 4k-camera's. Om zo'n scherm weer te geven, hebt u een krachtige computer en een 4k-monitor nodig, die via een beeldschermpoort of HDMI-uitgang moeten worden aangesloten om de 4k-resolutie weer te geven.

Venster 2 (beeld rechtsboven) : hier kunt u instellen of het afspelen van een scène of de weergave van het videobeeld in een tweede venster mogelijk moet zijn. Het tweede venster kan zich op dezelfde monitor bevinden als het eerste venster of op een tweede monitor die op het systeem is aangesloten (zie voor details over het instellen van de vensters en de werking met twee schermen onze gids "Addendum voor Casablanca 4 en Bogart voor Windows).

Men heeft de volgende instelmogelijkheden :

--- : Geen tweede venster, het afspelen en weergeven moet op een scherm gebeuren.

schaalbaar : u kunt de grootte van uw venster vrij schalen en naar wens aanpassen.

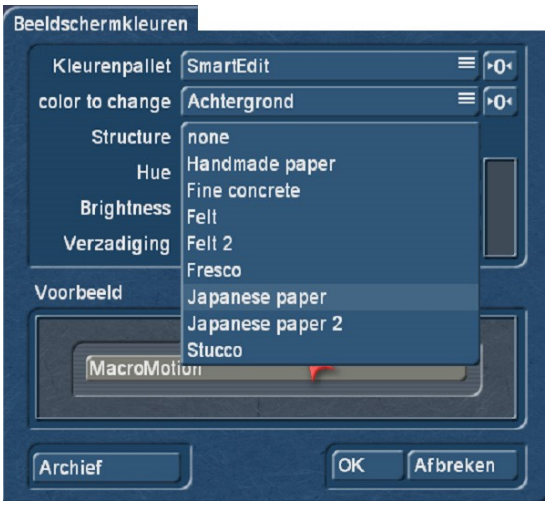
zoals de video : als het venster de grootte en beeldverhouding van de video zou moeten krijgen, selecteer dan dit item.

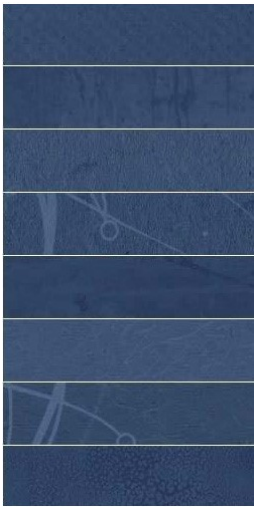
Volledig scherm: de video wordt in een extra volbeeld scherm afgespeeld. Schakelen tussen de video- en Bogart-vensters gebeurt dan via het toetsenbord van Windows.

G **16:9 als 21:9 Cinemascope** :
als u het product "Cinemascope" hebt geactiveerd, kunt u hier uw 16:9-scherm wijzigen in een 21:9-scherm.

Beeldschermkleuren wijzigen

Met het menu “Beeldschermkleuren wijzigen” kunt u het kleurenschema van het menu wijzigen. De "Kleurenschema" -selectie kan worden gebruikt om vooraf ingestelde patronen "Bogart SE", "SmartEdit", "R (elax) V (ision) Tagdesign" en "RV Night Design" (foto rechtsboven) te selecteren.





Dan gaat het, als u wilt, "rond". Onder "color to change" wordt gedefinieerd of u de achtergrond, de knoppen, de tekst of de muisaanwijzer (afbeelding hierboven links) wilt bewerken en kunt u dat doen met behulp van drie schuifregelaars "Kleurtint" (Hue), "Helderheid" (Brightness) en "Verzadiging" helemaal vrij in het volledige kleurenspectrum.

Onder "Structuur" kunnen nu verschillende structuren voor de achtergrond worden geselecteerd (afbeelding rechtsboven, "geen" structuur geeft de gebruikelijke vloeiende achtergrond), waarmee men prachtige kunststof werkvlakken kan "sleutelen" (zie rechterkant). De verbeeldingskracht in het ontwerp van "zijn" Bogart-systeem zijn zo weinig grenzen gesteld.

***Opmerking**: let er bij de kleurdefinitie van de tekst goed op, dat de tekst nog steeds goed leesbaar is, zelfs als de knoppen en gemarkeerde selectiegebieden worden ingedrukt. Verder kan iedereen doen wat hij / zij wil, de mooiste instellingen kunnen worden opgeslagen door middel van een "archief", Bogart 10 heeft al negen voorinstellingen.*

Door een van de vier standaardkleurenschema's of de twee knoppen > 0 < te selecteren, worden de waarden teruggezet naar de standaardwaarden. Handig als u veel te "speels" bent geweest.

Zichtbare Positie en Grootte instellen

Sommige tv's knippen door middel van een zogenaamde "Pas Partout" links, rechts, boven of onder, randen van het beeld.

Om op dergelijke televisies toch een volledig scherm met alle knoppen en beeld bereiken te kunnen zien, kan de grootte van het werkvenster en de positie ervan op het scherm worden bepaald met behulp van de knoppen "Grootte" en "Positie" (linksboven is "0.0").

Videokleur verhogen

De "videokleur verhogen" wordt gebruikt om de kleuren van de scènes op het Bogart-werkstation te verhogen. Dit geeft u krachtigere kleuren bij het weergeven en bewerken van scènes, maar ook de scènebeelden op het clipboard en in het storyboard zijn daarop gebaseerd. U kunt de kleur met "geen" niet verhogen, als men meerdere Bogart 10 beeldvensters heeft, kan men instellen of de kleur "alleen in venster 1" of "alleen in venster 2" of "in beide vensters" moet worden verhoogd.

***Belangrijk** : de kleurverhoging geeft een kleurrijker beeld, maar heeft geen invloed op de geëxporteerde scène. U kunt voor deze optie instellen of de kleurverhoging in het algemeen al dan niet moet worden gebruikt. Bovendien kunt u definiëren of de kleurverhoging moet worden gebruikt in het eerste, tweede of beide vensters.*

Algemeen : Men kan het Bogart venster natuurlijk zoals elk ander venster in Windows ook manueel vergroten of verkleinen.
Alleen de resolutie in het venster verandert daardoor niet.

Als u het Bogart-pictogram in de linkerbovenhoek van het menu selecteert, gaat men naar de vensterdefinities, waar u het venster met één klik op "Volledig scherm" of "Origineelformaat" kunt instellen, het venster kunt verplaatsen, de grootte van het venster kunt wijzigen en minimaliseren en maximaliseren zijn ook mogelijk.

4.1.5 Opname, Weergave

S G In dit menu maakt men verschillende instellingen voor opnemen en afspelen.

Opname

Knipherkenning : het biedt HD-filmers de mogelijkheid om automatisch snijpunten te detecteren wanneer het HD-signaal in een camera wordt omgezet en als een DV-signaal naar Bogart SE wordt verzonden. Standaard staat de software in "Automatische" modus en probeert de beste instelling zelf te herkennen. Als automatisch knippen niet mogelijk is, kunt u naar knippunten zoeken met "Startcode" of "Tijd". De omstelling moet vóór het opnemen worden uitgevoerd. Afhankelijk van de gebruikte camcorder, kan de gebruikte methode en nauwkeurigheid van knippen variëren.

DV-beeldverhouding : voor DV-opnames kunt of zou u de beeldverhouding met deze knop moeten definiëren. De instelling "Automatisch" zoekt naar de ID die is geïntegreerd in het DV-signaal. Als deze ID niet (meer) beschikbaar is, kunt u / moet men de opname dienovereenkomstig definiëren met de instellingen "16:9" of "4:3".

Daarbij "forceert" men het signaal in de juiste modus, bij een verkeerde keuze met vervormingen.

Weergave

Audio / video-offset : u kunt dit gebruiken om een synchronisatie tussen beeld en geluid in te stellen. Deze instelling is alleen van invloed op het afspelen van het materiaal tijdens het bewerkingsproces, maar heeft geen invloed bij het voltooien tijdens het branden van een dvd of bd. Het kan nodig zijn om de audio / video-offset aan te passen wanneer u het geluid via een ander apparaat dan het beeld speelt (bijvoorbeeld via de monitor en een afzonderlijke versterker). Sommige beeldschermen hebben een korte tijd nodig om de video weer te geven. Als u het geluid via een hoofdtelefoon of een geluidssysteem hoort, is er mogelijk een minimaal maar irritant verschil. Ga als volgt te werk om deze verschuiving bij het afspelen aan te passen:
• Indien het geluid voor het beeld komt, bvb het dichtvallen van een deur eerder te horen dan te zien is, stelt men de regeling meer naar rechts (in positieve richting).
• Indien daarentegen het beeld eerder te zien is dan het bijhorende geluid moet men, ter compensatie, de regeling naar links verschuiven (negatieve richting).

Afspeelmodus : de verschillende afspeelmodi kunnen resulteren in verschillende afspeelresultaten, afhankelijk van de verschillende hardware- en softwareconfiguraties. Normaal gesproken is de "Auto" instelling degene die de beste resultaten geeft of een zo vloeiend mogelijk afspelen. Voor afspeelproblemen kunnen de modi "Eenvoudig" en "Standaard" als alternatief worden getest. Over het algemeen beïnvloedt niet alleen de instelling en de uitrusting van de computer het afspeelresultaat, maar ook de mogelijkheden en de instellingen van uw monitor of tv.
De namen "Eenvoudig" en "Standaard" zijn in dit geval "Rook". Test alsjeblieft welke instelling op je systeem met je monitor de beste afspeelresultaten oplevert, wij handboek auteurs zijn op ons huidige systeem met "Eenvoudig" goed bediend, zelfs als het wat "eenvoudig" klinkt.

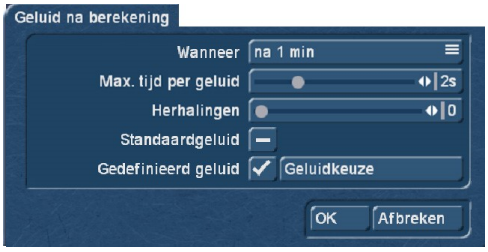
4.1.6 Effecten, Berekening

S G De menu omvang is eerst met de Gold Edition volledig beschikbaar. In dit menu hebt u de mogelijkheid om instellingen te maken voor het weergeven van effectlijsten en het berekenen van de effecten.

G **Rand afdekken :** deze functie kan worden geactiveerd door in het vakje te klikken. Er wordt dan bij de effectberekeningen een zwarte rand gemaakt, die mogelijke storingen in het randgebied tijdens latere weergave afdekt. Houd er rekening mee de getroffen rand zo smal te maken dat het niet zichtbaar is op een CRT-tv. Deze functie wordt b.v. alleen zichtbaar tijdens de weergave via een HDTV-scherm of een beamer.

Rand instellen: De grootte van de rand wordt hierbij bepaald. Hier zijn links, rechts, boven en onder maximaal 100 pixels mogelijk, die kunnen met schuifregelaars worden aangepast.

De activering van "Originele afmetingen" reset de waarden.



Klank na Berekening: Met deze instelling kunt u een geluidssignaal inschakelen dat u waarschuwt aan het einde van een berekening. Stel onder "Wanneer" de berekeningstijd in ("na 10 sec." tot "na 10 min."), vanaf waar het geluidssignaal (nadat de berekening is gemaakt) moet worden gespeeld. Deze functie is handig als u langere berekeningstijden wilt gebruiken voor andere activiteiten zonder het einde van de berekening te missen.

Als u geen geluid wilt horen, zet u de instelling "Wanneer" op "nooit". Met "Wanneer" kunt u bepalen van welke berekeningstijd een signaaltoon hoorbaar moet zijn. De duur van het geluid wordt bepaald door de **maximale duur per geluid**. Als u een geluid hebt geselecteerd dat korter is dan de ingestelde duur, wordt het ook korter afgespeeld. Er kan ook een **herhalingsindicatie** gemaakt worden hoe vaak het signaal moet herhalen.

U kunt het geluid ook zelf aanpassen : ofwel neemt u het **standaardgeluid** van het systeem of selecteert een **bepaald geluid** uit de audio-jingles.

Favorieten bewerken : Hier definieert u voor alle mogelijke "afdelingen" uw persoonlijke effect favorieten, die tijdens de bewerking op een prominente plaats extra getoond worden.

Rechts kiest u eerst de "Effectafdeling", bijvoorbeeld (zie links) de overgangseffecten en selecteert u vervolgens uit de lijst aan de linkerkant door een "vinkje" te plaatsen voor de effecten die u altijd snel ter beschikking wilt hebben. Met de knoppen onder de effecten kunt u, zoals gewoonlijk, "Alles", "Standaard" of individueel geïnstalleerde pakketten weergeven, wat de selectie eenvoudiger maakt.

De gemaakte instellingen kunnen ongedaan gemaakt worden met "Selecties in deze lijst wissen" alleen voor de huidige effectafdeling, met “Alle selecties wissen” voor de ganse “Favorieten bewerken” functie.

Lijst met veel gebruikte effecten wissen : Bogart 10 biedt u niet alleen de mogelijkheid om lijsten met uw favoriete effecten samen te stellen, maar "verzamelt" de effecten die u het vaakst gebruikt terwijl u werkt. Deze laatst gebruikte effecten ((LRU) engl. „last resently used“) kunnen worden gebruikt in plaats van de favoriete effecten (Fav.) In het "Bewerken" menu. Deze verzameling kan hier, indien nodig, gewist worden.

Smart Rendering: in dit bereik kunt u de achtergrondberekening van de effecten activeren.
Klik hiervoor in het vak naast de "Smart Rendering" -functie zodat een vinkje verschijnt. Nogmaals klikken zal een streepje geven en de berekening zal weer uitgeschakeld worden. Als u "Smart Rendering" inschakelt, worden de meeste effecten op de achtergrond berekend terwijl u al verdere stappen kunt uitvoeren. In de regel kunt u ook verschillende berekeningen starten die vervolgens na elkaar worden berekend terwijl u reeds verder werkt.

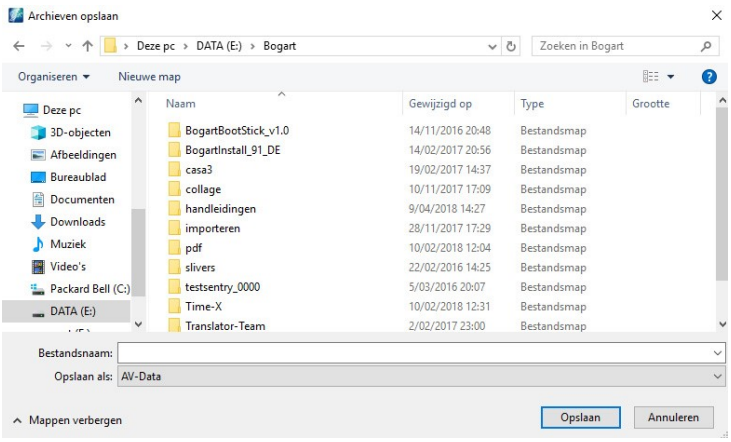
De functie **Berekening afbreken**, dient om de actuele en gereedstaande berekeningen af te breken. Daaronder worden u het aantal effecten en hun totale lengte getoond.

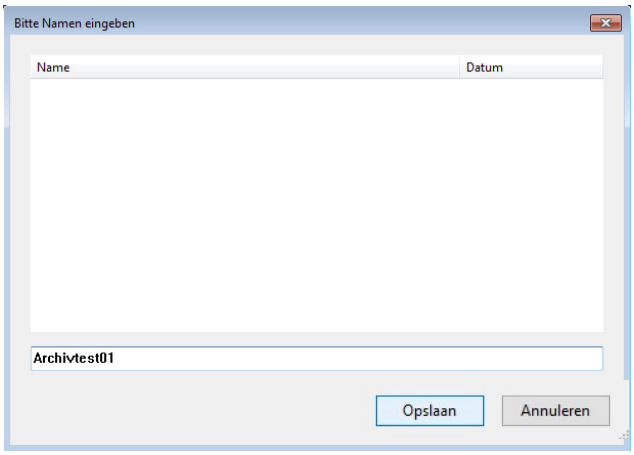
Verder kunt U in dit venster beslissen wanneer het meest recente effect moet worden berekend. U kunt de **laatst toegevoegde als eerste of als laatste laten berekenen**. Bevestig uw keuze en sluit vervolgens het venster door op "Ok" te klikken. Bij het uitvoeren van de achtergrond berekeningen, wordt dit aangegeven door een klein "fx" -pictogram in de rechterbovenhoek van de effectmenu's.

U kunt het Smart Rendering-menu ook openen vanuit de effectmenu's door op het pictogram "SR ..." te klikken. Als de drie punten onder SR zijn ingevuld, dan is Smart Rendering actief, zijn de punten vrij, is het uitgeschakeld. Als een berekening wordt uitgevoerd via Smart Rendering, ziet u dit door een knipperend "fx" -teken rechts van dit symbool.

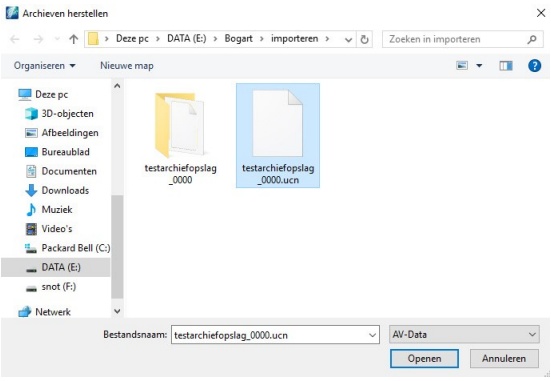
4.1.7 Archief

Met de functie **archieven opslaan / herstellen** kunt u de gegevens die in de archieven zijn opgeslagen (kleuren, titelteksten, audio-effectcombinaties) op een extern medium opslaan en later terugzetten op het systeem. Zo heb je bvb na een nieuwe installatie alle archiefgegevens weer beschikbaar of kunnen ze worden overgebracht naar een tweede systeem. Als u op **Archief** klikt, wordt een menu geopend waarin u kunt kiezen tussen **Back-up** en **Herstellen**.





Druk op de knop “**Opslaan**”, u kunt een **map selecteren** (afbeelding links). Na het kiezen en bevestigen van de map of het medium, voert u (beeld rechts) onderaan een naam in voor de back-up. U ziet hier ook alle mogelijk reeds opgeslagen archiefversies vermeld. Na bevestiging door **opslaan** worden de gegevens opgeslagen op het geselecteerde medium.



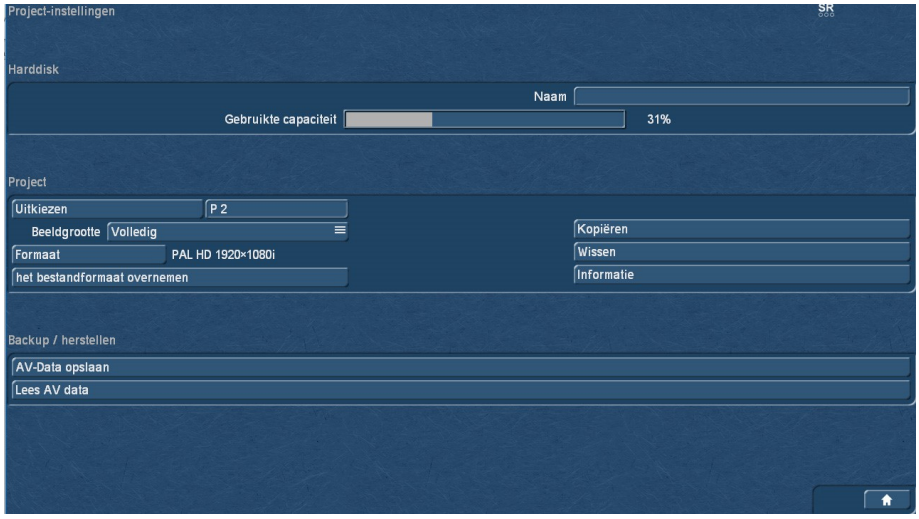
Hebt u besloten om te **herstellen**, selecteert u het bronmedium of de bron map. Nadat u het medium hebt gekozen, kunt u kiezen uit de beschikbare archieven en klikken op **Laden**. Het geselecteerde archief wordt vervolgens geladen.

Informatieveld: Linksonder in het menu vindt u een informatieveld dat zowel de programmaversie als het serienummer van het Bogart-systeem toont. Als u in dit veld klikt, ontvangt u verdere systeeminformatie (hoofdstuk: 4.1.1).

Menu-pictogram: als u op het menupictogram onderaan rechts klikt, keert u terug naar het hoofdmenu (of een klik op de rechter trackbalknop).

5 Project omgeving

In het menu "Projectinstellingen" kunt u de instellingen voor uw huidig of een ander project opgeven. Dit betreft bijvoorbeeld de projectnaam, het afbeeldingsdetail, het formaat en de basisselectie van het project.



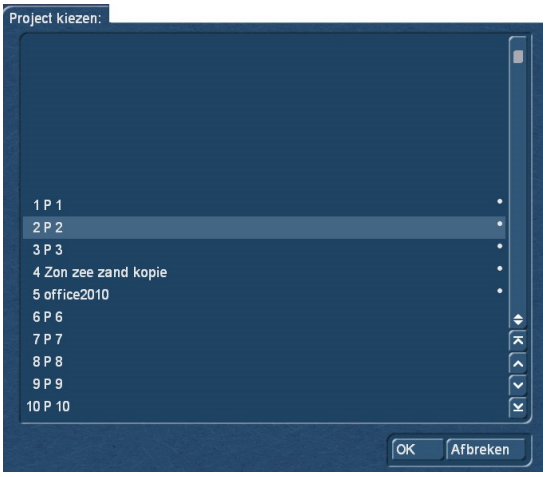
De knop "Selectie (harde schijf)" verschijnt hier alleen als u een licentie hebt voor het extra programma "Disk Juggler", waarmee u op een of een aantal externe schijven kunt werken als alternatief voor de interne harde schijf.

Naam : U ziet in de rechterbovenhoek de knop "Naam". Klik op het invoerveld om het scherm toetsenbord op te roepen, waarmee u uw harde schijf een gewenste naam kunt geven als u dat wilt. Deze naamgeving heeft geen invloed op de Windows-namen van een station.

***Opmerking** : zelfs als de huidige Windows-systemen er geen problemen mee hebben, vermijd a.u.b. het gebruik van speciale tekens zoals "/) " §! * # " (slechts een keuze) in de naamgeving. Een duidelijke naam - vooral bij gebruik van meerdere harde schijven - draagt bij voor een beter overzicht en orde.*

Gebruikte capaciteit : de melding "gebruikte capaciteit" toont de momenteel gebruikte ruimte op de harde schijf. Omdat dit scherm verwijst naar de volledige harde schijf, is het niet mogelijk om het voor individuele projecten weer te geven. Audio en video zijn hier samengevat, ze delen de ruimte "dynamisch".
De procentuele waarde houdt ook rekening met het verbruik door de rest van het systeem.

Uitkiezen (Project) : Klik op de knop "Uitkiezen" om het menu "Project kiezen" te openen, waarin verschillende (tot 30) projecten staan om uit te kiezen. Als er al scènes in sommige projecten voorkomen, ziet u in dit venster aan de rechterkant een witte markering naast de projectnaam.

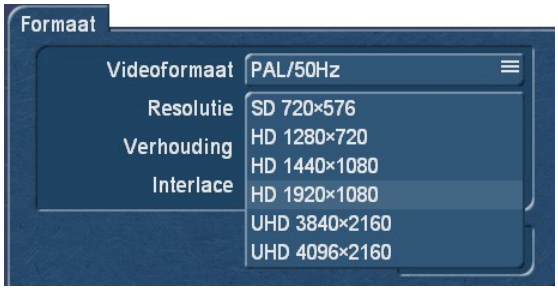


Het project dat u hebt geselecteerd, wordt naast de selectieknop weergegeven nadat u op 'Ok' hebt geklikt (bijvoorbeeld 'P 1'). Als u het project een nieuwe naam wilt geven, klikt u op het displayveld met de projectnaam (begin "P 1", "P 2", enz.) Zodat het toetsenbord verschijnt en u een andere projectnaam kunt invoeren. De geselecteerde projectnaam wordt ook weergegeven in het Bewerken menu boven de scènelijst.

U kunt alleen het momenteel actieve project bewerken! Het is echter mogelijk om de video- en audiogegevens tussen de verschillende projecten uit te wisselen via het clipboard of de MediaPool (zie hoofdstuk 7.8).

Beeldgrootte : Onder "Beeld" kunt u kiezen tussen "Klein", "Normaal", "Groot" en "Volledig". We raden aan om dit in te stellen op "Volledig" voor de toepassing met moderne HDTV-schermen. De afbeeldingsselectie kan op elk moment in het huidige project worden omgeschakeld, omdat dit alleen de berekening van effecten en titels beïnvloedt.

Formaat: De knop "Formaat" heeft verschillende instellingsopties. De hier te maken instellingen, moeten over het algemeen gebaseerd zijn op het materiaal dat wordt gebruikt en er aan aangepast worden.

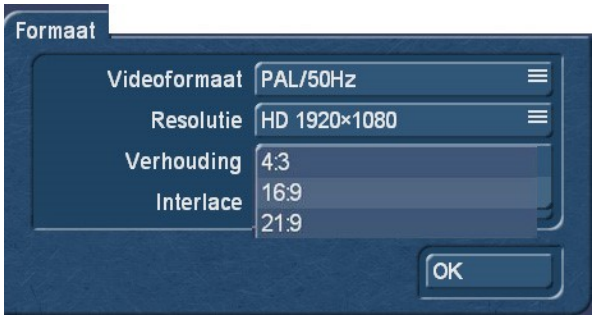


Onder "Videoformaat" stelt men de verversingsfrequenties in. Omdat de wereld onderscheid maakt tussen twee televisiestandaarden, kunt u hier schakelen tussen PAL en NTSC. PAL gebruikt een verversingsfrequentie van 50 Hz en NTSC een van 60 Hz. U moet deze instelling instellen voordat u het project gebruikt. Het mixen van PAL- en NTSC-materiaal is niet raadzaam, omdat in de video dan altijd schokken te zien zijn. Bovendien kan een herhalingsfrequentie van 24 Hz worden ingesteld om in de "film" -modus te werken.

S G Bij een **resolutie** wordt de projectresolutie (in pixels breedte x hoogte) gedefinieerd. De hier ingestelde resolutie moet gebaseerd zijn op het gefilmd materiaal van de camera. Bogart converteert het materiaal wel als het niet met de projectresolutie overeen komt. Dit kost echter tijd ... en het materiaal wordt door de conversie ook niet beter. Nadat een resolutie is vastgelegd, kan deze in dit project nadat de eerste scène is opgenomen / geïmporteerd niet meer worden gewijzigd.

Beeldgrootte	Beeldpunt (Pixel)	Beeldverhouding	Wanneer gebruikt
UHD 4096x2160	8.847.360	16:9	Geschikt voor opnamen van Ultra HD- (4K-) camera's
UHD 3840x2160	8.294.400	16:9	Geschikt voor opnamen van Ultra HD- (4K-) camera's
HD 1920x1080	2.073.600	16:9	Geschikt voor opnamen van AVCHD-camera's in Full HD resolutie.
HD 1440x1080	1.555.200	16:9	Is in der Regel i=interlace en de Standaardresolutie van HDV camera's. Sommige camera's kunnen ook in p=progressief geschakeld worden.
HD 1280x720	921.600	16:9	Enkele camera's ondersteunen alleen deze resolutie, die meestal in p=progressief opnemen.
SD PAL 720x576	414.720	4:3, 16:9	Analoge en DV kwaliteit van opgenomen PAL Materiaal.
SD NTSC 720x480	345.600	4:3, 16:9	Analoog en DV kwaliteit van opgenomen NTSC Materiaal.

i: geïnterlinieerd en betekent dat het opgenomen is met velden (=halve beelden). p: Progressief, wat betekent dat een full-frame (volledig beeld) opname was of wordt gedaan.



S G **Beeldverhouding**: naast het instellen van de resolutie, kunt u ook de beeldverhouding voor SD-projecten instellen. Hier hebt u de keuze tussen 4:3 en 16:9. Voor HD-projecten is de beeldverhouding 16:9, als u het product "Cinemascope" hebt geïnstalleerd, krijgt u bovendien 21:9 aangeboden voor selectie.

Als u materiaal met verschillende beeldverhoudingen mengt, kunnen er bij effecten ongewenste effecten optreden.

Geïnterlinieerd : camera's die de Progressief-functie ondersteunen werken met 25 (30 in NTSC) of 50 frames in plaats van 50 (60 in NTSC) velden (interlace) per seconde. Als u een van de progressieve formaten hebt geselecteerd, verschijnt er een waarschuwingsbericht dat u er opmerkzaam van maakt om deze instelling alleen te gebruiken in combinatie met een Progressief Scan-camera, anders is het effectgebied mogelijk beperkt.
Als u een progressief formaat voor uw project hebt gekozen, werkt u intern met volbeeld.

Na het sluiten van de instelling met OK, worden de instellingen gespecificeerd als tekst rechts van de knop "Formaat".

Bogart 10 NEU

Formaat van bestand overnemen : als u niet zeker weet welke indeling je videomateriaal heeft, selecteert u (als het project leeg is) de knop 'Formaat van bestand overnemen' en verschijnt het Windows-menu. Hier zou u nu een van de videobestanden moeten selecteren die u in dit project wilt laden. Na een korte analyse stelt Bogart 10 het "formaat" automatisch exact in op het formaat van het geselecteerde bestand.

S G **Kopiëren**: hiermee kunt u afzonderlijke projecten kopiëren. Er zijn verschillende toepassingen voor zo'n kopie:

• Sla de huidige versie van uw film op om iets veilig te proberen.
• Maak meerdere versies van een film, zoals een korte en een lange versie.
• Sla een "start project" op waarmee elk nieuw project begint. Je hebt dus altijd je begin- en filmeinde klaar staan of je favoriete achtergrondmuziek bij de hand.

Opmerking : *Met de functie „Project kopiëren" is het niet mogelijk 2 projecten samen te voegen*

Om een project te kopiëren, selecteert u in het projectmenu onder "Project" - "Kiezen" het project dat moet worden gekopieerd (mag niet leeg zijn). U kunt nu bepalen welke delen van het project in de kopie moeten worden opgenomen:
• Storyboard
• Shotlist
• Samples

Het kan dus handig zijn om het storyboard niet mee te kopiëren, als u een andere versie van hetzelfde materiaal wilt genereren. Om een directe kopie te maken moeten alle vinkjes ingesteld zijn. Nu kunt u het doelproject selecteren. Hier worden alleen lege projecten aangeboden.

***Opmerking** : u moet ten minste één leeg project hebben om een project te kunnen kopiëren.*

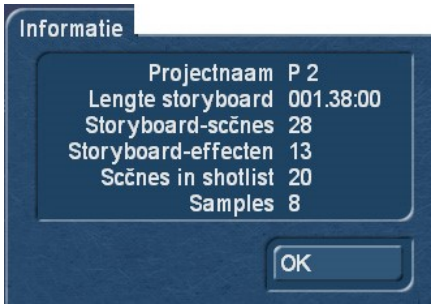
Projecten kopiëren is meestal na een paar seconden gebeurt en vereist geen extra opslag capaciteit voor de samen gebruikte videoscènes.

Wissen : als u op de knop "Wissen" klikt (in het "Project" bereik), wordt een menu geopend waarin u kunt opgeven welke delen van het geselecteerde project moeten verwijderd worden. U kunt kiezen uit de drie opties "Storyboard wissen", "Shotlist wissen" en "Samples wissen" en u kunt ook twee of alle drie opties activeren. Activeer (vinkje) of deactiveer (streepje) de gewenste functie door in het vakje naast de functie te klikken. Als u besluit om alle opties te activeren, worden alle gegevens (video en audio en alle effecten) in het momenteel geactiveerde project verwijderd. Daardoor zijn alle projectinstellingen in het nu lege project opnieuw beschikbaar.

Worden niet verwijdert:

- de andere bewerkte projecten
- gearchiveerde kleuren en titels
- effectmodules; ook later geïnstalleerde
- geïnstalleerde lettertypen
- andere aanvullende programma's

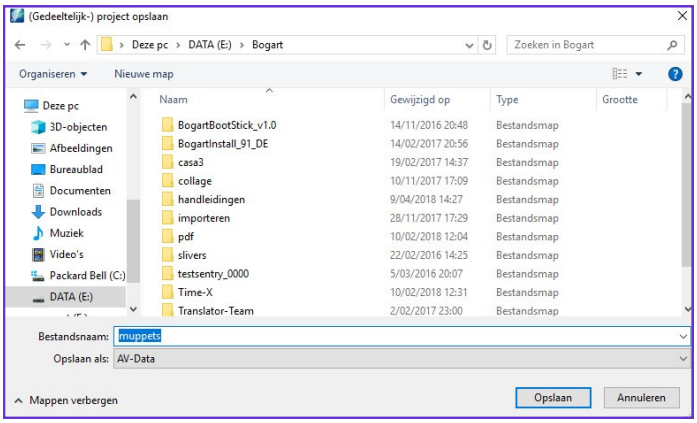
Als u besluit uitsluitend één functie te activeren, wordt ook alleen dat deel van het project verwijderd. Als een project eerder is gemaakt als een kopie van een ander project, kan het zijn dat niet veel capaciteit wordt vrijgegeven bij het verwijderen, omdat de scènes nog steeds aanwezig zijn in het oorspronkelijke project. Zie ook "Kopiëren".



Informatie : de knop "Informatie" geeft informatie over de projectnaam, de lengte van het storyboard, de scènes en effecten die in het storyboard zijn ingevoegd, en het totaal aantal beschikbare scènes en geluidsfragmenten.

G **AV-Data opslaan** : hiermee kunt u de shotlist, het storyboard en de audio samen of afzonderlijk opslaan om deze met andere Bogart-systemen te delen. Na het selecteren van "OK", verschijnt een Windows-bestandsvenster met de vraag om een naam voor de back-up in te geven (afbeelding rechtsonder).

Lees AV-Data : als u data van een ander Bogart-systeem of een zelf-opgeslagen back-up wilt inlezen, gaat dat hier.



***Opmerking**: met "AV-data opslaan" en "AV-data inlezen" worden de interne projectgegevens geëxporteerd of ingelezen zonder opnieuw te coderen. Daardoor is het opslaan en inlezen verlies vrij en is relatief snel uit te voeren als je een snel geheugen gebruikt (harde schijf, ..). Hier worden geen inserts, effecten of nasynchronisatie opgeslagen.*

Dit menupictogram brengt u terug naar het hoofdmenu, net als het klikken op de rechter trackbalknop.

6 Opnemen en Importeren

6.1 Het opnamemenu

Als uw apparaat is uitgerust met een FireWire-interface en de zilver- of Gold-editie actief is, is dit menu beschikbaar. Dit menu is speciaal bedoeld voor het opnemen van DV- of HDV-materiaal.

Het is mogelijk om DV- en HDV-materiaal op te nemen en te bewerken binnen een project. Bovendien kunt u ook AVCHD-materiaal in het project importeren. U kunt ook DV-beelden toevoegen aan een HD-project. Het materiaal wordt automatisch geconverteerd voor de betreffende projectinstelling. Tijdens het inspelen via de FireWire-aansluiting vindt automatische formaatherkenning en weergave tijdens de opname (SD / HD) plaats. Als het formaat wordt weergegeven in een geel lettertype, past het niet in het project en vindt conversie tijdens de opname plaats. Besteed speciaal aandacht aan de juiste formaatweergave als u af en toe de HD-> SD-conversie (i-Link-conversie) van een HDV-camcorder wijzigt.

Met deze knop kunt u beginnen opnemen als er een videosignaal aanwezig is op de geselecteerde ingang. Houd er rekening mee dat tijdens het opnemen van HD / SD-signalen, afhankelijk van de monitorinstelling, mogelijk geen video controlebeeld wordt weergegeven. Bij HD-signalen is soms alleen een voorbeeld te zien, maar niet met volledige vernieuwingssnelheid en -grootte. De opname van ander materiaal toont u een volbeeldweergave van het videomateriaal. Het controlebeeld geeft het materiaal weer dat in uw apparaat wordt geladen.

De weergave van het controlebeeld wordt gedaan als een zogenaamde “na opname controle”, het geïmporteerde materiaal wordt dus weergegeven zoals het aanwezig is op de harde schijf. Tijdens dit proces wordt het videomateriaal op de harde schijf opgeslagen, dan pas wordt het gelezen en uitgevoerd als een controlebeeld. Daarom zal de video enkele seconden na het starten van de opname niet worden getoond.
Gedurende deze tijd ziet u vóór de opnametijd een "L". Zodra het controlebeeld wordt weergegeven, ziet u aan de "P" voor de opnametijd dat de "achterband-controle" actief is.

Wanneer de opname bezig is, heeft het klikken op de rechterknop van de trackbal hetzelfde effect als de stopknop in het kleine display. Door afwisselend op de linker- en rechterknop te klikken terwijl de aanwijzer op het pictogram staat, kunt u tijdens de opname het gewenste materiaal loskoppelen van ongewenst materiaal. Als u uw opgenomen video automatisch wilt splitsen, moet u na het opnemen het "Bewerken" menu openen. Voor meer informatie, zie hoofdstuk 7.6 "Bewerken" onder "Knippen".

Onder de opnameknop verschijnt na een opname de scènenaam die door het systeem wordt gesuggereerd. Als u hierop klikt, wordt het toetsenbord geopend en is het mogelijk om opgenomen scènes te hernoemen. Achter de scènenaam wordt de lengte van de opgenomen scène weergegeven.

Rest : het veld "Resterend ca .::" geeft aan hoeveel materiaal nog kan worden opgehaald. In sommige gevallen kan dit tot afwijkingen leiden. Vooral bij langere opnamen of HD-materiaal kan dit gebeuren, omdat het systeem de waarde berekent volgens de details van de vorige opname. De waarde wordt alleen opnieuw berekend wanneer een opname is voltooid.

Net als bij de video instellingen wordt dit menu over het videosignaal heen gelegd. U kunt dus het videobeeld tijdens de DV-opname bekijken en dus altijd beslissen of u een passage wilt digitaliseren of niet.

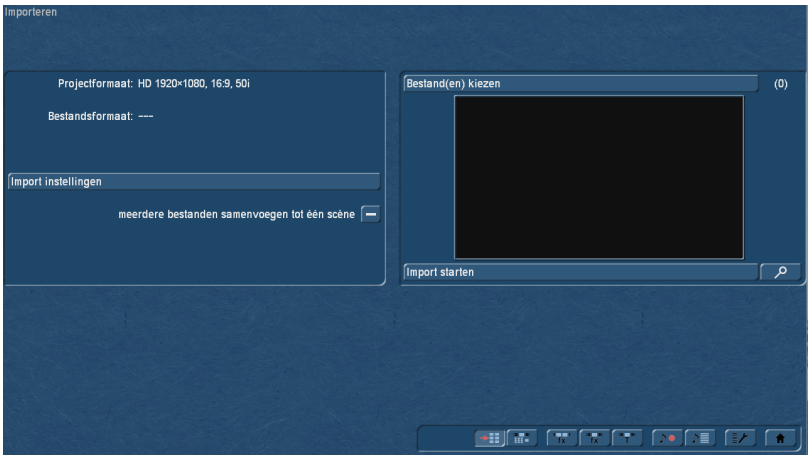
Het pictogram met de twee driehoeken (linksonder) verschuift de balk naar de bovenrand - handig als uw materiaal anders op belangrijke plaatsen zou worden bedekt.

Deze vijf knoppen zijn bedoeld voor "DV-bediening" van een recorder die is aangesloten via de i-Link-interface. Houd er rekening mee dat niet elke recorder wordt ondersteund.

U kunt de recorder (v.l.n.r.) stoppen, de video afspelen, pauzeren, terugspoelen en vooruit-spoelen. Overigens hebben de twee knoppen voor het spoelen een drievoudige toewijzing: het snel vooruit- en achteruitspoelen zonder beeld wordt bereikt in de stopmodus, een langzame voor- en achterwaartse beweging met beeld kan worden bereikt tijdens het afspelen en een klik op de knop in de pauzemodus zorgt voor beeld per beeld vooruit of achteruit schakelen.

Deze drie knoppen leiden rechtstreeks naar het bewerken-, audio opname- en hoofdmenu.

6.1 Het importeren menu



Nadat u op de knop "Importeren" hebt geklikt, wordt het importmenu geopend.

Het importeren-menu is in Bogart 10 herwerkt en er werden een aantal functies toegevoegd om het importeren nog eenvoudiger en handiger te maken voor de gebruikers.

Hier wordt linksboven het formaat van het momenteel geselecteerde project weergegeven.

De eerste stap is het selecteren van de bestanden die moeten worden geïmporteerd met behulp van de knop “Bestand (en) kiezen” bovenaan. Nadat u een of meer bestanden hebt geselecteerd, wordt onder 'Bestandsformaat' weergegeven of de scènes overeenkomen met de resolutie die in het project is geselecteerd.

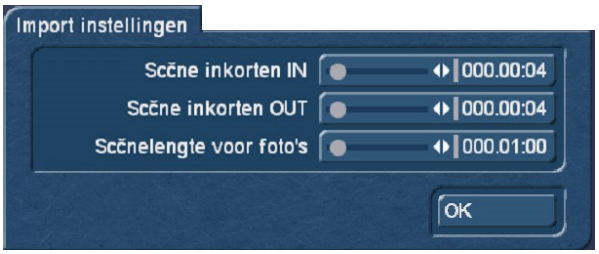
Als er een overeenkomst is, wordt hierop gereageerd met "Formaat komt overeen, geen aanpassing nodig", in geval van non-conformiteit zal het bericht "Formaat is anders, automatische aanpassing" in het geel worden afgedrukt.

Als u nu op de knop "Import starten" klikt, wordt de import van de scène (s) gestart en een voorbeeld weergegeven.

Als de indelingen niet overeenkomen, wordt in de rechterbovenhoek van het voorbeeldvenster weergegeven wat Bogart moet doen om de geselecteerde scènes in het project in te voegen, zoals 'langzaam schalen', beeldfrequentie aanpassen' of iets dergelijks.

Als er nog geen scène in het project is geïmporteerd, biedt Bogart 10 aan om de projectinstellingen te wijzigen in de afmetingen van de scènes die moeten worden geïmporteerd.

Voor import en behandeling van 360º-videomateriaal raadpleegt u het hoofdstuk over het exportmenu (hoofdstuk 8.1) voor meer gedetailleerde informatie.



Onder "Import instellingen" hebt u de mogelijkheid om een automatisch inkorten van de begin- en eindpunten in te stellen. Het stelt ook de scènelengte in voor het importeren van foto's.

De maximale waarden zijn 2 seconden voor het inkorten van de in- en uitpunten en 30 seconden voor de lengte van de scènes die worden gegenereerd uit stilstaande beelden.

De import biedt nog meer opties: aan de ene kant kun je verschillende bestanden combineren tot een scène.

Bovendien kan het "expertmenu" G worden geactiveerd om de import aan zijn individuele behoeften aan te passen.

Voordat we ingaan op het expertenmenu, kijken we naar een andere innovatie van Bogart 10. We hebben nu de mogelijkheid om tijdens het importeren, uniforme namen aan de scènes toe te wijzen en deze in groepen te sorteren.

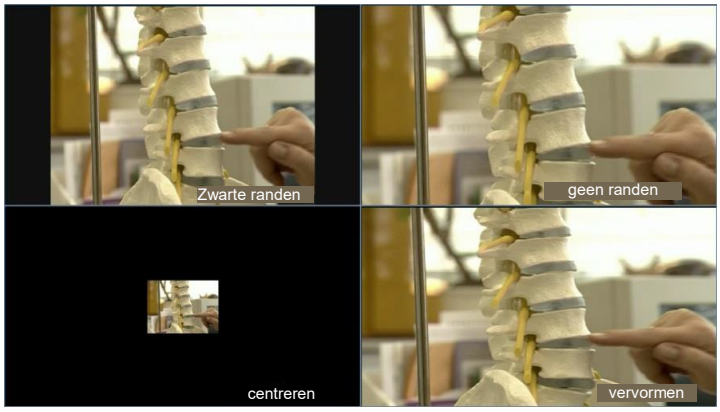
Als u wilt, kunt u eerst een groep selecteren of een nieuwe maken, waarin vervolgens de op te nemen scènes worden opgenomen geklasseerd. Voor het afhandelen van groepen en groepsnamen, zie hoofdstuk. 7.9. We kozen hier voor "Toscana".

Daarna kun je voor 'Naam' iets sprekends bedenken dat verwijst naar de geselecteerde scènes of foto's. Nadat de import is voltooid, vindt u in de scènelijst (afbeelding linksonder) de zojuist geïmporteerde groep onder een uniforme naam met opeenvolgende nummering.

Op deze manier kunt u automatisch namen toewijzen, met de cryptische "C0224", "DSC000362", "000159" en andere namen die worden uitgegeven door digitale camera's, als u wilt, dus aan het einde van de import. U hoeft niet meer na de import naar de naamgeving en eventueel de groepering van de scènes te gaan, zoals voorheen nodig was.

Het expertmenu staat na activering verschillende wijzigingen toe voordat de import wordt gestart.

Hier zijn een aantal mogelijkheden die u kunt toepassen als u niet volledig tevreden bent met de video-opnames.



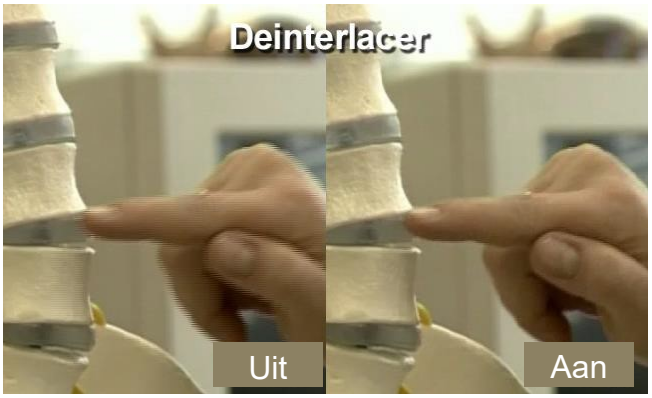
Onder "Beeldverhouding aanpassen" kunt u met "zwarte randen" leven of "geen randen" en zo wat beeldinhoud verliezen in ons voorbeeld links– en rechtsboven.

De afbeelding kan worden "gecentreerd" en dus in ons voorbeeld (SD-scène in UHD-project) behoorlijk klein ... of door "vervormen" aan te passen aan het projectformaat, in welk geval de beeldinhoud in het projectformaat "gevuld" wordt, zonder rekening te houden met de beeldverhoudingen.

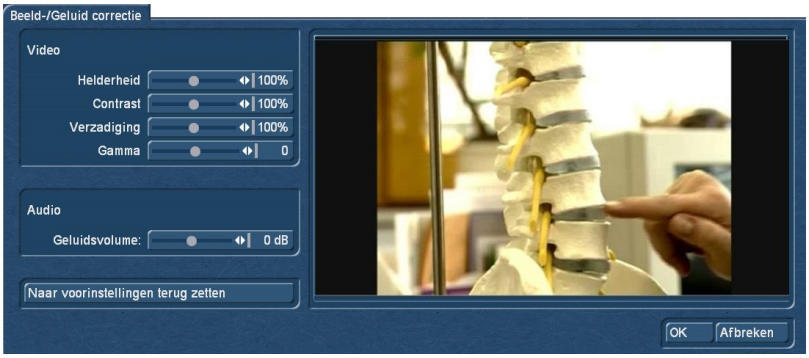
Nadat u de optie hebt geselecteerd, wordt het bijbehorende resultaat weergegeven in het voorbeeldvenster.

Indien nodig kunt u de "vernieuwingsfrequentie" aanpassen.

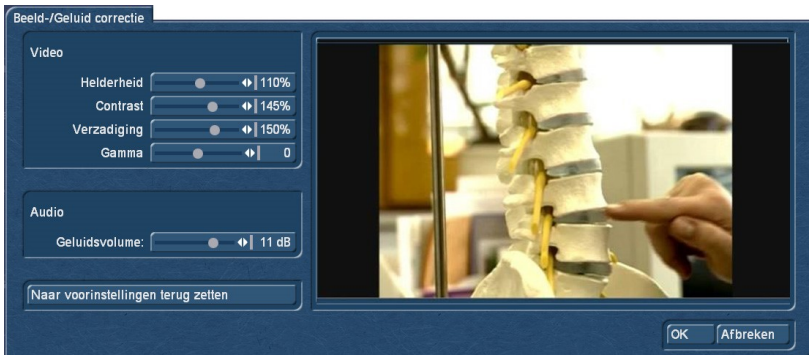
Als u dit niet wilt, kan de verversingsfrequentie ook dezelfde blijven als in de originele scène, waarbij dit alleen "zonder geluid" kan plaatsvinden.



Een "Deinterlacer" (standaard "uit") kan naar behoefte worden ingesteld
"Aan" schakelt automatisch of detecteert automatisch of er een veldverschuiving in de scène is die moet worden gecorrigeerd.



De knop "Beeld / Geluid Correctie" opent een submenu waarin u talrijke instellingen op het videobeeld kunt maken, die ook onmiddellijk in het voorbeeld worden weergegeven.

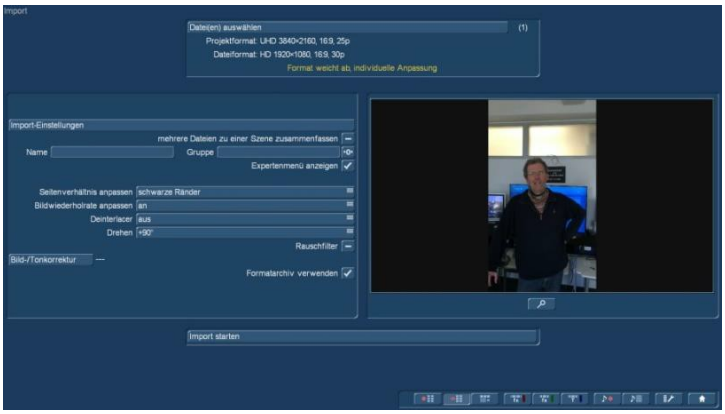


U kunt de helderheid, het contrast, de verzadiging en een gammawaarde aanpassen, het volume kan worden gecorrigeerd in een bereik van -20 tot + 20db.

Als u op de knop "Naar voorinstellingen terug zetten" klikt, worden indien nodig alle gemaakte instellingen terug gezet.

De gemaakte instellingen worden na het verlaten van het beeld / geluidcorrectiemenu, achter de knop “Beeld/Geluid correctie” weergegeven.

Voor de afdeling beeld / geluidscorrectie is er een inschakelbaar "Formaat archief gebruiken". In dit archief worden de instellingen die in een scène zijn gemaakt opgeslagen en de volgende keer als hetzelfde scènetype wordt opgeroepen standaard opnieuw gebruikt. Zo kan men, eenmaal gemaakte aanpassingen aan helderheid, contrast, verzadiging en gamma op hele reeksen scènes toepassen.



Het expertenmenu heeft ook een "roteren" -functie, waarmee videoscènes +90, ,-90 en 180 graden kunnen draaien. Deze functie is ideaal voor hoog-formaat motieven, zoals mensen, kerktorens, enz., Die gewoon niet zonder de rotatiefunctie konden worden gebruikt. In onze tijd waarin mobiele telefoons of smartphones steeds krachtiger worden, zult u de functie "draaien" zeker vaker kunnen gebruiken.

Hoe met de randen van een dergelijke video om te gaan, moet van geval tot geval worden getest en de invoermodule "Aspect Ratio aanpassen" biedt ook enkele opties.

U kunt de preview van de import module ook vergroten door op de knop "vergrootglas" onder de voorbeeldafbeelding te gebruiken. Dan is er een weergave in volledig formaat van de preview, die rechtsonder met "sluiten" weer gesloten kan worden.

6.2.1 De foto-import

In het importcentrum kunnen niet alleen videoscènes maar ook foto's worden geïmporteerd, waaruit Bogart vervolgens scènes genereert in projectresolutie.

Maar Bogart genereert niet alleen een scène met stilstaande beelden, maar hij slaat de oorspronkelijke foto ook op en "onthoudt" de oorspronkelijke resolutie.

Met de "zoom" -functie (speciaal of beeldeffecten) kunt u, door de stilbeeldscène te selecteren, op deze foto inzoomen en een betere zoom beweging krijgen dan wanneer u inzoomt op de videoscène, omdat Bogart voor de Zoom de originele foto gebruikt. Ook extra programma's zoals QuickPhoto2 profiteren van stilstaande beelden met een hogere resolutie.

Resultaten van hoge kwaliteit worden natuurlijk alleen verkregen als de originele foto ook een overeenkomstig hoge resolutie heeft. Voorbeeld: bij het importeren van een "goede oude" digitale foto uit het jaar 2003 met een resolutie van 2.274 x 1.704 pixels in een Full HD-project met 1.920 x 1.080 pixels, kunt u niet verwachten een opmerkelijke kwaliteitsverbetering te krijgen bij een zoom. Als u een foto van een huidige hoogwaardige digitale camera met 5.472 x 3.648 pixels in hetzelfde Full HD-project importeert, kunt u eenvoudig inzoomen op een derde van het scherm en niets verliezen aan scherpte en detail in vergelijking met de scène met stilstaande beelden.

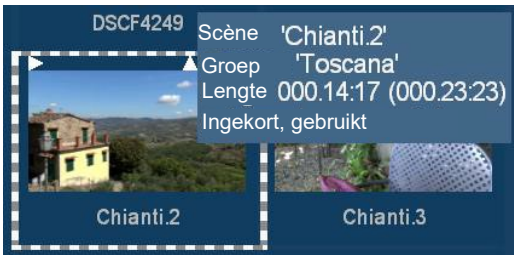
7 Bewerken

Dit menu is verantwoordelijk voor de volledige bewerking en indeling van de ingekorte scènes. Het is het belangrijkste menu. Het menu kan in verschillende weergaven verschijnen. De weergave is afhankelijk van de geselecteerde schermresolutie en of u de Tijdlijn of Storyboard modus gebruikt bij "Instellingen"> "Storyboard, Tijdlijn". Alle knoppen die hier worden uitgelegd, zijn in beide weergaven beschikbaar.

(**1**) In het bovenste derde / vierde / vijfde (afhankelijk van de scherminstelling) van het Bewerkenmenu, ziet u het zogenaamde storyboard. Het idee erachter is de duidelijke presentatie van alle scènes van een productie, die het opnameschema en de nabewerking moeten vergemakkelijken. Bepaalde afbeeldingen, meestal de eerste van een scène, worden gebruikt als een symbool voor de scènes. Als u eenmaal een storyboard hebt gemaakt, hoeft u niet al het materiaal te bekijken om het verhaal vast te leggen. Een blik op het storyboardbord is genoeg.

Scènes kunnen worden geselecteerd in de shotlist (stippellijn) en worden geplaatst in het storyboard, dat zich bovenaan het scherm bevindt. Het storyboard heeft de actuele scène in het midden. Deze scène wordt gemarkeerd door de scènelengte weer te geven (boven de scène). Als u een nieuwe scène aan het storyboard toevoegt, wordt deze achter de huidige scène geplakt. Als u zich echter op de eerste scène van het storyboard bevindt, kunt u ervoor kiezen om de volgende scène vóór of na de scène in te voegen. Als u op een scène in het storyboard klikt, verschijnt deze automatisch in het midden. Afhankelijk van de geselecteerde schermresolutie passen ten minste zeven hele scènes in het zichtbare deel van het storyboard. Maar u kunt ook veel meer scènes opnemen, een lengtelimiet bestaat niet. Het storyboard kan naar links en rechts worden gerold, met het begin uiterst links.

Gebruik de schuifregelaar aan de rechterkant of de pijlknop onderaan (**9**) om omhoog en omlaag te scrollen in de scènelijst. Het is sneller als u de pijltjestoetsen (cursor) op een powerkey-toetsenbord gebruikt om door de scènelijst te bewegen.



Als u met uw muis over een scène in de shotlist of het storyboard zweeft en daar even pauzeert, krijgt u meer informatie over deze scène of de effecten erop. In het storyboard krijgt u de informatie over scènenaam en -lengte, in de shotlist bijkomend of de scène is bijgesneden (met inkorten en originele lengte) of al is gebruikt.

***Opmerking** : deze functie gaat ervan uit dat het item "Help-teksten weergeven" is geactiveerd in de instellingen. Anders is er geen weergave.*

Klikt u op een scène in de shotlist met de kleine rechter trackbalknop, krijgt u een contextmenu waarmee u snel een actie kunt uitvoeren. Dit vergemakkelijkt uw werk enorm als u een hoge schermresolutie heeft, bijvoorbeeld de langere muisbewegingen om een scène in de shotlist in te korten of af te spelen vervallen.

De opties in het menu zijn ook via knoppen of opties in het bewerken menu mogelijk.

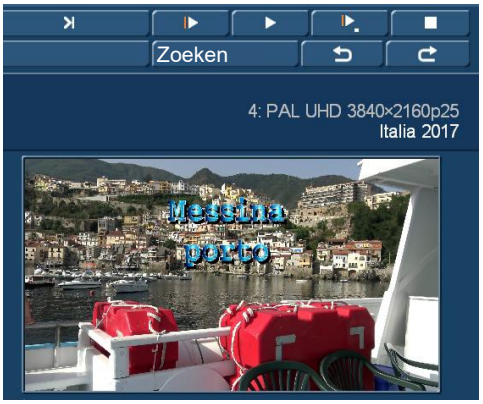
Met dit menu kunt u de scène afspelen, knippen of de scène verwijderen. U kunt de scène markeren of het actiemenu voor de markeringen openen. Het is ook mogelijk om de scène te hernoemen, toe te wijzen aan een groep, deze direct in de MediaPool te plaatsen of de scène-informatie te openen.

7.1 NIEUW - Storyboard Plus

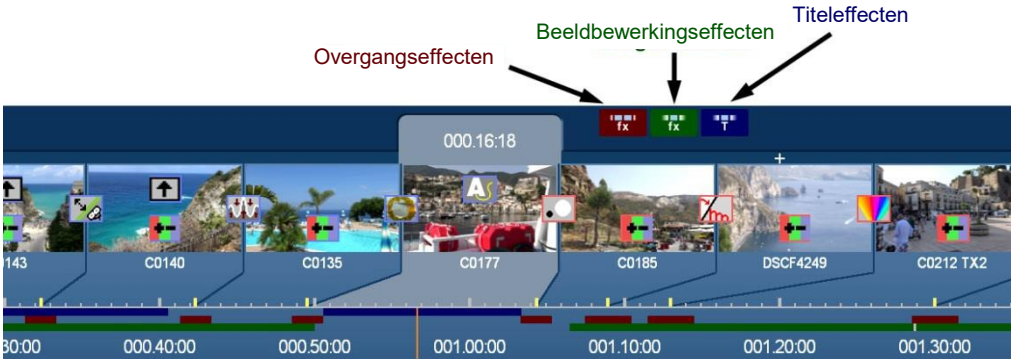
Bogart 10 NEU

We hebben ontdekt dat de bewerking met de tijdlijn (hoofdstuk 7.2) slechts door heel weinig klanten wordt gebruikt. De redenen hiervoor zijn deels de decennia van gewenning aan het werken met het storyboard en ten tweede de voor veel gebruikers een beetje verwarrende presentatie in het tijdlijngedeelte.

Met de "**Storyboard Plus**" -weergave plaatsen we de scènebeelden in een directe temporele relatie tot elkaar en tot de totale film door een tijdlijn onder het storyboard in te voegen. Dus u ziet zonder te schakelen of andere omstandigheden waarin u - in termen van tijd - in uw film zit.
En u ziet de lengteverhoudingen van de afzonderlijke scènes tot elkaar, dus komt men sneller lengte-uitschieters op het spoor.



Tegelijkertijd heeft men de mogelijkheid om zo te zeggen "vliegend" door de film te scrollen, door met de muis of de trackbal over de tijdlijn te bewegen.
De voorbeeldafbeelding wordt synchroon afgespeeld met de wijzerbeweging in het kleine voorbeeldvenster aan de rechterkant. Nogmaals, dit is een Storyboard Plus-functionaliteit die grote veranderingen in het blik- of zelfs beeldscherm wissel helpt te voorkomen, waardoor efficiënter en sneller kan worden gewerkt.



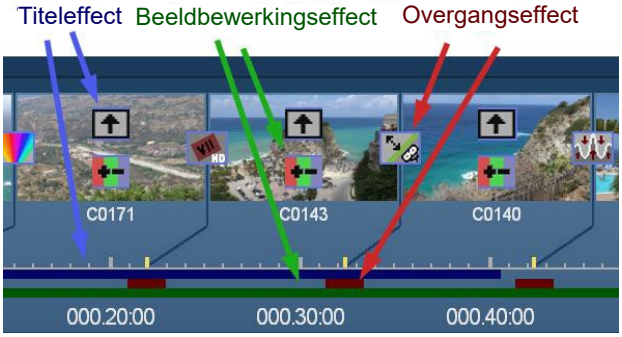
Bovendien geeft de Storyboard Plus-weergave grafisch de beeld-, overgang- en titeleffect sporen of hun toewijzingen grafisch weer. Overgangseffecten zijn rood, groen voor beeldbewerking-effecten en titeleffecten blauw.
Indien gewenst kunnen deze sporen worden "uitgeschakeld" (gekleurde knoppen in de "header").

De drie effectsporen "delen" de ruimte tussen de tijdlijn en de cijfers, schakelt men een effectspoor uit bezetten de twee andere de eerder gehouden ruimte (linksboven), met twee effectsporen uitgeschakeld, bezet een spoor de hele plaats (rechtsboven). Over het algemeen zult u waarschijnlijk alle drie de sporen actief laten, maar omwille van de duidelijkheid kan het ook handig zijn om "afscheid" te nemen van de presentatie van de ene of de andere of zelfs van alle drie sporen.

Een andere innovatie van de Storyboard Plus-presentatie: wenst men een effect te wijzigen, kunt u dat doen door het spoor te selecteren met de linkermuisknop (afbeelding rechts).
Het toont een selectie-aanvrager, die ons met "naar effect" rechtstreeks naar de effectinstellingen brengt.
"Bereik" opent het vertrouwde instellingsvenster, waarmee de duur van het effect kan worden geregeld.
Afbreken stopt, we blijven in het "Bewerken" menu.

7.1.1 Meerlagen Technology

In samenhang met de sporen en - onafhankelijk van Storyboard Plus - heeft Bogart 10 nog een verdere nieuwigheid : men kan nu tegelijkertijd een beeldbewerking-effect en een titel in het storyboard invoegen, die indien nodig met overgangseffecten kunnen overlappen. Het plaatsen van een overgangseffect op een titel of op een beeld effect was ook tot nu toe al mogelijk.

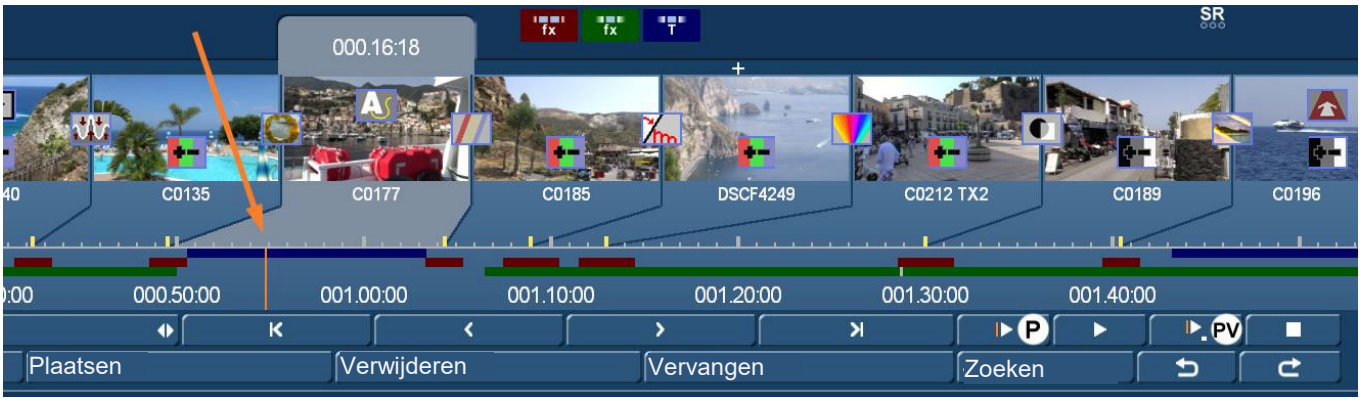


De meerlagen techniek met drie sporen maakt uniforme kleurcorrecties bij gelijktijdig gebruik van titels en overgangseffecten tot een eenvoudige oefening, waarbij u tot het einde variabel blijft.
Als u tot nu toe van een reeks scènes de kleur wilde corrigeren, moest u ze afzonderlijk of als groep corrigeren, dan in het storyboard vervangen en de titel en / of de overgangseffecten plaatsen.

Als u mis was en de titel, scènecorrectie en overgangen niet goed harmoniseerden, moest u de hele procedure opnieuw beginnen. Met de parallelle verwerking van de sporen in Bogart 10, is het nu voldoende om de correctie of de titel opnieuw te selecteren en de bijbehorende wijzigingen in te stellen. Het verschuiven en vervangen van hele scènegroepen kan worden overgeslagen, natuurlijk moet de verandering nog berekend worden, deze stap kunnen we, ook in Bogart 10 niet vermijden.

7.1.2 De positiemarkering

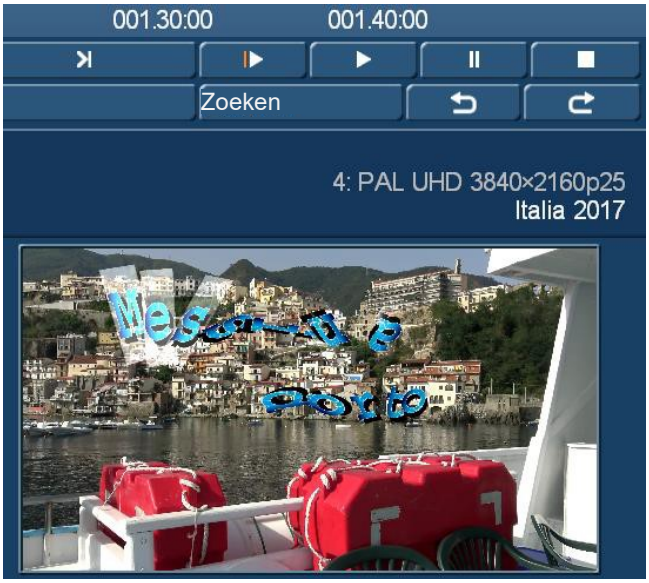
Een andere innovatie van de Storyboard Plus-presentatie is de mogelijkheid om een zogenaamde "positiemarkering" in de tijdlijn te plaatsen door eenvoudigweg te klikken met de linker trackbal of de muisknop.
Deze dunne oranje lijn - in samenwerking met de twee nieuwe "Play" -knoppen (**P**) en (**PV**) - biedt twee dingen :

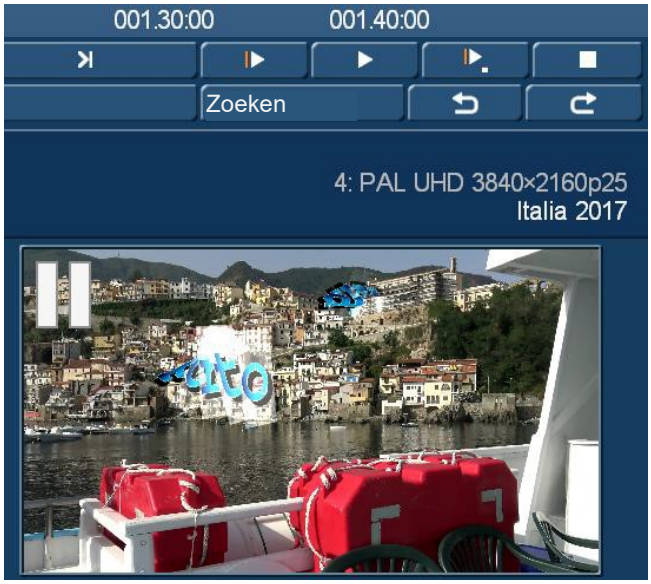


Aan de ene kant kunt u door op de knop (**P**) te klikken, de film vanaf de positiemarkering in volbeeld afspelen. In tegenstelling tot de "normale" afspeelknop, begint het storyboard niet aan het begin van de scène, maar begint het bij de positiemarkering. Vooral bij langere scènes een zeer nuttige functie, als het interessante bereik zich ergens in het midden van de scène bevindt. Nadat u op "Stoppen" hebt geklikt, keert de weergave terug naar het bewerkingsmenu, de positiemarkering is nog steeds, waar deze was ingesteld.

Ten tweede kan men, voor "overzichtswaarnemingen" en een "vliegende controle" absoluut voldoende, met de knop (**PV**) het storyboard in het voorbeeldvenster aan de rechterkant afspelen. Het beeld is natuurlijk kleiner dan het normale beeld, maar is ruim voldoende voor een ruwe beoordeling van de montage. Wanneer het afspelen wordt onderbroken met de rechtermuisknop / trackbalknop, stopt het afspelen van de preview, de positiemarkering blijft op zijn plaats.

Bij het stoppen met afspelen met de stopknop, stopt de voorvertoning ook, maar tegelijkertijd springt de markering naar de stop-positie, van waaraf men het afspelen dan opnieuw kan beginnen.





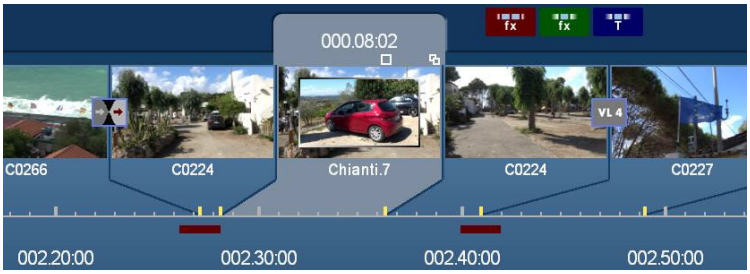
De "Preview Play" knop verandert na het starten van de preview in een "Pauze" knop (foto links).
Als u tijdens het afspelen op deze "Pauze" knop drukt, springt de positiemarkering naar de huidige voorbeeldpositie en wordt de voorbeeldweergave gepauzeerd, aangegeven door een pauzesymbool in het voorbeeldvenster (afbeelding rechts).

Nadat u opnieuw op de knop hebt gedrukt, speelt de preview verder tot de volgende "Pauze-Click" of het afbreken met Stop of de rechter muis / trackbalknop.

7.1.3 Inserts, Afspelen, Project wissel.

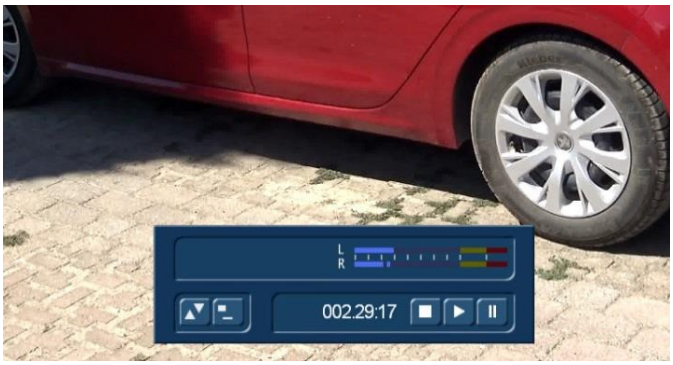
Bogart 10 NEU

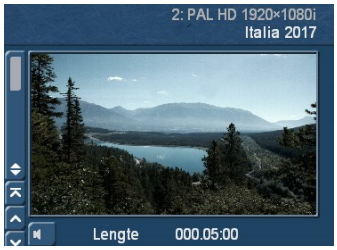
Inserts zijn nu beter als inserts zichtbaar (zie screenshot hieronder).
Inserts (zie hoofdstuk 7.3) zijn nu met behulp van een picture-in-picture weergave veel duidelijker gemarkeerd.



De achtergrond van deze weergave toont het beeld dat aanwezig was op het moment van het insert-begin, het ingevoegde beeld wordt duidelijk en groot op deze achtergrondafbeelding geplaatst. Een grijs-gradiënt kader tilt het ingebrachte beeld duidelijk op, zodat zelfs bij visueel moeilijke oppervlakken duidelijk wordt dat er een insert aanwezig is. Tegelijkertijd verschijnt er een kleine "dubbel vierkantje" in de rechterbovenhoek van de insertscène.

De volbeeld weergave toonde tot nu toe in feite een afspeelscherm dat naast de lengte ook het audioniveau weergaf.
Als dit display bij één monitor gebruik stoorde, kon men dit alleen verwijderen met behulp van aanvullende programma's.
Dit is sinds Bogart 10 anders : als u tijdens de volbeeld weergave met de linkermuisknop / trackbalknop ergens in het beeld klikt verdwijnt het afspeelmenu.
Een nieuwe linker-klik brengt het menu terug op het scherm.

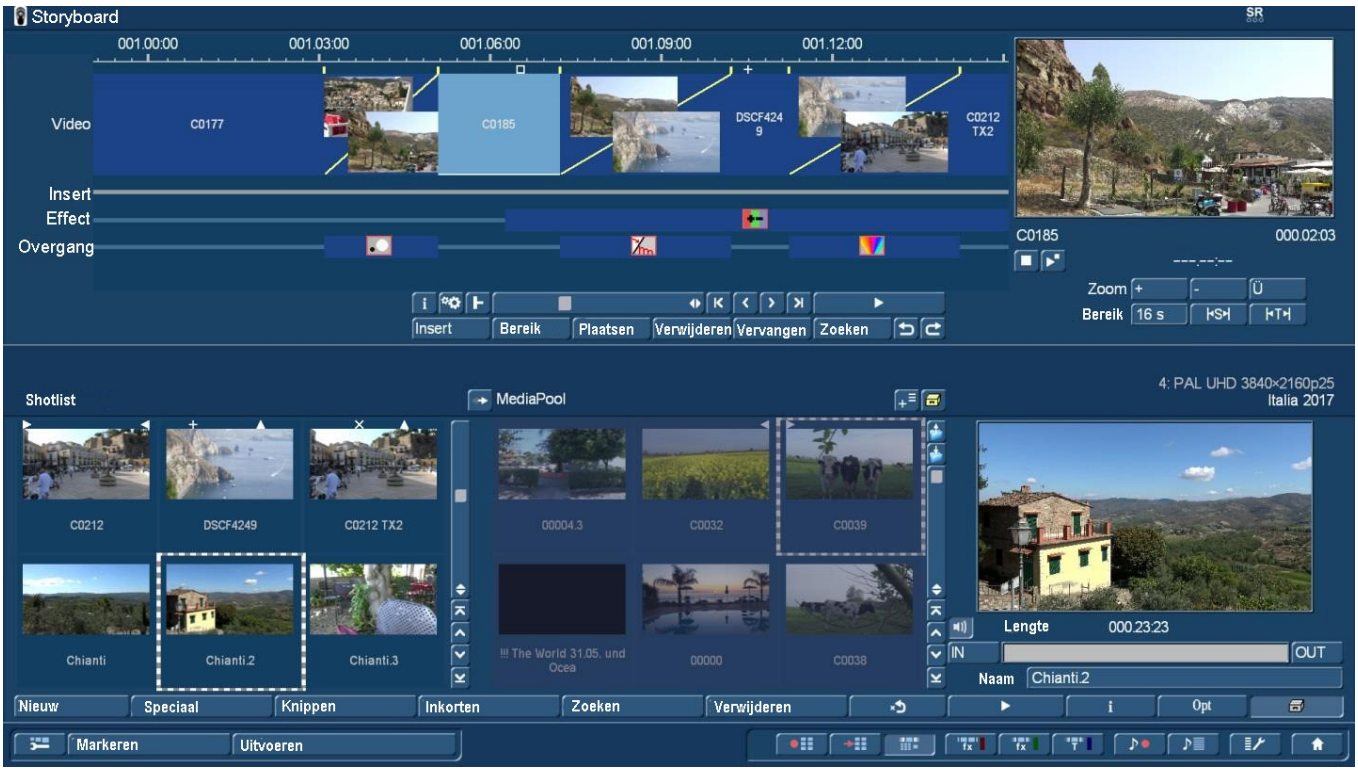




Door op de naam van het project boven het voorbeeldvenster te klikken (afb. links), hebt u direct toegang tot de projectselectie (rechts) en kunt u snel van project wisselen

7.2 De Timeline-Modus

Het storyboard kan ook worden weergegeven als een tijdlijn. Hiervoor heeft u een hoge schermresolutie nodig. Om de tijdlijnweergave te krijgen, moet u deze inschakelen in Systeeminstellingen. Tot nu toe hebben we een storyboard-weergave gebruikt in ons bewerkingssysteem, dat de scènes achtereenvolgens weergeeft met een scènebeeld. Aan deze scènes worden symbolen toegewezen bij het gebruik van effecten. Dit, voor de beginner in de videobewerking en voor veel gebruikers nog steeds zeer effectieve presentatie, kan worden geoptimaliseerd voor een professionelere toepassing, met behulp van een tijdlijnweergave.



Wanneer u uw project in de tijdlijn bekijkt, ziet u scènes en effecten die zijn gerangschikt als balken op een tijds-as. De lengte van de balken staat in verhouding tot de totale lengte van het project. Bovendien kunt u de lengte van de scènes direct onder elkaar beoordelen.

Effecten en inserts worden ook weergegeven als balken in de tijdlijn. Om het overzicht te vergroten, worden ze in afzonderlijke sporen weergegeven. Naast het videospoor hebt u ook een spoor voor de insert-positionering, een effectspoor voor beeld- en titeleffecten en een spoor voor overgangseffecten. Boven de sporen is een tijdschaal voor de timing van de scènes en effecten. De tijdlijn is daarmee het centrale element voor de bewerking van uw video's.

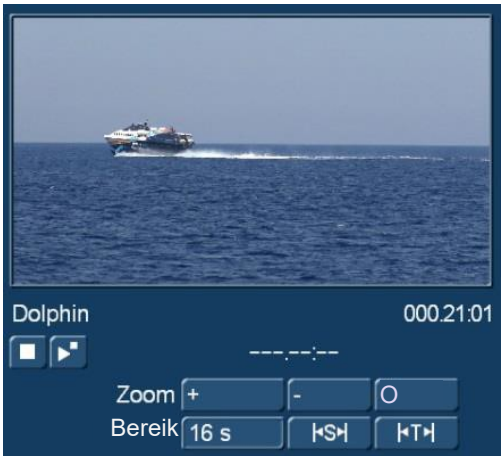
Ga naar Instellingen> Storyboard, Tijdlijn> Modus om de tijdlijn in te schakelen. Afhankelijk van de instelling wordt onmiddellijk tussen storyboard- of tijdlijnweergave gewisseld.

Bovendien kunt u in dit menu aanvullende instellingen voor het ontwerp van de shotlist en het storyboard maken. De tijdlijn wordt identiek weergegeven in zowel het bewerking- als het effectmenu. Het audio-nasynchronisatiemenu toont ook de soundtracks.

Aan de bovenkant van het scherm ziet u de tijdlijn, die is verdeeld in verschillende secties. Het uiterlijk hangt af van de voorinstellingen die u voor de tijdlijn hebt gemaakt. Boven vindt u de tijdschaal waar u de timing en lengte van uw scènes kunt lezen. De weergave van de tijd is te vinden onder "Instellingen"> "Bewerking" > Definieer "Tijdcode-weergave". Onder de tijdschaal vindt u het videospoor. Alle scènes worden als een reeks van balken weergegeven die afhankelijk van het zoomniveau verschillend kunnen worden weergegeven. Aan de ene kant het eerste en laatste beeld van een scène telkens aan het begin of einde van de scène weergave. De scènenaam wordt in het midden weergegeven. Is de scèneweergave voor alle drie de stukjes informatie te klein, wordt alleen het startbeeld weergegeven. Als de weergave nog kleiner wordt, wordt alleen de scènenaam weergegeven. Tussen elke scène bevindt zich een geel verticaal merkteken, dat dient als een verdere optische scheiding tussen de scènes. De actieve scène is in kleur gemarkeerd en is niet gecentreerd, zoals in de storyboard weergave. Bovendien krijgt de actieve scène (het actieve scènegedeelte in insert techniek) een heldere onderlijn.

Als u een insert op een videoscène hebt staan, vind je deze in het insert-spoor, die zich direct onder het videospoor bevindt. Hij is in tijd correct geplaatst onder de achtergrondscène. Deze scèneweergave kan ook scènebeelden of alleen tekst bevatten, afhankelijk van de voorinstelling. Onder het insert-spoor bevindt zich het effectspoor voor beeld- en titeleffecten.
De effecten komen ook tijdig en in juiste relatie tot de scènes in de tijdlijn. De effecten worden op dezelfde manier weergegeven als voor de scènes waarin het bijbehorende effect-symbool wordt weergegeven.

In het onderste spoor kunnen overgangseffecten worden gepositioneerd, de weergave is analoog aan de beeldeffecten. Zodra u een overgangseffect invoegt, verandert het videospoor ook in de weergave. Nu worden twee opeenvolgende scènes over elkaar heen gelegd. Het overlappingsgebied wordt weergegeven als een afzonderlijk veld met dezelfde lengte als het effect. Het veld bevat een diagonale gele lijn. Afhankelijk van de bereik-weergave kunnen bovendien twee kleine afbeeldingen worden getoond van het eerste en laatste beeld van dit bereik.



Rechts van de tijdlijn ziet u het eerste scènebeeld van de momenteel gebruikte scène in een vergrote weergave. Direct onder het beeld vindt u de scènenaam en de scènelengte. Hieronder staan de instel mogelijkheden voor "Bereik" en "Zoom", waarmee men afhankelijk van de werkstap altijd het optimale gedeelte van uw totale project in de tijdlijn kunt weergeven, .

Zoom +: vergroot de tijdlijnweergave voor een betere herkenning van korte clips en effecten. Bij elke klik wordt het zoombereik verdubbeld. De tijdschaal informeert u altijd over het actueel weergegeven bereik in seconden (s) of minuten (m).

Zoom - : Verkleint het weergavegebied van de tijdlijn voor een beter overzicht van uw project. Ook met lange scènes kan een kleinere weergave beter geschikt zijn. Elke klik maakt het beeld twee keer zo klein.

O : het schakeloverzicht verandert met één klik naar een weergave van 20 scènes, waarbij maximaal 10 minuten van uw project worden weergegeven. De huidige scène bevindt zich in het midden.

Bereik : hier kunt u een bereik in seconden of minuten instellen die in de tijdlijn moet worden weergegeven. De tijdschaal past zich dan aan, aan de waarde die u hebt ingesteld. Om een waarde in te stellen, klikt u in het nummerveld behorend bij "Bereik" en gebruikt u het toetsenbord om een nummer in te voeren gevolgd door :

s : voor een bereik in seconden (1-60)

m : voor een bereik in minuten (alleen stappen van een volledige minuut). Als u een cijfer invoert zonder letters, wordt het getal automatisch omgezet in seconden.

Met deze schakelaar wordt de weergave aangepast aan de lengte van de huidige scène.

Met deze schakelaar past u de weergave aan de lengte van het huidige audiosample aan.

Ook in de effectmenu's wordt de tijdlijn weergegeven zoals hierboven beschreven. Bij audio-nabewerking ziet u ook de audio-sporen onder de tijdlijn.
In dit bereik vindt u een afspeel- en stopknop en een teller. De knop Afspelen start de weergave van het storyboard rechtsboven in het kleine voorbeeldvenster. De teller links daarnaast toont de tijdpositie binnen het storyboard. Gebruik de stopknop om het afspelen te stoppen. Er is hier geen pauzefunctie.

Afspelen begint altijd met de eerste scène van de huidige tijdlijnweergave, niet met de actieve scène. Een verticale streep in de tijdlijn toont ook visueel de huidige positie van de weergave tijdens het afspelen. Als het afspelen buiten het zichtbare gedeelte van de tijdlijn valt, scrolt deze verder om altijd up-to-date te zijn. De huidige weergegeven scène wordt gemarkeerd. Als u het afspelen stopt, blijft de laatste scène die werd afgespeeld actief.

De tijdlijn biedt u een zeer snelle manier om over te schakelen naar effectmenu's. U wilt één in de tijdlijn geplaatst effect wijzigen of verwijderen, klikt u direct daarop in de tijdlijn. U schakelt daarmee direct naar het overeenkomstig effectmenu met de bijhorende instellingsopties voor het geselecteerde effect. Selecteert u een effect op de tijdlijn, wordt de bijbehorende scène ook geactiveerd en in kleur gemarkeerd. Daarnaast is de scène ook voorzien van een heldere lijn, die wijst op het verband tussen effect en scene en is vooral handig bij het werken met inserts. Hebt u een insert in het storyboard, dat u een overgangseffect wilt toewijzen, kunt u met deze lijn herkennen of het effect aan het begin van de insert (storyboard scene voor de insert heeft een onderlijn), of aan het einde van de insert (storyboard scène op het moment van de insert heeft een lijn) ingevoegd wordt. Heeft de deelscène na de insert een lichte streep, wordt het overgangseffect tussen de geselecteerde en volgende scene ingevoegd.

De tijdlijn in de nasynchronisatie

Bij nasynchronisatie is de tijdlijnweergave hetzelfde als in de andere menu's. Bovendien worden de audiosporen weergegeven. De bovenste soundtrack is het originele geluid dat bij de scène erboven hoort. Als er een overgangseffect is tussen twee scènes, wordt de overgang tussen de overeenkomstige O-tonen door een diagonaal verdeeld bereik weergegeven.

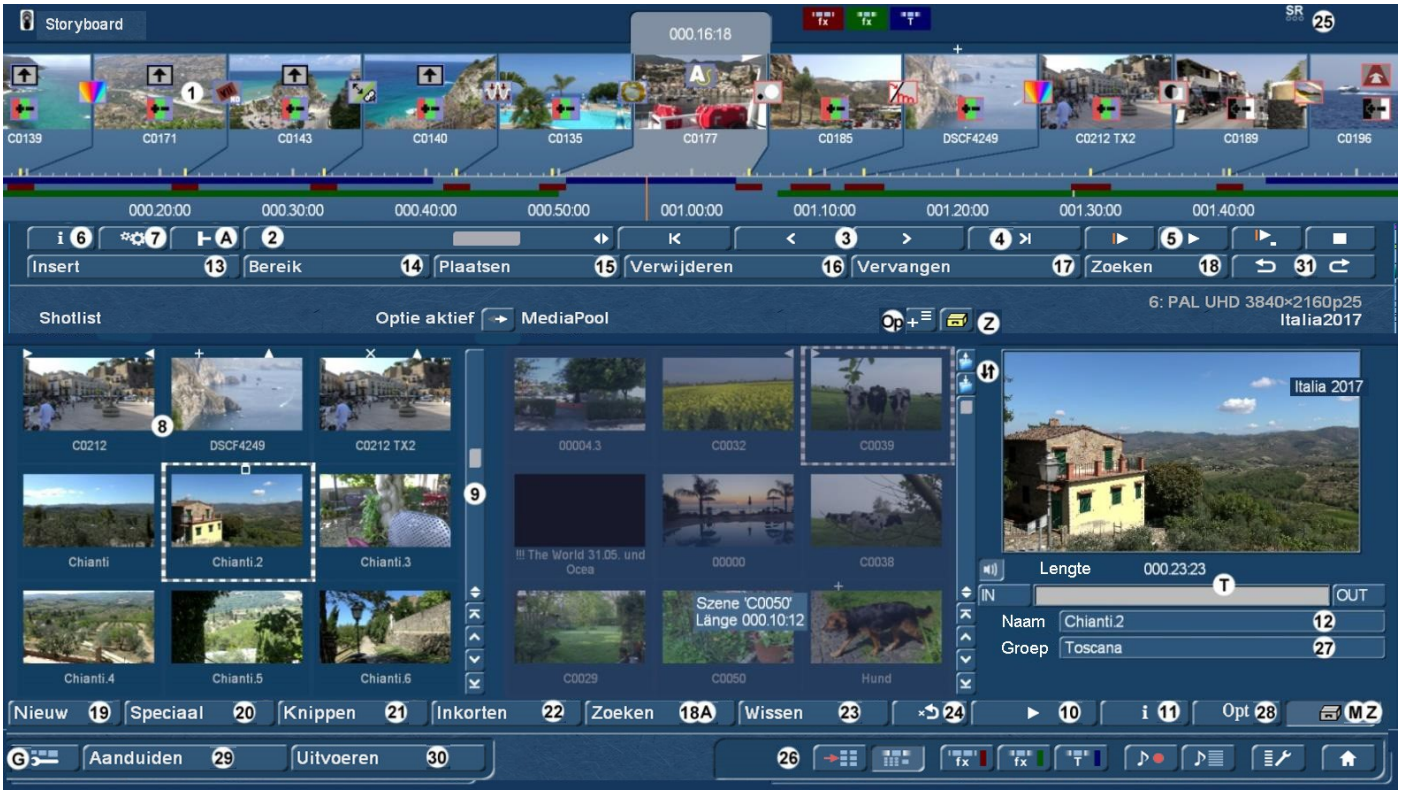
Over het algemeen is het positioneren en rangschikken van audio in het Tijdlijn menu hetzelfde als in de Storyboard-weergave. Over het hele bereik van de geluidssporen ziet u de statusbalk, die met de kleurgeving hints geeft over de onderliggende audio.

Zijn de muziekstukken berekend en het niveau correct afgesteld, is het bereik blauw, is de audio over gemoduleerd rood en geel als de audio niet berekend is.

Linksonder in het menu vindt u een knop voor het omschakelen van de weergave.
Hiermee kunt u schakelen tussen tijdlijn en storyboard-weergave.

De tijdlijn instellen

De tijdlijninstelling wordt beschreven in hoofdstuk 4.1.3 (Systeeminstellingen).

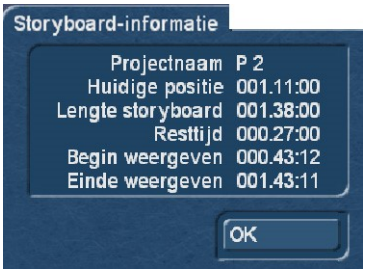


(2) Als u op de schuifregelaar onder het storyboard klikt, kunt u met de trackbal-bal door het storyboard rollen.

(3) Klik op de knoppen "<" en ">" rechts van de schuifregelaar en u kunt zich scène per scène door het storyboard verplaatsen.

(4) U kunt klikken op de knoppen "| <" en "> |" aan de linker- en rechterkant van de enkele knop "<" en ">" naast de schuifregelaar, zodat u direct naar het begin of het einde van het storyboard gaat.

(5) Met de afspeelknop rechts van de schuifregelaar kunt u het hele storyboard afspelen, van de geselecteerde scène tot het einde van het storyboard (of totdat u het stopt met de knop Stop op het display dat verschijnt of met de rechter trackbalknop).
U ziet bovendien telkens wanneer u een scène of storyboard afspeelt, een niveaumeter, zodat u ook de mix van de geluidssporen kunt beoordelen.
Wanneer de tijdlijn wordt afgespeeld, kan een venster met informatie over de scène die wordt afgespeeld worden ingeschakeld. Het referentiebeeld van het storyboard en de scènenaam worden weergegeven.
Bovendien hebt u de mogelijkheid het afspelen precies op deze weergegeven scène te stoppen, ongeacht waar het afspelen werd gestart. Dit informatievenster is vrij groot. Het moet daarom alleen voor informatieve doeleinden worden geopend en zal normaal gesproken tijdens de hele weergave niet open blijven. Als u uw systeem gebruikt in 2-monitor of 2-venstersmodus, wordt deze informatie automatisch weergegeven op het eerste beeldscherm / venster in het afspeelvenster.
Houd er rekening mee dat de weergavekwaliteit afhankelijk van de gebruikte schermmodus mogelijk lager is dan de uiteindelijke uitvoer. Bovendien hebt u ook een pauzeknop waarmee u het afspelen kunt pauzeren totdat u de knop (of het afspeelpictogram) opnieuw drukt. De video ziet men gedurende deze tijd als stilstaand beeld.



(6) Klik op de knop 'i' onder het storyboard voor informatie over het storyboard. Je krijgt de projectnaam, de huidige positie in het storyboard (in de tijd gespecificeerd), de lengte van het hele storyboard en de resterende lengte (afhankelijk van de huidige positie).

(**7**) Met deze knop start u de berekening van het storyboard. Alle storyboard-effecten en de audio worden berekend. U kunt in dit menu snel een volledige berekening van uw storyboard starten, om in een tussentijdse weergave geen onberekende bereiken te krijgen.

Opgenomen scènes verschijnen automatisch in de shotlist aan het onderste deel van het scherm (**8**). Ze worden weergegeven als kleine afbeeldingen. Afhankelijk van de schermmodus kan tegelijkertijd een ander aantal scènebeelden te zien zijn, dan kunt u met de schuifregelaar (item (**9**)) in de lijst manoeuvreren om de volgende scènes te bekijken. De weergave van het Bewerken menu is afhankelijk van de ingestelde schermmodus en de instelling van shotlist in storyboard, tijdlijn.

Scènes die al in het storyboard zijn ingevoegd, krijgen in de shotlist een kleine witte driehoek in de rechterbovenhoek.

Bovendien kan een scène in de shotlist worden voorzien van extra symbolen:

,> ' = De scène is ingekort met IN.
, <' = De scène is ingekort met OUT.
, X ' = de scène is berekend, is een lege scène of bevat berekende delen.
, + ' = De scène is een geïmporteerde foto.
, ^ ' = De scène wordt ook gebruikt in het storyboard.
, ■ ' = De scène is gemarkeerd.
, □ ' = Dit is de huidige scène

Boven de shotlist ziet u aan de rechterkant de door u gekozen projectnaam, de projectnummer en informatie over de project instellingen. In de hogere schermresoluties vindt u aan de rechterkant van de shotlist een vergrote weergave van de momenteel geselecteerde scène.

Met behulp van de schuifregelaar onder of rechts van de shotlist (**9**), kunt u scènes selecteren in de scènelijst die worden weergegeven. Alternatief kan men ook op de, naast de schuifregelaar bevindende, afzonderlijke knoppen klikken, per enkel klik zal de shotlist om een scène of een reeks scènes verder “bladeren”. De knoppen "| <" en "> |" laten de shotlist naar het begin of tot aan het einde springen.

De controle balk onder de shotlist bevat een afspeelknop **(10),** waarmee u de actieve scène in de shotlist kunt afspelen.
Ook hier staan weer stop- en pauzeknoppen ter beschikking.

S G Door te klikken op de "i" knop onder de shotlist **(11)** verschijnt een venster waarin u informatie krijgt over de scène die op dat moment actief is in de shotlist. Het bovenste vak van dit venster geeft de tijdcode, opnamedatum, opnametijd en het formaat weer.

Bovendien kunt u via de knop "Invoer/Verander commentaar" gebruiken om het toetsenbord op te roepen en commentaar van uw keuze aan deze scène toe te voegen, die vervolgens in het onderste vak verschijnt. Hier wordt het originele pad naar de geïmporteerde scène weergegeven. Door op "Ok" te klikken bevestigt u de wijzigingen aan de commentaar zodat deze wanneer de scène opnieuw wordt opgeroepen, in dit informatievenster wordt weergegeven.

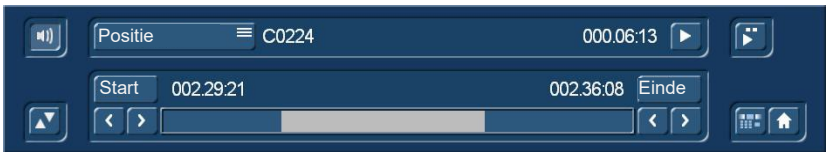
Onder de grote voorbeeldafbeelding is er de mogelijkheid om de scènes een nieuwe namen te geven **(12).** Selecteer de overeenkomstige scène in de shotlist en klik op het veld met de naam onder de grote miniatuur aan de rechterkant.

Bogart 10 NEU Bogart 10 geeft u de mogelijkheid om meerdere scènes tegelijkertijd te hernoemen. Markeer hiervoor de scènes (zie hoofdstuk 7.7) in de shotlist, selecteer het naamveld en voer een nieuwe naam in. Afhankelijk van de selectie worden alleen de huidige of alle geselecteerde scènes hernoemd. Voor meerdere scènes worden de namen automatisch genummerd.

7.3 De insert

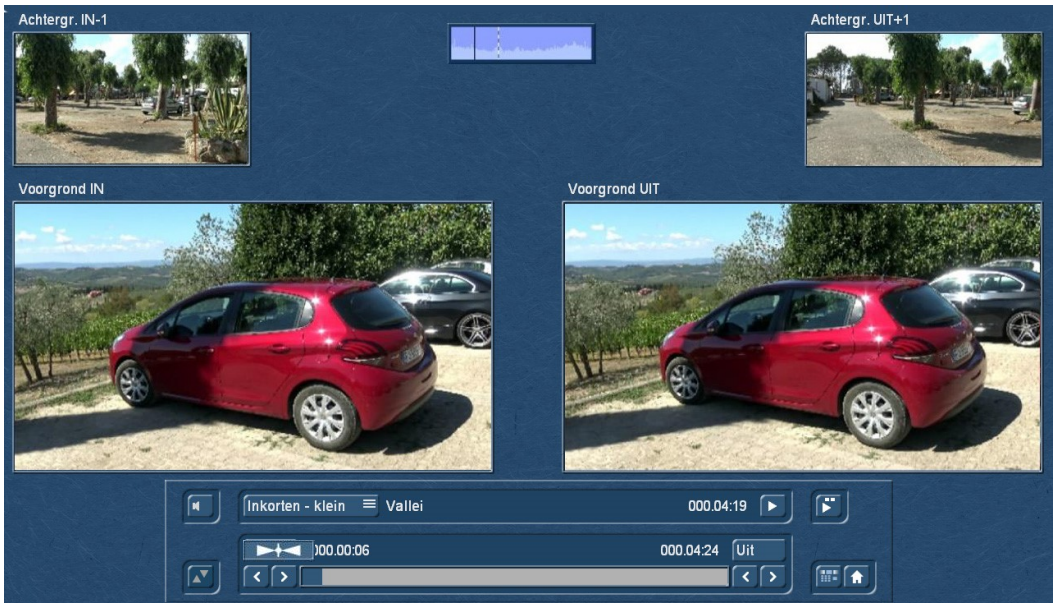
Bij insert (**13**) worden bepaalde videodelen overlapt met andere scènes, waarbij het originele geluid behouden blijft.
Voorbeeld: er moet een muziek videoclip worden gemaakt. Daarvoor is er een doorlopende opname van de zangers. Bepaalde delen moeten nu door overvloeien vervangen worden met andere scènes, tussendoor wordt altijd lipsynchroon naar de zanger geschakeld - een opleggen of bedekken van het beeld zonder het geluid te veranderen.

Bogart biedt hier een perfecte methode: het stelt een "insert" ter beschikking die een geselecteerde scène op het storyboard plaatst. Deze scène wordt alleen als beeld, dus zonder geluid, over de beelden van het storyboard gezet. Als u op de knop "Insert" klikt, gaat u automatisch naar een bereikmenu en plaatst u de geselecteerde scène uit de shotlist over de geselecteerde scène op het storyboard. Die scène in het storyboard (achtergrond) wordt vervolgens gedeeltelijk of volledig bedekt door de insertscène (voorgrond). De achtergrondscène moet minstens even lang zijn als de voorgrondscène.



Het bereik (start, lengte) is vrij instelbaar en kan ook later worden gewijzigd. Het startpunt bevindt zich altijd op de eerste beeld van de insert en kan indien nodig naar achteren worden verplaatst ("Start" knop).

Om dit te doen, zet u de keuzeschakelaar op "Positie". De achtergrondscène is nu zichtbaar. Om de insertscène aan de voor- of achterkant in te korten, zet u de keuzeschakelaar op "Inkorten" zodat u de "IN" en "UIT" -knoppen ziet. In deze instelling ziet u de achtergrondscène.
Als u de keuzeknop op “Inkorten-E” zet, kunt u het startpunt verplaatsen terwijl u de video van de insertscène ziet.

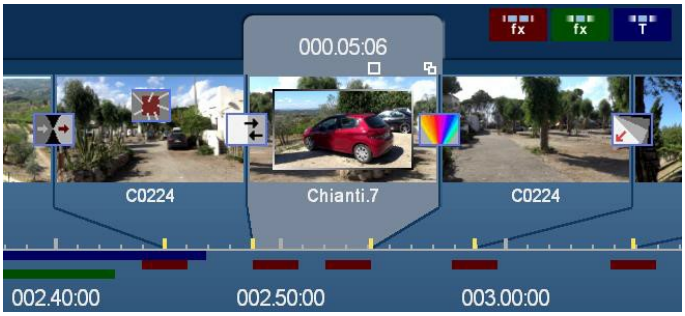


In de modus “Inkorten-klein” ziet u de voor- en achtergrond in een kleine weergave. Bij het inkorten van de insertscène ziet u de vensters “Voorgrond IN” en “Voorgrond UIT”. Daarboven ziet u twee kleinere vensters die het scènebeeld direct voor de insert ("Achtergrond IN-1") en er na ("Achtergrond UIT + 1") tonen. U hebt dus alle informatie over de lengte van de insert en de positie op de achtergrondscène.

In de “Positie-klein” modus ziet u dezelfde lay-out van het menu, maar in dit geval verplaatst u de insertscène op de achtergrondscène. Het voorbeeld van "Start" en "Einde" toont de posities van de achtergrondscène waarin het invoegen begint en eindigt. De kleinere scènes erboven tonen u de beeldinhoud van de insert met "IN" en "UIT". U kunt zien hoe uw insert in de achtergrondscène past door deze in het Insert-menu a te spelen. Druk op de afspeelknop. Het storyboard wordt net voor en na de insert afgespeeld. Om de positie van de insert te regelen, wordt ook het O-geluid van de storyboardscene afgespeeld. Rechts van de knop Afspelen is nog een knop die het scherm zal splitsen tijdens het afspelen.
In het linker vlak ziet u de achtergrondscène, rechts zal de insert worden getoond. Aangezien de totale weergave vóór de insert begint en daarna eindigt, ziet u op dit punt de storyboardscène in beide velden. Tijdens een weergave kunt u het afspelen op elk gewenst moment onderbreken en verder afspelen of stoppen. Als u de insert positionering beëindigt door terug te gaan naar het bewerken- of hoofdmenu, worden uw instellingen toegepast. Uw achtergrondscène, dus in het storyboard, is opgedeeld in maximaal drie delen:

1. in het achtergrondgedeelte vóór de insert
2. in het insert gedeelte
3. in het achtergrondgedeelte na de insert

Met deze indeling is het mogelijk om een willekeurig aantal inserts op een enkele achtergrondscène te plaatsen. De lange opname van de zanger hoeft niet met de hand te worden geknipt, maar gebeurt automatisch.



Bogart 10 NEU

Inserts worden aangegeven door een symbool (afbeelding met grijs verloop op de achtergrondafbeelding) in het storyboard, terwijl er tegelijkertijd een kleine "dubbele box" rechts bovenaan de insert verschijnt. Inserts kunnen op elk moment worden verwijderd.
Gesplitste achtergronddelen worden dan automatisch opnieuw "samengevoegd". Met de knop "Verwijderen" hebt u de mogelijkheid om het eerste en het laatste deel van de achtergrondscène vóór de eerste en/of na de laatste insertscène te verwijderen.

U kunt ook overgangs-effecten gebruiken. De handeling verschilt weinig van het normale proces, als enige verschil : de lengte van het storyboard wordt niet veranderd. Dit is belangrijk, omdat het oorspronkelijke geluid niet verandert mag worden. Dus in plaats van de insertscène hard in te voegen, zal deze zachtjes worden vervaagd, afhankelijk van het effect. De overgang is dus 100% ten koste van de insertscène. In het Insert menu kunt u het luidsprekerpictogram gebruiken om de audio-wave weer te geven of te verbergen. Verdere informatie is te vinden in hoofdstuk 3.3.
Naburige insert-scènes kunnen ook worden verbonden met een overgangseffect. De volgende insertscène moet voor de duur van de overgang door het systeem naar voren worden verplaatst.

Door te klikken op de knop "Bereik" (**14**) na het invoegen van een insert en nog op de scène staat, dient dit om de insert scènes later te wijzigen. Deze kunnen op deze manier worden verplaatst ("Start" -knop, waarvoor de keuzeknop moet worden ingesteld op "Positie") of worden ingekort aan het begin en aan het einde ("IN" - /"OUT" switch; wanneer de keuzeknop "Inkorten" toont). Met de functie Inkorten E kunt u insert scènes zien tijdens het inkorten.

Met insert-scènes komt u in het gebruikelijke bereik menu. Hier kunt u ook het luidsprekersymbool gebruiken om de audio-wave weer te geven of te verbergen (hoofdstuk 3.3 "Enveloppen en Audio Scrubbing").

Door op de knop "Bereik" te klikken zonder een insert-scene te hebben geselecteerd, komt u overal in de geselecteerde scène of in het hele storyboard. Aan de ene kant is deze functie zinvol als u een zeer lange scène hebt ingevoegd in het storyboard waarvan u het midden wilt bekijken.

Aan de andere kant kunt u de "Bereik" -functie gebruiken om door een lang storyboard te rollen of door te spoelen wanneer je een specifieke afbeelding zoekt, maar je niet meer precies weet in welke scène het was. U kunt de positie bereiken via "Huidige positie" of met de enkel beeld knoppen - de balk aan de rechterkant toont uw huidige positie ten opzichte van het complete storyboard. U kunt de positie ook wijzigen door op de knop Afspelen te klikken; de stopknop stopt het afspelen. Verlaat je het Bereik-menu met de "Ok" -knop, bevestigt dit de nieuwe positie, het storyboard springt exacte naar deze plaats of scène waarnaar je op zoek was.

Eén klik op de "foto" -knop rechtsboven slaat het scène-beeld dat u zojuist hebt "aangerold" als enkelbeeld op.

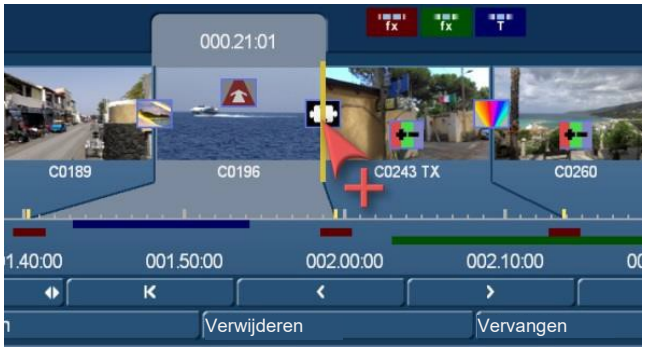
Italia 2017@5555.jpg

Italia 2017@5788.jpg

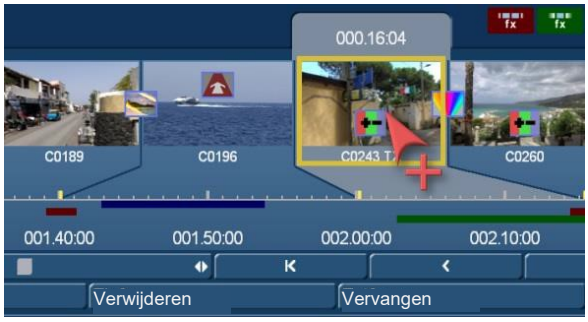
Wanneer de knop wordt geselecteerd, opent een Windows-menu waarin u wordt gevraagd een opslaglocatie op te geven. Hier worden de afzonderlijke afbeeldingen opgeslagen als jpg-bestanden, de bestandsnaam bestaat uit de projectnaam, een @ en het framenummer in het project. Hierboven werden de 5.555 en 5.788 ste afbeelding van het project opgeslagen.

Met een klik op de knop Plaatsen" (**15**) wordt de scène die in de shotlist is geselecteerd in het storyboard gevoegd. De scène verschijnt altijd na de actieve scène in het storyboard.

S G U kunt ook een scène naar het storyboard slepen en neerzetten. Plaats de trackbal of muispijl over een scène, sleep deze met de linker-knop (slepen) en sleep deze naar een ander deel van de shotlist of het storyboard. Laat op de gewenste locatie de linker trackbal / muisknop los om de scène daar te "droppen". Op deze manier kunt u veel sneller werken, niet noodzakelijk wanneer u de geselecteerde scènes naar het storyboard transporteert, maar in elk geval wanneer u de scènes in de shotlist opnieuw ordent. De plaats waar een opgepikte scène valt wanneer de linker-knop wordt losgelaten, wordt aangegeven door het programma met een verticale gele balk.



Het feit dat een scène wordt "getransporteerd" wordt aangegeven door de rode "+" aan de onderkant van de muisaanwijzer.



Als u de aanwijzer niet tussen twee scènes maar op een scène plaatst, krijgt deze scène een geel kader.
Als u nu de muisaanwijzer loslaat, krijgt u een selectie-vak waarin u kunt beslissen of u de scène wilt invoegen, vervangen of als insert plaatsen.

Na bevestiging (linker muisklik) wordt de scène overeenkomstig geplaatst. Een andere manier om scènes in te voegen, is door te dubbelklikken (selecteer onder "Instellingen" / "Instellingen" / "Bewerking" de "PC-bediening"). Als een scène in de shotlist tweemaal snel achter elkaar wordt aangeklikt (klikken met de linkermuisknop), komt dit overeen met de eenvoudige selectie en klikken op "Plaatsen", de scène wordt achter de scène in het midden van het storyboard gevoegd. Ook op deze manier kun je veel sneller werken dan met de conventionele "Zoek een scène, selecteer ze, klik op “Plaatsen" methode.

Maar er is ook een vierde manier om een scène toe te voegen aan het storyboard. Sinds Bogart 8 hebben we de optie om de voorbeeldafbeelding aan de rechterkant te gebruiken om de scène in te korten **(T)**.

Daarbij werkt men bij de instellingen In en Uit in het voorbeeldvenster. Om zeer gedetailleerd de beeldkwaliteit te bekijken is het venster bij de meeste scherminstellingen waarschijnlijk te klein, hiervoor hebt u dan toch het originele "inkorten" menu nodig. Voor normaal inkorten, zoals in de meeste gevallen vereist, is de "snel-inkorten methode" ruim voldoende.

En ... wie snel heeft ingekort, dubbelklikt op de bijgesneden voorbeeldafbeelding en voegt deze zo ook in het storyboard. Sneller werken dan vanaf de scèneselectie over “inkorten” tot het “plaatsen” van de scène is niet mogelijk.

Iets speciaals is er wanneer u op de eerste scène in het storyboard staat : hier vraagt Bogart of u de tweede scène voor of na de eerste scène wilt plaatsen. Bovendien is er ook de mogelijkheid tot annulering. Plaats men een scène vóór de eerste, - als zich samples op een muziekspoor bevinden - zal het systeem vragen of u de muzieksporen naar achteren wilt verplaatsen.

Als u op "Ja" klikt, worden alle audiosporen synchroon met het beeld verschoven. Als u op "Neen" klikt, blijven de vrije muziek-sporen (standaard de sporen 3 en 4) in tijd staan en verschuiven ze onder een andere ervoor liggende scène. Wanneer een scène geplaatst werd, kan het origineel in de shotlist worden verwijderd of ingekort zonder dat de storyboardscène daardoor wordt veranderd.

De functie “Verwijderen” (**16**) wist een scène uit het storyboard en wel de centraal geplaatste. Een scène ingevoegd met "Insert" wordt ook zo verwijderd, wat leidt tot het vrijgeven van de achtergrond. Als u al geluid hebt berekend en de te verwijderen scène wordt hierdoor beïnvloed, ontvangt u een waarschuwing. Als u een scène uit het storyboard verwijdert, wordt deze automatisch geactiveerd in de shotlist. Zo is het snel sorteren van het storyboard mogelijk omdat de pas verwijderde scène niet opnieuw moet gezocht worden alvorens terug te plaatsen. Hebt u meerdere scènes in het storyboard gemarkeerd ? Als u op de knop “Verwijdeen” klikt, krijgt u de optie om te kiezen of u alle geselecteerde scènes of alleen de huidige wilt verwijderen.

Men kan ook scènes rechtstreeks in het storyboard verplaatsen door "aanraken" en “slepen” met de muis / trackbal. Vergelijkbaar met plaatsen vanuit de shotlist, u "pakt" een scène uit het storyboard (het krijgt een + -teken, zie hierboven) en zet het elders in het storyboard weg. Dit werkt ook in bereiken buiten het zichtbare. Als u de "scène aan de aanwijzer" naar de rechter of linker rand van het storyboard verplaatst, begint het storyboard achteruit of vooruit te bewegen. Na het bereiken van het doelgebied, plaatst u de scène precies en “laat ze vallen”.

Met een klik op "Vervangen" (**17**) wordt de middelste scène vervangen door de geselecteerde scène uit de shotlist. Dit kan een heel andere scène zijn, maar ook dezelfde scène met andere In- en Uit-punten. Als u bijvoorbeeld vindt dat een scène in het storyboard te lang is en moet worden ingekort.

Als de scène in het storyboard bedekt is met effecten, kan het vervangen van een scène met een kortere nieuwe scène leiden tot wijzigingen in de effectlengte. Als de nieuwe scène korter is dan de vorige, kunnen er ook veranderingen in de onderliggende audiosporen optreden. Dit zal u van tevoren worden meegedeeld met een tekst bericht.

***Opmerking**: scènes rechtstreeks in het storyboard trimmen kan worden gedaan met behulp van het optionele Power-Key toetsenbord en de software.*

Met de functie “Zoeken” (**18**) kunt u een in het storyboard gekozen scène in de shotlist vinden, als u deze niet gewist of van naam hebt veranderd. Na klikken op "Zoeken" wordt de scène actief (in de shotlist) en kan ze vervolgens worden bijgesneden. Daarna kunt u de scène in het storyboard vervangen met de ingekorte scène. Als u de scène al uit de shotlist hebt verwijderd, zal nadat u op "Zoeken" hebt geklikt, de tekst worden getoond : "De scène werd niet gevonden. Moet ze worden hersteld? ". Klik op "Ja", de scène bevindt zich weer in de shotlist, achter de huidig actieve scène. Deze functie kan op elk moment worden geactiveerd, zelfs na een herstart, die normaal gesproken geen verwijderde scène kan ophalen.

Bogart 10 NEU

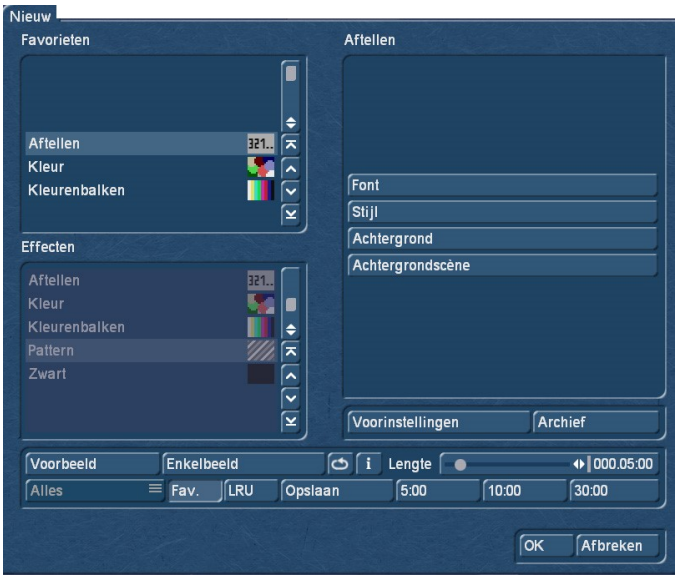
Er is nu ook, al een lange tijd gewenst door de gebruikers, een "zoeken" functie onder de shotlist (**18A**). Met deze "zoeken” opdracht kunt u scènes die u in de shotlist ziet en niet in het storyboard, met één klik laten vinden. Bovendien wordt deze "shotlist zoekfunctie" gebruikt om scènes die meerdere keren in het storyboard zijn gebruikt - en nu misschien de een na de andere moeten veranderd worden - op te sporen.
Om dit te doen, gaat u naar het begin van het storyboard, selecteert u de te zoeken scène in de shotlist en klik daar op “zoeken” (**18A**).

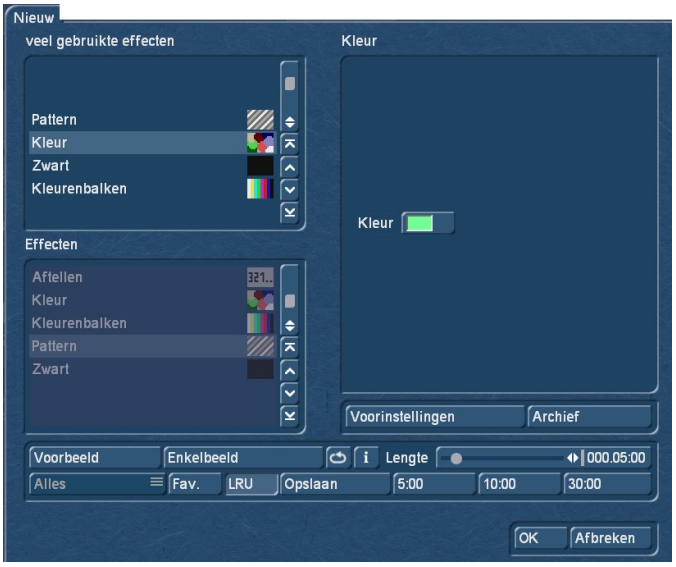
Bogart zou nu de eerste scene-kopie moeten vinden en deze in het midden van het storyboard laten zien. Als u naar meer exemplaren van de scène wilt zoeken, schakelt u het storyboard een scène verder en klik opnieuw op 'zoeken' en Bogart vindt de volgende scène in het storyboard.

7.4 "Nieuw" en “ImagePool" (Beeldverzameling)

"Nieuw" (**19**) creëert een scène met willekeurig instelbare "lengte" en selecteerbare inhoud, die in een keuzelijst beschikbaar is . Dit is erg interessant voor begin- en eindtitels, maar ook voor bepaalde overgangseffecten. De lengte van de nieuwe scène kan individueel worden aangepast tot max. 1 minuut of gebruik een van de voor ingestelde lengtes. Als u op de knop "Nieuw" klikt, ziet u een selectie van de verschillende opties voor de nieuwe scène. Aan de linkerkant zijn de beschikbare opties.

Klikken op de knoppen "Fav." of "LRU" -brengt een nieuwe, uitgebreide selectie van effecten op het scherm. Met "Fav." verschijnen de in de instellingen (hoofdstuk 4.1.6) gedefinieerde “Favoriete” effecten in het bovenste venster.
Met de instelling "LRU" brengt Bogart 10 de vaak gebruikte effecten naar het bovenste venster, in het vooruitzicht, dat u deze effecten misschien nog een keer wilt gebruiken.





In het onderste venster bevindt zich de oorspronkelijke selectie, gedefinieerd via de voorselectie ("Alles", "Standaard" of iets dergelijks). Een klik in het overeenkomstige venster activeert het, zodat men op deze manier snel aan alles, de geselecteerde of de vaak gebruikte effecten komt.

De standaardlevering omvat de volgende scènes: aftellen, kleurenbalken, kleur, patroon, zwart.
Andere effecten zijn beschikbaar in optionele effectpakketten. U kunt de nieuwe scènes definiëren door er rechtstreeks op te klikken of door de schuifregelaar te activeren.

Aftellen : deze functie geeft per seconde een getal van het aftellen weer. U kunt de eigenschappen van de teller anders variëren. U kunt het lettertype en de stijl beïnvloeden. Bovendien kan de achtergrondafbeelding waar het aftellen moet voor worden weergegeven geselecteerd worden. Als u in plaats van een kleur / patroon een scène als achtergrond wilt hebben, stelt u de Alphawaarde voor de achtergrond in op 0%. Dit maakt de selectie volledig doorschijnend en u kunt nu de achtergrondscène selecteren. Voor selectie wordt de shotlist van het huidige project weergegeven en men kan daaruit een scène als achtergrond selecteren. Als de achtergrondscène korter is dan de aftellende scène, wordt deze herhaald, als ze langer is, wordt alleen het eerste noodzakelijk gedeelte gebruikt.

Kleurbalken: deze scène produceert een gestreept testpatroon volgens IRE 100 (voor PAL) of IRE 92.5-standaard (voor NTSC) met instelbare lengte.

Kleur: met deze optie wordt een monochrome scène gemaakt die voornamelijk wordt gebruikt als achtergrond voor titels. Als u de optie "Kleur" selecteert, wordt het kleurkastje geopend, zodat u elke gewenste kleur kunt selecteren.

Patroon: als u deze knop selecteert, ziet u aan de rechterkant de knop "Select Pattern ". Als u erop klikt, wordt een menu geopend waarin u een patroon kunt selecteren. Voor meer informatie over de ImagePool, zie hoofdstuk 3.3 (ImagePool)
Het speciale effect "Motief" past de beeldverhouding van de gebruikte afbeeldingen en patronen aan het formaat 16:9 aan (voor SD en HD). Activeert men de functie “Vervorming toelaten "(Enable Distortion), is er geen aanpassing en dit kan leiden tot vervormingen.

Zwart: in deze modus wordt een zwarte videoscène gemaakt die als achtergrond voor titels kan dienen of gecombineerd met het overgangseffect “Overvloeien” om een video in en uit te faden.

Onder de keuzelijst vindt u de knop "Voorbeeld", die een voorbeeld met de huidige instellingen toont. Aan de rechterkant kunt u de lengte van de scène instellen tot maximaal 1 minuut. Voor een snelle instelling hebben we gangbare scènelengten voor directe selectie daaronder geplaatst. Klik op "OK" om terug te gaan naar het bewerken menu. De nieuwe scène die de naam van het effect ontvangt, wordt nu gemaakt.

Als uw Bogart-editie de knop "Enkelbeeld" heeft, klik je erop om een ander menu te openen, waarin de effectopties in het rechtergedeelte worden weergegeven. In het linker gedeelte, onder de effectnaam, ziet u de knop "Beeld", waarmee u het beeld kunt uitkiezen van de nieuwe scène die u in het voorbeeld wilt bekijken. Rechts staan de verschillende instellingsopties, die zijn afhankelijk van het effect.

Onder "Beeld" ziet u de "Weergave" -knop, die geen instellingsopties voor deze effecten biedt. Deze functie wordt bij andere effectweergaven benodigd en geactiveerd.

Linksboven is een knop waarmee men een klein videovoorbeeld van het effect kan uitvoeren.

Met "Ok" worden de gemaakte instellingen van de effectopties geaccepteerd en keert u terug naar het menu "Nieuw", met "Afbreken" verlaat u het "Enkelbeeld" menu zonder een wijziging aan te brengen.

De pijlknop wordt gebruikt om het "Enkelbeeld" menu naar de bovenkant van het scherm te verplaatsen.

Rechts naast de knop “Enkelbeeld” vindt u een knop voor een lus-weergave (loop). Hierbij ziet u in een kleine preview de scène met de huidige instellingen. U kunt direct de opties wijzigen en deze nieuwe instellingen onmiddellijk in een bewegend voorbeeld bekijken.

De onder de knop "Voorbeeld" geplaatste keuzeknop biedt u verschillende instellingsopties. De functie "Alles" zorgt ervoor dat alle potentiële lege scènes voor Bogart in het menu worden weergegeven. "Standaard" toont alleen de mogelijkheden die in het systeem zijn geïntegreerd. "Favorieten" zijn diegene die u hebt geselecteerd in "Instellingen-Effecten, Berekening-Favorieten bewerken" en "Optioneel" toont alleen de later geïnstalleerde in aanmerking komende opties.

7.4 „Speciaal“- Menu

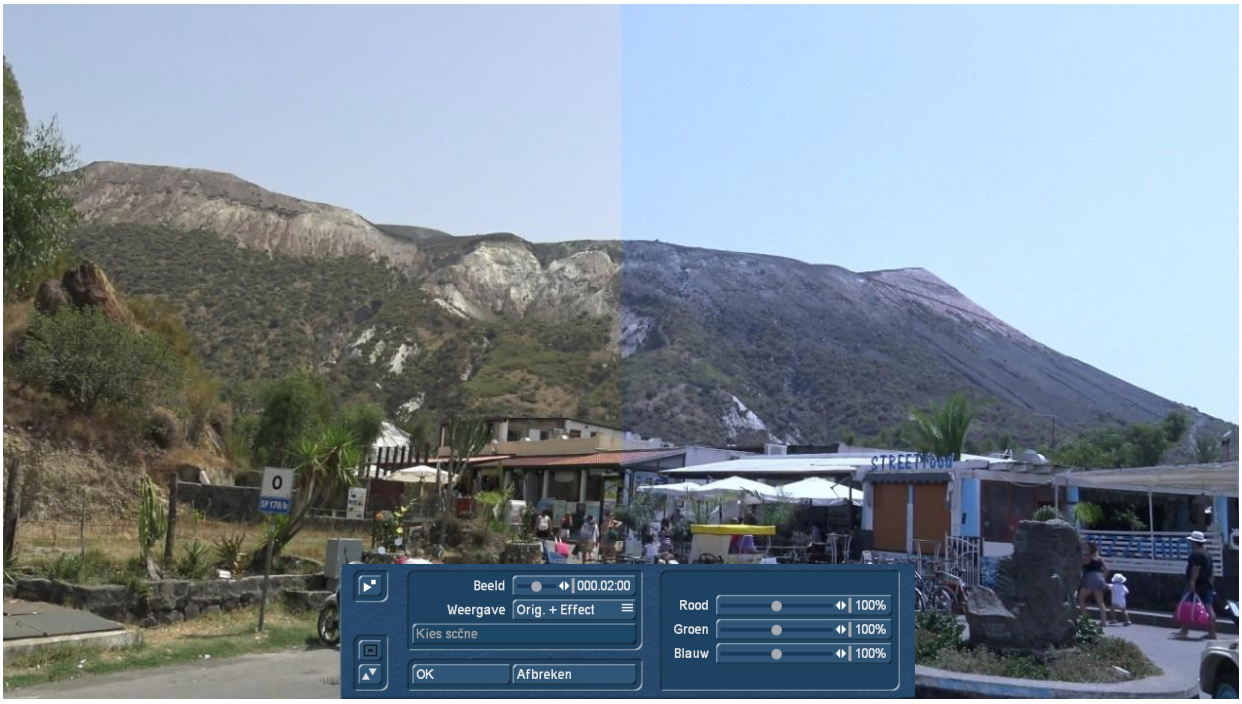
In het "Speciaal" menu (**20**) vindt u verschillende speciale effecten en alle beeldbewerkingseffecten.

Het opsommen van alle beeldbewerkingseffecten onder dit punt heeft een speciale reden: de meerlagen techniek. Als u een scène met meer dan twee beeldbewerkingseffecten wilt bewerken, moet u eerst de scène in de shotlist activeren. Selecteer vervolgens de beeldbewerkingseffecten, niet in het beeldbewerkingsmenu, maar onder "Speciaal". De beeldeffecten die daar worden getoond, worden dus niet in het storyboard ingevoegd, maar in plaats daarvan wordt een kopie van de actieve scène in de shotlist gemaakt en direct achter het origineel weergegeven. De kopie wordt dan aangevuld met "SP" of "SP 2" enz. U kunt deze stap zo vaak uitvoeren als u wilt (zie ook Hoofdstuk 11 beeldbewerkingseffecten).

De lijst is in het begin verdeeld in twee secties. In het bovenste gedeelte, vóór de deellijn, staan de effecten die u het laatst hebt gebruikt, voor zover deze optie in de andere instellingen is geactiveerd.
De speciale effecten in het onderste (of middelste) deel van de lijst, of vaak gebruikte effecten of favorieten (indien weergegeven) die in het bovenste gedeelte van de lijst weergegeven worden, kunnen worden toegepast op scènes in de shotlist. Na de berekening wordt een kopie van de scène met het berekende effect gemaakt. Het vertrekpunt is altijd de geselecteerde scène in de shotlist.

Ook hier is er de "Preview" en bij enkele effecten het "Enkelbeeld" menu (alleen beschikbaar bij geactiveerde Gold Edition). Klik op Enkelbeeld en aan de rechterkant staan de effectopties, aan de linkerkant onder de effectnaam ziet u de knop "Beeld", waarmee u de tijd kunt instellen van de scène die u wilt bekijken. De "Weergave" knop biedt een paar opties.

Met "Origineel" kunt u uw originele scène bekijken, met "Effect" kunt u uw scène bekijken met het toegepaste speciaal effect, en "Orig. + Effect" toont de originele scène in de linker beeldhelft en het toegepaste effect in het rechtergedeelte, zodat u het direct kunt vergelijken. "O + E midden" toont de centrale beeldsecties. Bovendien kunt u de volledige scène in het origineel en met effect in een kleinere weergave ook bekijken door "O + E klein" in te stellen.



De optie “Vergelijken” verdeelt de afbeelding doormidden. Aan de rechterkant ziet u de helft van uw nieuwe scène (met toegepast effect), aan de linkerkant ziet u de helft van elke scène die u kunt selecteren in de shotlist met de knop "Kies scène". Bijvoorbeeld voor een exacte kleurafstemming. Er is ook de mogelijkheid om "V midden" of "V klein" in te stellen om zo te vergelijken.

De effectopties kunnen direct in dit menu worden ingesteld, men krijgt zelfs een voorbeeld in realtime, dat wil zeggen zonder de selectie met de schuifregelaars te bevestigen. Met "Ok" worden de instellingen van de effect-opties overgenomen en komt men terug naar het "Speciaal" menu, met "Afbreken" verlaat men het "Enkelbeeld" menu, zonder een wijziging te hebben aangebracht.

Verder bevindt zich onder de knop "Voorbeeld" een keuzeschakelaar, die u verschillende instellingsopties biedt :

De functie "Alle" zorgt ervoor dat alle zich in Bogart bevindende programma's worden weergegeven.

"Standaard" toont alleen de effecten geïnstalleerd met de Bogart software,

"Optioneel" toont alle extra geïnstalleerde effecten.
De weergave van de "Fav." of de vaak gebruikte effecten ("LRU") is ook mogelijk in de beeldbewerkingseffecten.

De pijlknop wordt gebruikt om het stilbeeldmenu naar de bovenkant van het scherm te verplaatsen.

Kopiëren: een scène kan in het "Bewerken" menu zo vaak worden gekopieerd als men wil zonder dat er extra ruimte op de harde schijf nodig is. Het kopieerproces heeft geen tijd nodig. U kunt eenvoudig een van de scènes in de shotlist selecteren door erop te klikken. De scène wordt vervolgens gemarkeerd met een gestreept kader. Ga naar het “Speciaal” menu en selecteer “Kopie”. Met een klik op "Ok", wordt meteen een kopie van deze scène gemaakt. De kopie verschijnt in de shotlist en krijgt de naam van de originele scène, die wordt aangevuld met ".K", b.v. "Verlof.K". Door dergelijke kopieën te maken, kunt u bijvoorbeeld snel verschillende scènelengten testen in het storyboard. In plaats van een scène in te voegen en deze mogelijk meerdere malen opnieuw in te korten en te vervangen, kunt u eenvoudig meerdere kopieën maken. Deze worden op de gewenste lengte ingekort en vervangen voor de test totdat u de juiste lengte hebt gevonden. Als een eerder gebruikte lengte beter past, is deze altijd beschikbaar zonder opnieuw in te korten. Ten slotte kunnen de overtollige kopieën worden verwijderd.

Schokkerig : soms wilt u een schok- of stroboscoopeffect. Dit kan een leuke opwaardering zijn en uw video een artistiek tintje geven. Selecteer gewoon een scène, ga naar "Speciaal", klik op "Stroboscoop" en stel vervolgens de "Stiltijd" in (standtijd 000,00: 04 = één afbeelding blijft vier beelden lang staan) en kies in "Type" tussen "halfbeeld" en "volbeeld" - een klik op “OK” en er is al een stroboscopische scène gemaakt, die het einde "ST" draagt en waarvan de lengte een veelvoud van de standtijd is.

De optie “Volbeeld” heeft een betere beeldkwaliteit en wordt aanbevolen wanneer een scène niet erg bewogen werd. Voor een bewegende scène wordt de optie “Halfbeeld” aanbevolen. Deze optie is niet beschikbaar in progressieve projecten.
Het geluid blijft in "Stroboscoop" onveranderd en is daarom lipsynchroon. Een voorbeeld van dit effect is niet mogelijk.

Achterwaarts: Een klik op de knop "Achterwaarts" genereert na een korte berekening een scène, die het einde "AW" draagt en, met dezelfde lengte als het origineel, volledig kalm achteruit loopt. Het geluid loopt ook achteruit - als u het niet wilt horen, dempt u het later in het nasynchronisatiemenu. Voorbeelden van gebruik voor deze functie: camerabewegingen omdraaien, een scène verlengen door deze vooruit en achteruit te laten bewegen.

Stilbeeld : Vaak wilt u ook nog steeds foto's in een video hebben. Bijvoorbeeld bij de presentatie van de "acteurs". Voor dit doel wordt de geselecteerde (gestreept omrande) scène bevroren bij het eerste beeld, voor de ingestelde "lengte" (maximaal 1 minuut). De rest van de scène is niet nodig en verschijnt niet in de stilstaande scène. Als u een specifieke foto (niet de eerste scène) wilt, maakt u gewoon een kopie van de scène, kort u het beginpunt in tot de gewenste afbeelding en gebruikt u vervolgens de stilbeeld functie. De gemaakte scène heeft het einde "SB".

Kies onder "Type" tussen "Halfbeeld" en "Volbeeld". "Volbeeld" heeft een betere beeldkwaliteit en wordt aanbevolen voor scènes zonder zware beweging. In "Volbeeld" probeert Bogart SE vervelende artefacten die zouden voortkomen uit snelle objectbeweging en pannen in een stilstaand beeld rekenkundig te verwijderen. Alleen in uitzonderlijke gevallen biedt de optie "Halfbeeld" betere resultaten. Deze optie is niet beschikbaar in progressieve projecten. Het geluid is bij een “stilbeeld” niet beschikbaar.

Scène -> Sample : deze functie plaatst een kopie van het originele geluid van de actief geselecteerde scène in de shotlist in de sample-lijst van het Audio menu. Zo kunt u het geluid van een scène via de nasynchronisatie dus op andere plaatsen opnieuw gebruiken. Als u op de knop "Voorbeeld" klikt, verschijnt er een rode gekruiste cirkel, waarmee wordt aangegeven dat een voorbeeld hier niet mogelijk is.

Slow Motion : "slow motion" creëert een scène met dezelfde inhoud als het origineel, die echter langzamer loopt. De vertragingsfactor voert u in met een schuifregelaar. Hoe hoger de vertragingswaarde, hoe langzamer de scène. Een waarde van 2 (de kleinst mogelijke waarde) produceert een scène die maar op de helft van de snelheid draait. Als de originele scène bijvoorbeeld ongeveer 4 seconden lang was, zou de slow-motion scène exact 8 seconden lang zijn. U hoeft alleen maar de lengte van de scène te vermenigvuldigen met de vertragingsfactor. De voltooide scène met de extensie "VT", die beschikbaar is na een bepaalde rekentijd, kan normaal worden bijgesneden en natuurlijk in het storyboard worden geplaatst. Ook effecten kunnen normaal worden ingevoegd. Bogart SE speelt de scène langzamer dan de normale 50 frames per seconde. Het komt daarbij tot een schokkerige beweging. De super slow motion die bekend zijn van sportuitzendingen is alleen mogelijk met dure speciale camera's die veel meer dan 50 frames per seconde opnemen. Een voorbeeld van dit effect is niet mogelijk, zoals aangegeven door de rode gekruiste cirkel bij het klikken op de knop "Voorbeeld". Het geluid wordt bij het slow-motion effect mee berekend, het resultaat klinkt natuurlijk vreemd donker en "krakend", maar kan eventueel worden gebruikt als speciaal geluidseffect.

Versnellen : "Versnellen" werkt in principe zoals slow motion, maar produceert snellere scènes. U kunt de acceleratie instellen op waarden tussen 2 en 50, waarbij oneven waarden worden aanbevolen om de volledige resolutie te behouden. De lengte van de nieuw gemaakte scène met het einde "VS" wordt berekend door de tijd van de originele scène te delen door de ingestelde versnelling. Door op "Voorbeeld" te klikken, geeft de rood gekruiste cirkel aan dat er geen voorbeeld mogelijk is. Het geluid wordt bij het versnellen-effect mee berekend, het resultaat klinkt natuurlijk raar, snel en "Mickey Mouse" achtig, maar kan eventueel worden gebruikt als een speciaal geluidseffect.

S G **Clipboard** : bij deze knop gaat het om het tussenopslag geheugen. Gemakshalve gaan de meeste gebruikers liever de MediaPool gebruiken (later beschreven in paragraaf 7.8) die met Bogart 8 is geïntroduceerd.

Als u echter grote lettertypen op een lage schermresolutie instelt (voor de instellingen, zie hoofstuk.4.1.4), zult u merken dat deze combinatie niet langer ruimte biedt aan een mediapool vanwege ruimtebeperkingen.
Dan helpt - noodgedwongen - het 'goede oude' clipboard, dat de omrekeningen zo goed beheerst als de MediaPool en zijn tussenopslag, alleen in de bewerking iets gecompliceerder. Daarom is hier een korte beschrijving van de functies.

Als u "Clipboard" en vervolgens "Start Clipboard" aan de rechterkant kiest, wordt u naar een keuzemenu geleid waarin u de mogelijkheid hebt om scènes op het klembord te plaatsen of om reeds ingevoegde scènes in uw actieve project te kopiëren. Bovenaan in dit menu staat een lijst met alle scènes op het Clipboard. Als deze lijst voor het eerst wordt gebruikt na een nieuwe start van Bogart, is deze lijst leeg.

Het menu biedt u volgende mogelijkheden:

Huidige scène toevoegen: de actieve scène uit de shotlist wordt in het clipboard geplaatst.

Andere scène toevoegen: gebruik deze knop als u nog een scène uit de shotlist van dit project wilt invoegen. Men bekomt dan de shotlist van het huidige project groter weergegeven en u selecteert hier de scène die nog moet worden ingevoegd.

Alle gemarkeerde scènes invoegen: als u meerdere scènes in de shotlist hebt geselecteerd, kunt u ze allemaal samen op het clipboard plakken.

Scène uit een ander project toevoegen: u kunt elke scène uit een van uw projecten toevoegen. Hiertoe selecteert u eerst het gewenste project en vervolgens wordt de shotlist van dit project weergeven waaruit u dan kunt kiezen.

Scène (s) verwijderen: deze optie is alleen actief als u ten minste één scène in de selectielijst hebt geactiveerd. Alle scènes gemarkeerd met een vinkje in de selectielijst worden verwijderd.

Scène (s) importeren: deze optie is alleen actief als u ten minste één scène in de selectielijst hebt geactiveerd. Alle scènes gemarkeerd met een vinkje in de selectielijst worden opgenomen in uw huidige project.

Opties : hier kunt u instellen of de ingekorte gedeelten van een scène ook moeten worden overgezet. Het is ook mogelijk om opties voor het importeren van scènes met een ander formaat in te stellen.
U ziet dan de ingevoegde scènes in de shotlist. Het is mogelijk dat een nieuwe nummering wordt toegewezen als de scènes of scènenamen al in de shotlist voorkomen.

Als u op de knop "Scènes verwijderen" op het clipboard klikt, worden de in de lijst geselecteerde scènes onmiddellijk verwijderd. Deze functie wordt eerst geactiveerd met de markering van een scène.
Het clipboard wordt voornamelijk gebruikt om videoscènes tussentijds op te slaan om indien nodig te gebruiken in andere projecten. Het clipboard is dus project overschrijdend. Natuurlijk is het ook mogelijk om het clipboard videomateriaal van een DV-project in een HD-project over te nemen.

Om de scènes snel op het clipboard te plaatsen, kunt u dit eenvoudig doen met behulp van het toetsenbord met een actieve "Power Key Optie" (extra product). Als u op "b" drukt, wordt de momenteel geselecteerde scène van de shotlist na een extra verzoek in het clipboard geplaatst. Met de toetsencombinatie "Ctrl + b" wordt de huidige scène direct ingevoegd en wordt bovendien de volgende scène van de shotlist geactiveerd. U kunt echter ook de scènes die in het clipboard moeten worden geplaatst markeren en dan alleen op "b" drukken. Wanneer daarom wordt gevraagd, bevestigt u dat alle gemarkeerde scènes in het clipboard moeten worden geplaatst. "Z" opent het clipboard menu rechtstreeks.

Nadat u Bogart hebt afgesloten, worden de scènes uit het clipboard verwijderd. Onder deze speciaal beeldbewerkingseffecten, die alleen te vinden zijn in het Bewerkenmenu, worden de resterende beeldbewerkingseffecten weergegeven.

De verklaring van de afzonderlijke standaard beeldbewerkingseffecten worden in 4.8 uitgelegd (De beeldbewerkingseffecten in detail) .

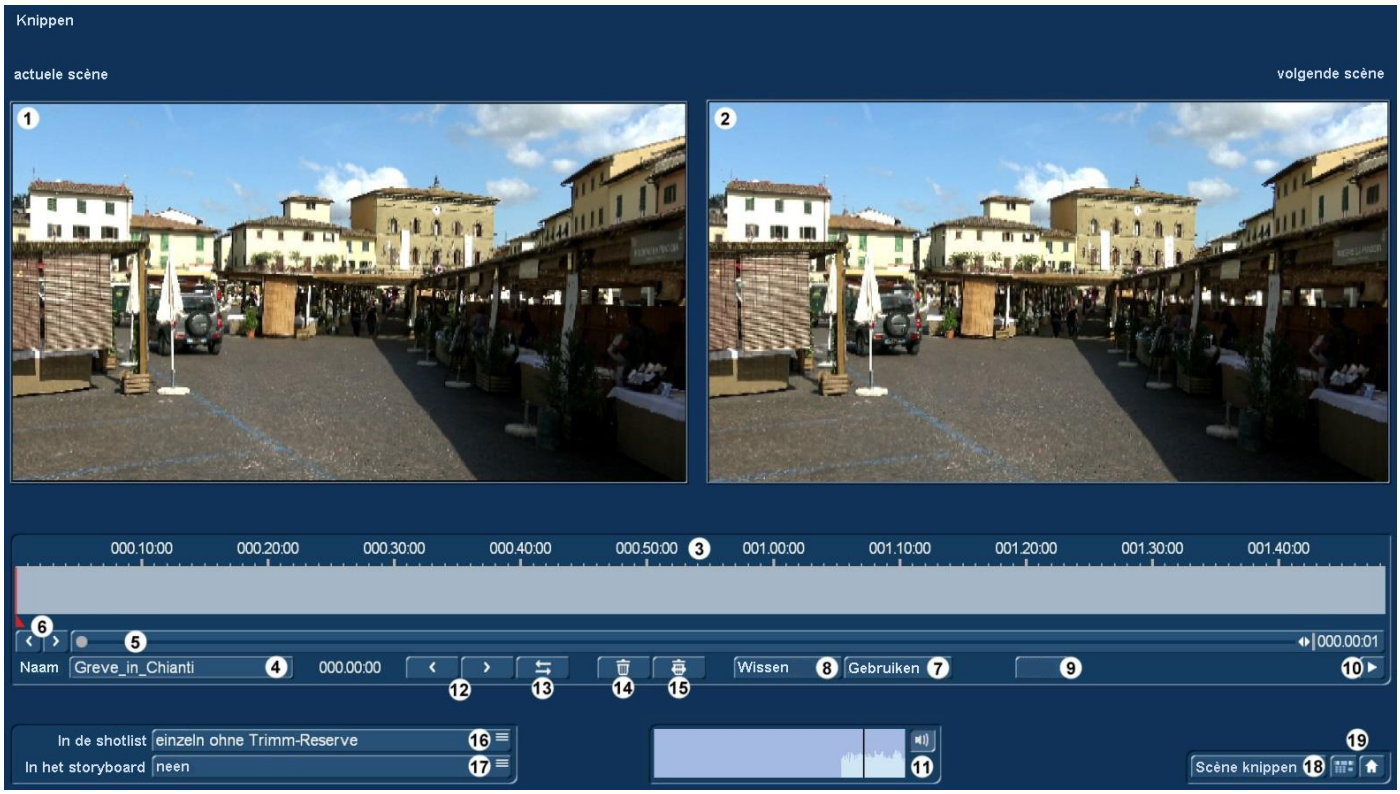
7.6 Knippen

Soms hebt u opgenomen scènes die meer dan een camera-opname bevatten (shots). Natuurlijk moeten deze scènes worden gesplitst om een perfecte snit te krijgen. Als u op de knop "Knippen" (**21**) klikt, gaat u naar het "Knippen" menu.

Het knippen kan worden vergeleken met het snijden van filmrollen. Nog is de film volledig op de rol. Nu wordt een stuk van de film, namelijk precies het eerste shot van de in de shotlist geselecteerde scène, uit de rol genomen.

Bogart 10 NEU

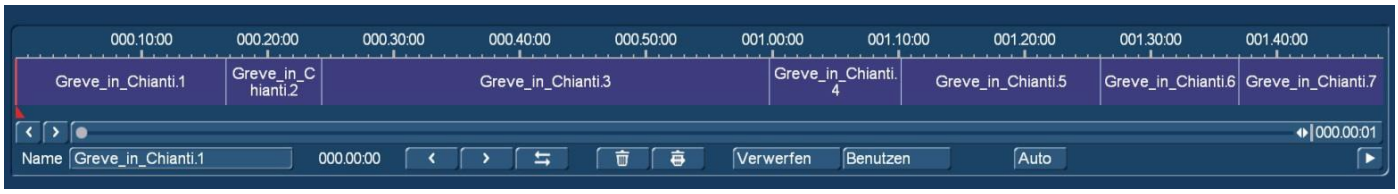
Het "knippen" menu werd voor het eerst sinds het begin van het Casablanca-tijdperk in "Bogart 10" "aangeraakt" en presenteert zich in een geheel nieuwe " look ".



Nadat u het knippenmenu hebt geopend, ziet u het eerste beeld van de scène die moet worden geknipt (**1**) in de linkerbovenhoek. Rechts ernaast het volgende beeld (**2**), hier op de schermafbeelding het tweede beeld van de scène, verderop zullen we zien dat deze tweede voorbeeldafbeelding wordt gebruikt om de knippunten te vinden.
In het midden zien we de tijdlijn van de geselecteerde scène (**3**), die op dit moment volledig onbewerkt is. De naam van de scène wordt links weergegeven (**4**).

Om met het knippen van de scène te beginnen, hebben we drie opties:

De eenvoudigste, als de scène het dan "afgeeft", is de "Auto" knop (**9**). Als de scène knipinformatie bevat, zoals een die bestaat uit vele afzonderlijke shots of een DV- of HDV-opname, zoekt Bogart automatisch naar de knipinformatie en stelt de juiste knippunten in (zie afbeelding hieronder). De scènes worden tijdens de deling automatisch genummerd.



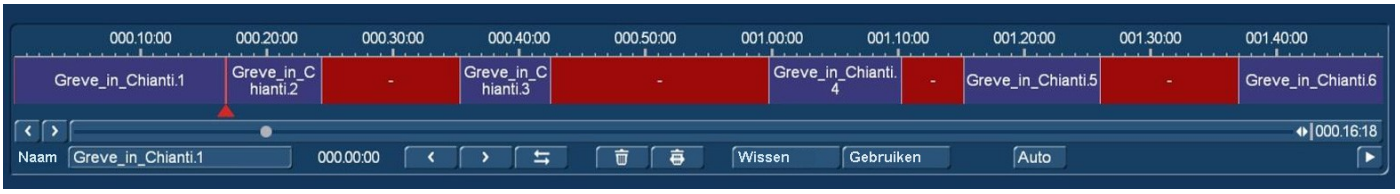
Als de verdeling zo voldoet en men niet - zelfs nu nog - bruikbare en onbruikbare scènes wil sorteren, kan de opdeling worden uitgevoerd met de knop "scène knippen" (**18**). Linksonder vindt u enkele instellingen met betrekking tot het "plaatsen" van de scènes. Daarover verder hieronder meer.

De tweede optie is de knop "Afspelen" helemaal rechts (**10**). Als u hierop klikt wordt de scène afgespeeld met een klein bedienpaneel ervoor.

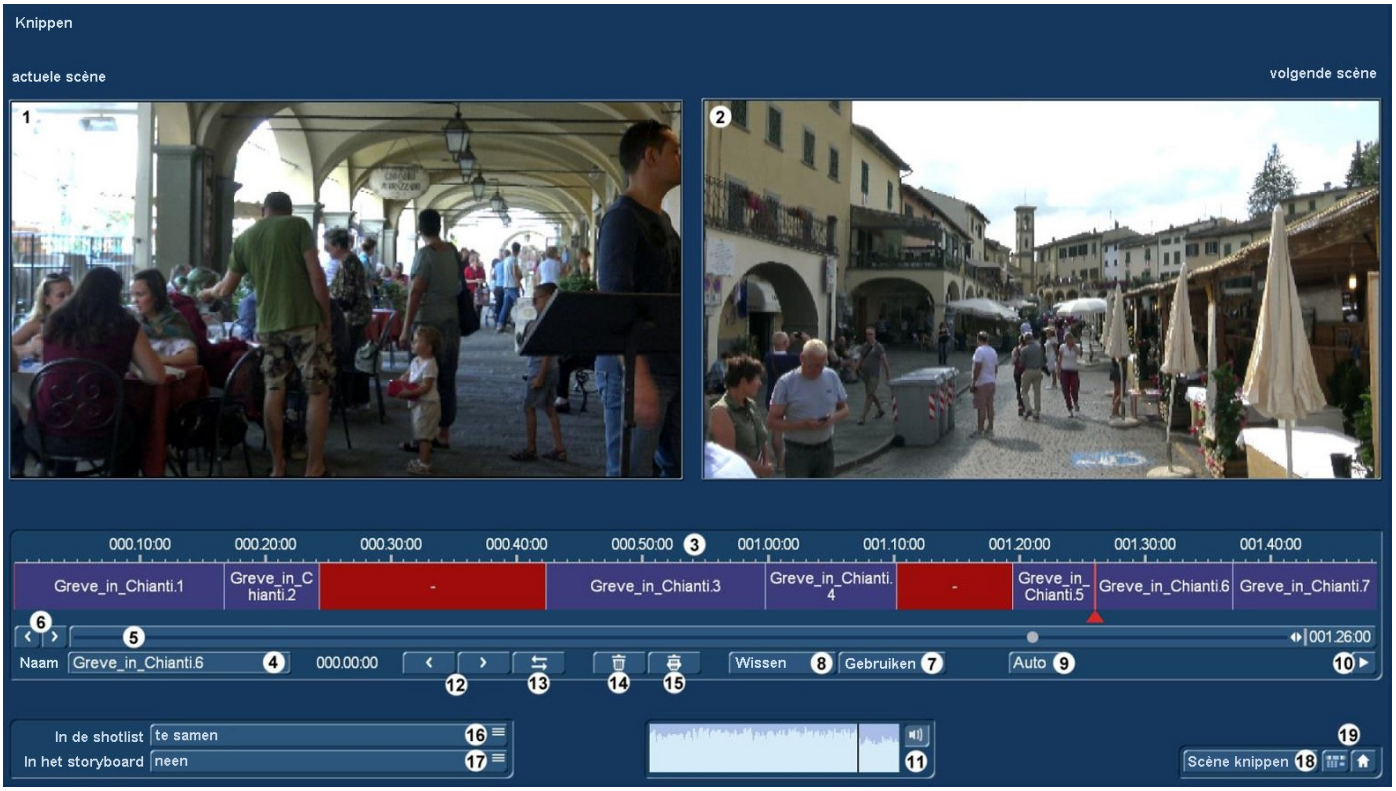
Het audioniveau wordt hier weergegeven, er is een pauze-, afspeel- stop- en de "Index" -knop die bepalend is voor deze knipmethode. Terwijl u de video bekijkt, kunt u bij elke scènewisseling (of wanneer u maar wilt) op de indexknop klikken om scheidingspunten in te stellen die u in eerste instantie niet ziet.

We gebruiken deze methode ook als we een muziekstuk “op maat” willen knippen.
Aan het einde van de scène "bezichtiging", keert Bogart terug naar het knippen-menu en we zien nu de scène met scheidslijnen. Als we met "Stop", toevallig stoppen met afspelen wordt de rest van de lange scène indien mogelijk automatisch gesplitst. Dientengevolge kunnen we, indien nodig, de overbodige stukken sorteren (meer hierover hieronder) en dit doen met "Scene knippen".

De derde methode van knippen : We rollen met behulp van de schuifregelaar (**5**) door de film, zien linksboven (**1**) het huidige beeld en rechtsboven (**2**) het volgende en vinden zo de beeldsprongen of scène scheidingspunten. Indien nodig kunnen we ons ook beeld per beeld door de film klikken (**6**) of de rode markering met de muis of de trackbal "Grijpen" en direct op de tijdlijn bewegen, altijd met zicht op onze film. Indien gewenst met bijbehorend geluid (**11**).
Als we een knippunt hebben gevonden, kiezen we voor het juist "gescheiden" stuk film tussen de optie "Gebruiken" (**7**) en "Wissen" (**8**).



Op deze manier werken we ons een weg door de scène en eindigen met een tijdlijn die ons duidelijk laat zien (zie afbeelding hierboven) welke scènes we graag behouden (blauwpaars) en welke we niet kunnen gebruiken (rood).



Als de verdeling grofweg werd gedaan door de scheidingspunten in te stellen, kunt u indien nodig naar "Fijn afstemming" gaan. Met de "springpijlen" (**12**) kunt u van punt naar punt springen. Als u de rode markering op een scheidingspunt hebt ingesteld, "hangt" het knippunt na het kiezen van de dubbele pijl (**13**) rechtstreeks aan de muisaanwijzer en kan onder weergave van het videomateriaal worden verplaatst.

Door op de knop "Gebruiken" (**7**) te klikken, wordt onmiddellijk een nieuw knippunt gemaakt op de huidige positie van de rode markering, het gebruik van de knop "Wissen" (**8**) markeert onmiddellijk het voor de rode markering (tot het vorige knippunt) liggende stuk video als "overbodig".

Met de hulp van de normale "vuilbak" (**14**) wordt het momenteel geselecteerde scheidingspunt verwijderd, de "Dikke vuilbak" (**15**) verwijdert na een vraag alle knippunten.
Als we denken dat we onze "taak" goed hebben uitgevoerd kunnen we “Scene knippen” (**18**) gebruiken om de scène te splitsen.

Hiervoor kan / moet men definiëren of - en zo ja hoe - de afzonderlijke gesplitste scènes in de archivering komen (**16**).

Neen
Afzonderlijk
Samen
Afzonderlijk zonder knipreserve

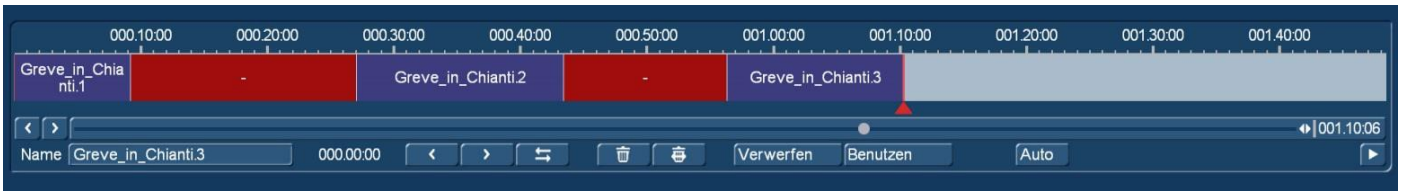
De selectie gaat van "neen" tot "afzonderlijk" (plaatst elke scène afzonderlijk, is waarschijnlijk de meest gebruikelijke manier van verdelen).
"Samen" (zet alle geselecteerde scènes samen in een nieuwe scène).

Als u de scènes afzonderlijk neerlegt, kunt u de knipreserve (hoofdstuk 7.9) indien nodig overslaan. Dit wordt over het algemeen aanbevolen voor automatisch gesplitste scènes, bijvoorbeeld van (H) DV-bronnen, omdat het "bijsnijden van de trimreserve" met dergelijke ruw materiaal meestal voorafgaande en daaropvolgende scènes zijn, wat weinig zin heeft voor "langer knipreserve".

U kunt de geknipte scènes ook rechtstreeks in het storyboard laten plaatsen (**17**), hier varieert de selectie ook van "neen" tot "enkel" of "samen".

In principe en algemeen blijven de knippunten die ooit zijn gemaakt, ook over de indeling bewaard, totdat de gesplitste scène of het hele project wordt verwijderd.
Groot voordeel : als men tijdens de montage opmerkt dat de indeling weer anders moet worden gemaakt, begint men niet vanaf het begin, maar hoef je waarschijnlijk maar een paar knippunten te wijzigen.

Bogart verwijdert tijdens het knipproces geen enkel filmstuk - de afzonderlijke scènes worden alleen gekopieerd ("Gebruiken") of niet gekopieerd ("Wissen") De originele scène met alle instellingen blijft ongewijzigd behouden, totdat u ze bewust verwijdert uit het Bewerkenmenu. Als u niet tot het einde knipt (volgende afbeelding, rechts), wordt de laatste scène automatisch weergegeven als "rest" in de shotlist. U kunt het proces dus eenvoudig een keer onderbreken en later doorgaan met de "rest".

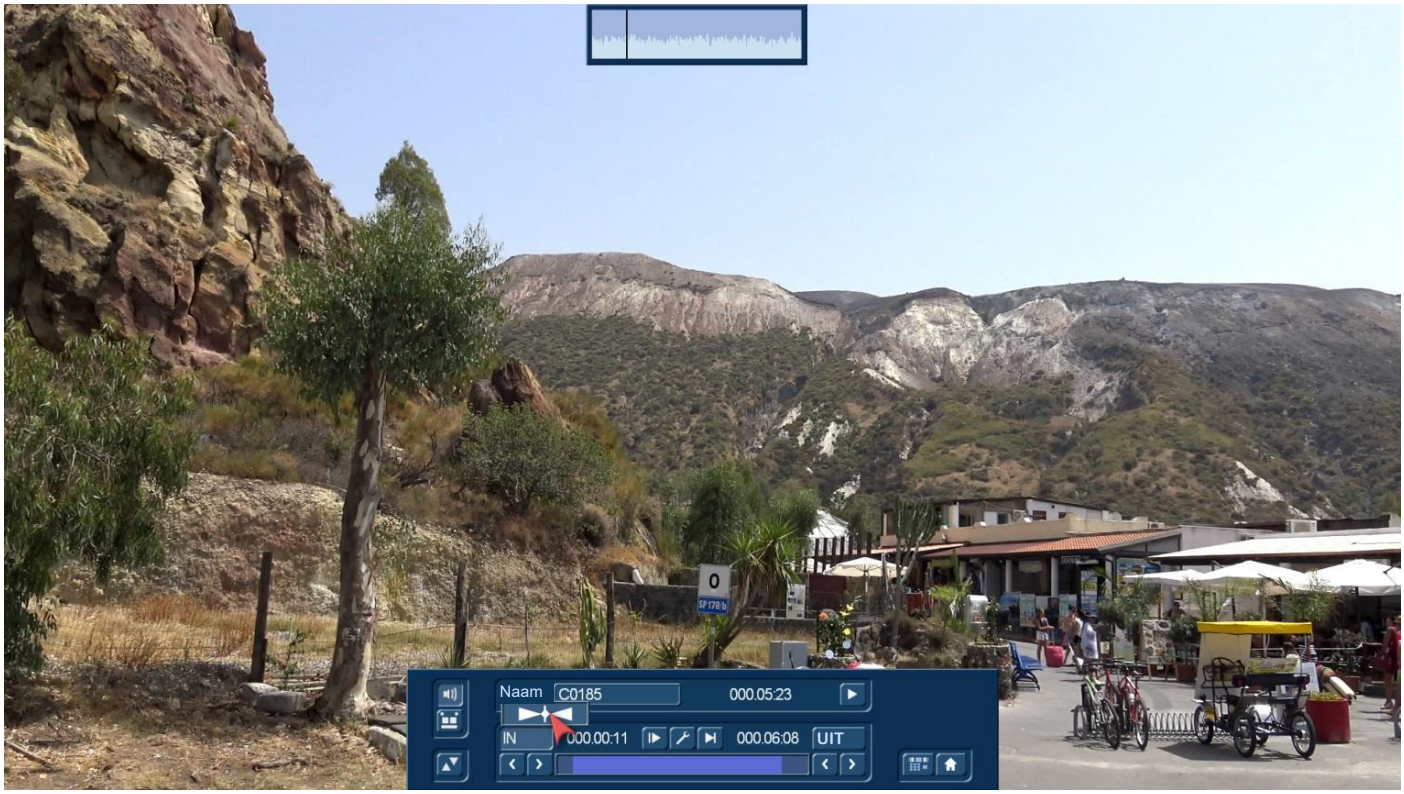


***Opmerking**: als u doorgaat met knippen van de "rest" scènes, kunt u deze voor de duidelijkheid best van tevoren hernoemen.*

We zien vaak systemen met scènenamen zoals - ons voorbeeld hier - Grve_in_Chianti.Rest.Rest.Rest.Rest.Rest" of iets dergelijks. Dit leidt tot grotere hoeveelheden van dergelijke "Rest.Rest.Rest". .... "- scènes en chaos in de organisatie !!!

7.7 Inkorten

Scènes moeten meestal worden ingekort voordat ze geschikt zijn voor uw productie. Bibberen en onscherpte aan het begin en/of einde kunnen er precies op deze manier worden uitgenomen.
Een klik op de knop "Inkorten" (**22**) brengt u naar het inkorten menu:

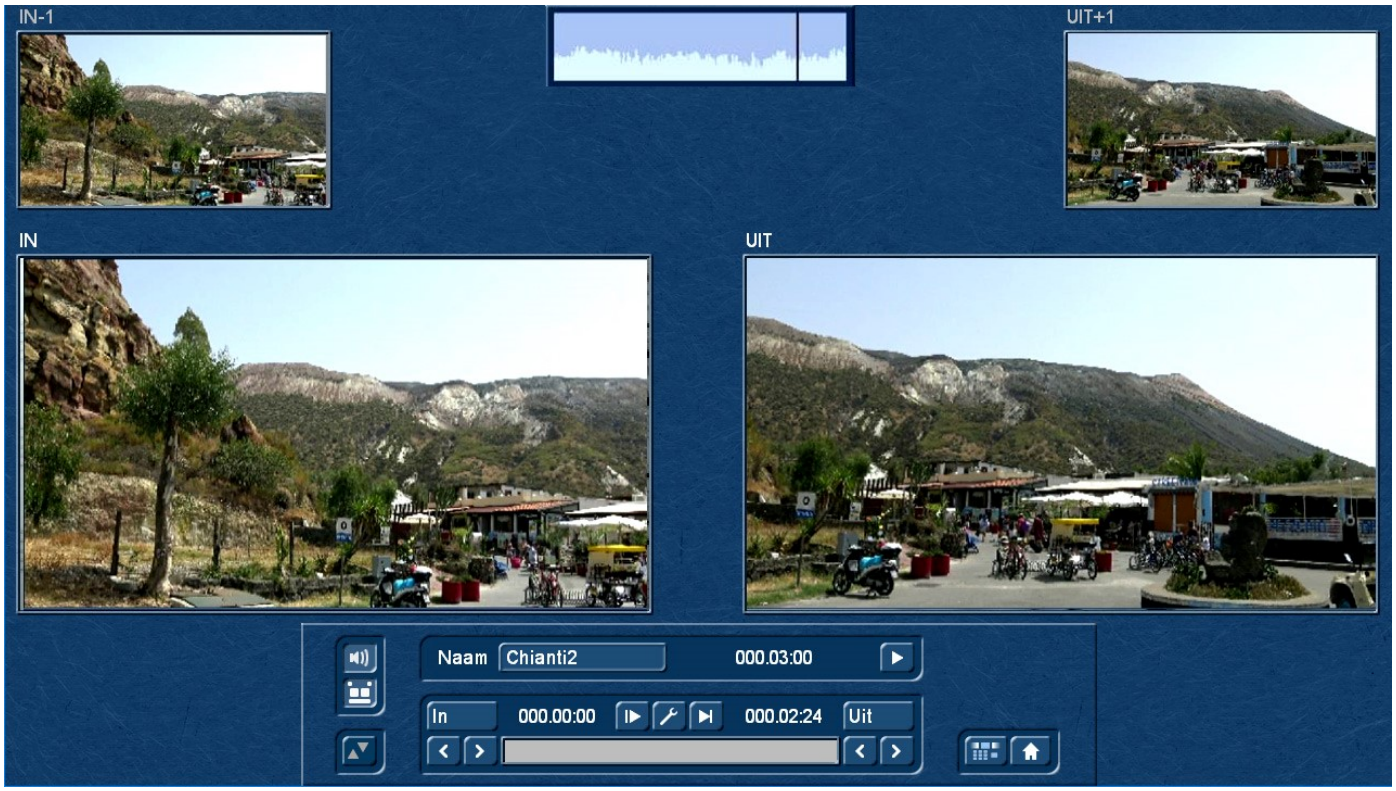


Hier kunt u voor elke scène de fijn snit uitvoeren. Voor dit doel kunt u het Inpunt (ingang, beginbeeld) en het eindpunt (uitgang, eindbeeld) van een scène naar wens bepalen. Als u op "IN" klikt, verschijnt een balk waarmee u door de scène kunt rollen en het nieuwe begin punt kunt selecteren. Het lichtere gedeelte geeft aan hoeveel van de scène nog steeds actief is, het donkere deel links ervan vertegenwoordigt het "ingekorte" bereik. De tijd bovenaan rechts geeft de lengte van de scène aan. Als de juiste start-afbeelding is gevonden, klikt u op de linker-knop om te bevestigen.

U kunt hetzelfde doen met het eindpunt. Men kan nog steeds kleine aanpassingen maken door op de knoppen voor één frame te klikken (onder de knoppen "IN" en "UIT"). Hiermee wordt altijd één beeld vooruit of achteruit gegaan. De ingekorte scène kan worden afgespeeld via het afspeelpictogram (uiterst rechts) om de nieuwe instellingen in beweging te controleren.

***Opmerking** : bij het inkorten van het Inpunt wordt altijd het huidige eerste even halfbeeld weergegeven, terwijl bij het Uit-punt het oneven is (dat later komt). Bij het knippen wordt normaal het even, terwijl tijdens het positioneren het oneven wordt weergegeven. Deze aanpak maakt het gemakkelijk om zuivere knippunten te maken.*

Natuurlijk kunt u ook in dit menu de envelop weergeven en de audio-scrubbing gebruiken (alleen bij de Gold Editie) (hoofdstuk 3.3 "Enveloppen en Audio Scrubbing").



Ook hier biedt Bogart SE een alternatieve inkorten-modus, waarin verschillende scèneposities worden vergeleken. Selecteer nogmaals de knop onder het luidsprekerpictogram. U ziet verschillende scèneposities tegenover elkaar. Aan de hand van de afbeeldingen IN en UIT ziet u onmiddellijk het eerste en laatste beeld van uw huidige ingekorte scène. Het begint met het IN-beeld en eindigt met het OUT-beeld.

***Opmerking**: in deze weergave kunt u het menu niet omhoog verplaatsen.*

Bogart 10 NEU

De kleine beelden links en rechts boven (in Bogart 10 vergeleken met de voorgaande versies duidelijk vergroot) tonen u het respectievelijke beeld voor en na het ingekorte-bereik, zodat u heel snel kunt beoordelen of uw scène naar wens is ingekort. Met de twee knoppen naast de tijden van het begin- en eindbeeld kunt u de scène gedurende 3 seconden vanaf het begin of 3 seconden voor het einde afspelen.

Nieuw in Bogart 10: met het toolpictogram in het midden van het menu kunnen we deze afspeellengte aan de In- en Uit-punten bij het inkorten tussen 1 s. en 10s instellen.

Merk op dat delen van een scène die door inkorten zijn verwijderd, op elk moment opnieuw kunnen worden geactiveerd.

Rechtsonder kunt u met de menupictogrammen direct het bewerkingsmenu en het hoofdmenu selecteren.

Na activering in de gebruikersinterface instellingen G (meer daarover verder hieronder), is zoals hierboven beschreven inkorten ook mogelijk rechtstreeks op de gebruikersinterface. Selecteer de "IN" - of "UIT" - knop aan de rechterkant onder de grote preview van de scène (**T**). De muisaanwijzer verandert in de inkorten tuimelknop en u kunt het IN- of UIT-punt van de scène (zelfs met de pijltjestoetsen op het toetsenbord) enorm snel en zonder veel menu wisselingen wijzigen.

De inkorting van elke scène wordt hier algemeen weergegeven. Ook een nieuwe functie voor een snellere oriëntatie.

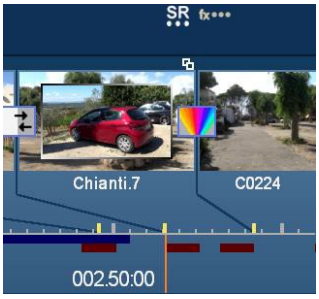
U kunt op elk gewenst moment een scène verwijderen. Als u op de knop "Wissen" (**23**) klikt, wordt de momenteel geselecteerde scène uit de shotlist verwijderd. Als u meerdere scènes wilt verwijderen, kunt u eerst de scènes markeren en vervolgens op de knop "Wissen" klikken
U krijgt dan de mogelijkheid om alleen de huidige scène of alle geselecteerde scènes te verwijderen. Als u geen scènes wilt verwijderen, klikt u op "Afbreken".

Als u verwijderde scènes wilt terughalen, is de knop UnDo (gebogen pijl) (**24**) rechts van de knop "Wissen" beschikbaar, waardoor de tien laatst verwijderde scènes opnieuw kunnen worden geactiveerd. Na opnieuw opstarten, bij het schakelen tussen twee projecten of wanneer de opnamecapaciteit op is (video of audio), kunt u verwijderde scènes niet opnieuw activeren. Met deze knop kun je ook scènes die je eerder uit de shotlist en nu ook uit het storyboard hebt verwijderd, terug herstellen.

***Tip**: u kunt de functies "Wissen" en "UnDo" heel goed gebruiken om de scènes in de shotlist te sorteren. Verwijder de huidige scène, activeer vervolgens een andere scène en klik ten slotte op UnDo. De eerder verwijderde scène verschijnt achter de geactiveerde scène. Geschikter voor het sorteren van scènes zijn echter de knoppen "Aanduiden" en "Uitvoeren". Zie hieronder voor meer informatie.*

In de rechterbovenhoek van het scherm staat het symbool "SR" (**25**) "Smart Rendering".

Als effecten uit het storyboard op de achtergrond worden berekend, ziet u achter het symbool een "fx" en een aantal punten (de laatste knippert). Als u verschillende effecten uit het bewerken Speciaal-menu berekent, wordt voor elk berekend effect een extra punt weergegeven. U kunt in de "Systeemvoorkeuren" bepalen of met het laatst ingevoegde effect moet worden gestart of dat het aan het einde moet worden berekend. U kunt de berekening activeren via de knop "Smart Rendering" in de "Systeeminstellingen" (zie hoofdstuk 4.1.6) of door te klikken op deze display aan de bovenkant van het scherm (ook in andere menu's waar effecten zijn ingevoegd) waardoor het venster ook geopend wordt. Nadat de berekening is gestart, kunt u doorgaan met werken, de berekening wordt onafhankelijk daarvan op de achtergrond uitgevoerd. De scène met het berekende speciale effect wordt dan automatisch in de shotlist achter de originele scène ingevoegd.



***Opmerking**: aangezien er slechts een maximum van 10 punten kan worden weergegeven, geven drie kleine stippen aan dat er extra effecten in de wachtlijst zijn als er verschillende effecten moeten worden berekend.*
Niet alle effecten kunnen op de achtergrond door Smart Rendering worden berekend, zoals bvb de functie “Stilbeeld” in het Bewerken / Speciaal. Dit wordt dan direct op de voorgrond berekend.

7.8 MediaPool / Clipboard

S G De al vele jaren bestaande clipboardfunctie, is volledig opnieuw ontworpen in Bogart 8. Tot nu toe werd het Clipboard gebruikt om scènes over te zetten van het ene project naar het andere om zich, dubbele of meerdere opnamen van vaker benodigde scènes te sparen. Het nadeel van het vorige Clipboard : toen je het Bogart-programma uitschakelde, werd de inhoud van het clipboard verwijderd, zodat het clipboard na verloop van tijd geen enorme omvang aannam en men zich zijn apparaat "vult".

Omdat de Bogart-gebruikers de behoefte hadden om bepaalde scènes (voorgrond of eindgeneriek, animaties, logo's, herhaaldelijk gebruikte trailers of audiofragmenten) constant beschikbaar te hebben, heeft zich in de afgelopen jaren het "Project30" opgericht. Op advies van supporters en dealers hebben veel klanten het laatste (30ste) project gekozen als een opslaglocatie voor juist deze vaak benodigde scènes om ze vervolgens, indien nodig, via het clipboard uit dit opslagproject te kunnen gebruiken.

Deze aanpak heeft zich al heel lang bewezen en is ook helemaal goed, maar is dankzij de handeling van het "goede oude" clipboard "enigszins gecompliceerd". Dat is de reden waarom het idee al enige tijd bestaat om de Bogart-gebruikers een 'Voorraadsafdeling' te bieden die eenvoudig in elk project kan worden opgeroepen. De import en export van en naar deze afdeling moet gemakkelijk zijn. In dit gedeelte moet men video's, foto's en muziek in alle resoluties kunnen opslaan. Al deze gegevens moeten eenvoudig in het huidige actieve project kunnen worden geïntegreerd zonder dat de gebruiker zich zorgen hoeft te maken over de aanpassing aan zijn huidige projectindeling.

Sinds Bogart 7 hebben we de mogelijkheid om digitale foto's in elk project te importeren, ongeacht de resolutie, en we hebben uitgebreide formaat aanpassingsopties met het menu Importeren en exporteren. Dit legde de basis voor de MediaPool die beschikbaar is sinds Bogart 8, hier is hij :

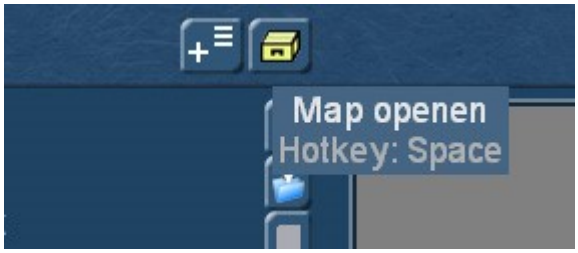
Met de voormalige clipboard knop (MZ) roept men de mediapool op in het midden van het scherm. Om bij de werking van de shotlist en de mediapool het overzicht niet te verliezen, wordt de "actieve" afdeling helder en klaar weergegeven (onderaan links de shotlist, rechtsonder de mediapool), de "passieve" sectie is donker.

Kort gezegd is de mediapool een afdeling waarvan de inhoud wordt opgeslagen wanneer van project wordt gewisseld of Bogart wordt beëindigd. U kunt de mediapool ook - zoals gebruikelijk - gebruiken als een tijdelijk clipboard, hieronder meer.

In de Mediapool kunt u, om uw bestanden te ordenen, indien nodig onder "Opties" (Op) een nieuwe (sub) map maken (afbeelding linksonder). Deze map wordt achter het geselecteerde element geplaatst (afbeelding rechtsonder) en opeenvolgend genummerd. Natuurlijk kunt u elke map (zoals elke scène) onder "naam" ook een individuele naam geven. Dit kunnen mappen voor foto's, Intro's, speciale muziek of iets dergelijks zijn.

Natuurlijk kunt u ook een map in een map maken om de materialen nog meer gedifferentieerd te sorteren.

De "navigatie", dwz de wissel tussen map niveaus gebeurt via het pictogram "Map openen" (onderaan links, opent de map en geeft de inhoud ervan weer). Wederom uit de map gaat het met "een map naar boven" (foto rechts onderaan, brengt ons terug naar een hoger niveau).



***Opmerking**: in het begin zou men met het maken van sub-sub-sub mappen een beetje voorzichtig moeten zijn om het overzicht te behouden. Een reeks betekenisvol benoemde mappen voor de verschillende mediatypen in het bovenste Media Pool niveau is zeker nuttig.*

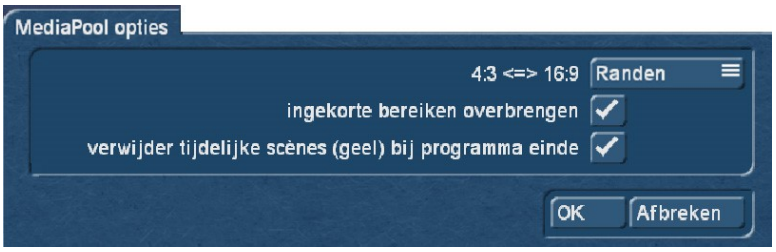
Uit de shotlist kan men scènes en (in de shotlist geladen) digitale foto's op twee manieren naar de MediaPool transporteren:

1) De geselecteerde scène wordt naar de Pool gekopieerd door op de pijl naast de kop "MediaPool" te klikken en achter de daar gemarkeerde scène geplaatst.
2) De scène kan met de muis worden "vastgepakt" en ergens in de Pool worden geschoven.

De scènes of foto's blijven in de oorspronkelijke resolutie in de Pool, maar kunnen na een project wissel in ieder ander project worden geïmporteerd. Daarbij worden ze "omhoog" of "omlaag" berekend, volgens de originele scène/foto en de doelprojectresolutie. In dit opzicht is het zinvol de materialen die vaker worden gebruikt in de hoogst mogelijke kwaliteit in de MediaPool te importeren.

***Tip** : om het met een voorbeeld duidelijk te maken: als u een opgenomen 4K (3.840 x 2.160 pixels) videoscène importeert in een SD-project met een resolutie van 720 x 576 pixels, hebt u in dit project een scène met 720 x 576 pixels resolutie, die, als u ze vanaf hier in de mediapool laadt, alleen met deze 720 x 576 pixels resolutie in de MediaPool beschikbaar is. Deze scène, "uitgepakt" in een Full HD-project met een resolutie van 1920 x 1080 pixels, ziet er grof en korrelig uit, omdat het "origineel" in de mediapool slechts een resolutie van 720 x 576 pixels heeft.*
Als we de 4k-scène in een 4K-project laden en vandaar in de MediaPool, is deze in alle projecten in de volledige resolutie beschikbaar. Het wordt vervolgens uit de pool geïmporteerd in een SD-project, natuurlijk "omlaag gerekend" tot 720 x 576 pixels, maar de originele (4K) scène blijft in de MediaPool met altijd voldoende "substantie" of resolutie om er goed uit te zien in projecten met een hogere resolutie. In tegenstelling tot een scène die eenmaal in lage resolutie in de MediaPool is geladen.

In de "Opties" (**Op**) kunt u, net als bij het vorige clipboard, verschillende instellingen maken die bij het converteren van MediaPool inhoud in overweging moeten worden genomen. Onder "4:3 <=> 16:9" kunt u "Randen" instellen om 4:3-video's in hun oorspronkelijke beeldverhouding te importeren (en dan met zwarte randen) in een 16:9-project.



Of u stelt "vervormd" in. Hierdoor worden de 4:3 video's uitgerekt, zodat er geen zwarte randen verschijnen. Of de beeldinhoud de vervorming "verwerkt" moet ieder in een dergelijk geval zelf beoordelen.

De optie "Ingekorte bereiken overbrengen" kunt u selecteren of deselecteren. Wie veel inkort (en niet knipt), wil niet altijd al het onnodige "ballast" overbrengen. Als u zoveel mogelijk variatie in de begin- en eindpunten van uw scènes wilt behouden, neemt u misschien liever de ingekorte gedeelten mee.

Hier kunt u ook aangeven of de scènes die alleen tijdelijk in de mediapool werden geladen (meer hieronder) automatisch moeten worden verwijderd nadat het programma is beëindigd ... of niet.

In het algemeen wordt de MediaPool in het "Bewerken" menu gevuld met videoscènes of digitale foto's. In de sectie "Audio opnemen / bewerken" kunt u ook muziek, audiofragmenten en elk soort opgenomen audiomateriaal in de MediaPool plaatsen (zie hoofdstuk: 13.1). ,

De "terugweg" van de MediaPool naar de shotlist is vergelijkbaar (klikken op de pijl naar het archiveren of "aanraken" en slepen met de muis), met een klein verschil: als de formaten van MediaPool en shotlist niet overeenkomen, wordt geconverteerd (zie links)). Het systeem zegt daarbij wat het doet.

Net als in de voorgaande versies, worden muziekstukken wanneer ze worden geïmporteerd uit de MediaPool naar de shotlist in zwarte scènes (in projectresolutie) met muziek geconverteerd.

De knoppen onder de shotlist en de MediaPool werken slechts gedeeltelijk met de MediaPool : de functies Nieuw (**19**), Speciaal (**20**), Knippen (**21**), Inkorten (**22**) en “Zoek Scène in Storyboard' (**18A**) kunnen niet vanuit de Mediapool of op de inhoud ervan worden toegepast.

De functie Wissen (**23**) en Undo (**24**) kunnen echter normaal gebruikt worden, een scène afspelen (**10**) in de MediaPool is natuurlijk ook mogelijk.

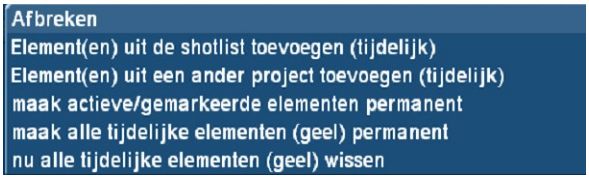
De infoknop (**11**) biedt verschillende informatie over de scène/foto, de plaats van herkomst op de harde schijf van de computer en de formaten waarin deze zich in de MediaPool bevinden. Belangrijk met deze info: deze verandert, afhankelijk van het gebruik van de scène. Ter verduidelijking: we hebben de scène (info linksonder) na het oproepen van de eerste "Scène-informatie" nog eens uit de MediaPool toegevoegd aan ons 3.840 x 2.160 project (met conversie) en ontvangen nu een gewijzigde informatie (foto midden).

De resolutie "PAL 3840x2160p25" is nieuw in de “Formaat” lijst. Het gevolg: als u deze scène in een ander 3840-project invoegt, gebeurt dit bliksemsnel zonder conversie, de scène is in de MediaPool dus in alle weergegeven resoluties op voorraad.

De info-knop werkt niet voor muziekstukken, hier wordt na selectie onder de "preview" -afbeelding (met grijs beeld) de juiste informatie weergegeven, bovendien geeft ook de "pop-up" de juiste informatie (afbeelding boven rechts).

De knop "Opt” (optie) (**28**) werkt niet in combinatie met de MediaPool.

De MediaPool heeft - indien nodig - ook een tijdelijk onderdeel. Natuurlijk, als u een groter aantal scènes van het ene project naar het andere wilt transporteren, hoeven deze scènes niet permanent in de MediaPool te staan, waardoor de MediaPool op lange termijn te verwarrend zou zijn.



Voor dit doel is er de gele lade (**Z**). Nadat u de gele lade selecteert, ziet u verschillende opties.
"Afbreken" legt zichzelf uit, de selectie wordt onmiddellijk na het klikken gesloten.

"Element (en) uit de shotlist toevoegen (tijdelijk)" voegt de in de shotlist geselecteerde bestand (en) in de MediaPool, maar de namen van deze bestanden zijn geel en verschillen dus van de andere "MediaPool bewoners" (Zie afbeelding links).

Deze "gele" gegevens worden wanneer het Bogart-programma wordt afgesloten gewist, als de verwijdering in de Media Pool opties is geselecteerd (zie hierboven). Als u uw tijdelijke bestanden over meerdere sessies wilt bewaren, wordt de automatische verwijdering uitgeschakeld en op een later tijdstip weer ingeschakeld om de mediapool op te schonen.
Als u "Elementen uit een ander project toevoegen (tijdelijk)" selecteert, verschijnt het projectselectievenster en vervolgens de scèneselectie op het scherm.

Na het selecteren van een of meerdere scènes, worden deze met "OK" tijdelijk in de MediaPool gevoegd. Als u dergelijke "gele" scènes toevoegt aan de shotlist, blijven ze daar natuurlijk permanent staan.

Met "maak huidige / gemarkeerde element (en) permanent" kunt u een of meerdere geselecteerde bestanden permanent in de MediaPool laten staan, "maak alle tijdelijke elementen (geel) permanent" of "verwijder alle tijdelijke elementen (geel) nu" doet precies wat het zegt en laat de gele bestanden op de een of andere manier verdwijnen.

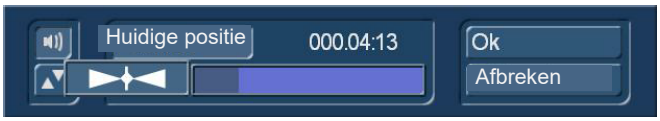
Daarmee vervangt en vervolledigt de MediaPool de oude shotlist compleet, u zult hem tijdens het werk leren waarderen. Voor de MediaPool in de audio-afdeling zie hoofdstuk 13.1.

Rechtsonder in het "Bewerken" menu (**26**) ziet u tien snel-menu pictogrammen naar de volgende menu's : Video opnemen, Importeren, Bewerken (momenteel geselecteerd), Overgangseffecten, beeldbewerkingseffecten, Titels, Audio opnemen / bewerken, Audio nasynchroniseren, instellingen en hoofdmenu. Als u een menu opent met deze pictogrammen, keert u terug naar het vorige menu met de rechter muis/trackbal knop. Dit werkt ook als u na elkaar naar meerdere menu's gaat met de symbooltoetsen.

7.9 Opties

De "Opt" knop (**28**) biedt u extra opties waarmee u het beheer van uw scènes in de shotlist kunt optimaliseren.

Referentie-beeld kiezen : om scènes beter te kunnen onderscheiden, kan het nodig zijn om de "referentieafbeelding" die plaatsvervangend voor een scène in de shotlist wordt weergegeven, te wijzigen.
Ook effecten die als scènes in de shotlist aanwezig zijn, kunnen visueel beter herkend worden door een individueel referentiebeeld. Als u bijvoorbeeld een scène met een beeldbewerkingseffect bewerkt en daarvan een nieuwe scène hebt gemaakt, zou het zinvol kunnen zijn van deze scène een “sprekend” referentiebeeld te geven.
Open in de opties "Referentie-beeld kiezen". U krijgt een menu voor het bepalen van de positie in de scène. Activeer "Huidige positie" om door de scène te bewegen en selecteer een nieuwe afbeelding.



***Opmerking**: het wijzigen van het referentiebeeld van een scène heeft geen invloed op scènes die al in het storyboard zijn ingevoegd, maar alleen op die in de shotlist.*

Onder de respectievelijke scènenamen ziet u (indien vooraf ingesteld) ook een veld met de bijbehorende groepsnaam (**27**). Als het veld leeg is, is er geen groepsaansluiting. Als u een scène aan een groep wilt toewijzen of het groepslidmaatschap wilt wijzigen, klikt u op het lege groepsvak of het groepsnaam vak onder de actieve scène. Er wordt een lijst met reeds bestaande groepen geopend, waaruit u er een kunt selecteren.

Groep naam geven : u kunt scènes aan groepen toewijzen en ze dus duidelijker en beter ordenen. Zo kunnen bijvoorbeeld alleen de scènes uit een geselecteerde groep worden weergegeven. Activeer de gewenste scène. Gebruik de optie "Nieuw" om een nieuwe groep te maken. Als u dezelfde groepsnaam aan meerdere scènes wilt geven, is dit mogelijk door de scènes te markeren. Selecteer de betreffende scènes en geef vervolgens de groepsnaam voor een scène op. Als dit het geval is, wordt u gevraagd of u de groepsnaam alleen aan deze scène of aan alle gemarkeerde scènes wilt toewijzen.
Als u al veel groepsnamen hebt geschreven, kan het handig zijn om de weergegeven groepen te ordenen. Zo kunt u archieven maken waarin alleen bepaalde groepsnamen voorkomen. Hiermee kunt u de selectie van groepen verminderen. U hebt daarmee ook een selectie van scènes in de groepskeuze mogelijk gemaakt .

De knop "Groep" toont alle groepsnamen die al in dit project aanwezig zijn.

Groepselectie : als u met groepen werkt, hebt u verschillende opties voor het selecteren van scènes in het shotlist. Als u alleen de scènes van een bepaalde groep of meerdere groepen wilt zien, opent u de opties met "Opt" en selecteert u het menuveld “Groep". Er wordt een lijst geopend met alle beschikbare groepen die in dit project zijn gebruikt of gemaakt. Met de selectiefunctie kunt u nu een of meer groepen selecteren door een vinkje voor de term te plaatsen. Na een klik op “OK” worden alleen nog de scènes weergegeven die aan deze groepen zijn toegewezen.

De resterende scènes worden niet verwijderd, maar alleen in de shotlist verborgen.

Als u de groepsnaam van een scène wilt verwijderen, selecteert u de groepsnaam "---" in de groepslijst. Als u alle scènes wilt zien, zelfs de scènes die niet aan een groep zijn toegewezen, opent u de groep opnieuw en bevestigt u de selectie met "Alles". Als niet alle scènes in de shotlist worden weergegeven, verschijnt rechts in de shotlist een koptekst, met de informatie "Optie actief".
Dus let altijd op deze mededeling als u een bepaalde scène mist.

Reeds toegevoegde scènes tonen : mogelijk kunt u het overzicht in de shotlist verbeteren door scènes te verbergen die al in het storyboard zijn ingevoegd. Open het menu Opties "Opt". Als er een vinkje staat in het selectievakje achter "Reeds toegevoegde scènes tonen", worden de ingevoegde scènes (alle scènes met de witte, ^ 'markering in het bovenste scènebereik) weergegeven in de shotlist. Als het vak een streepje bevat wordt de functie uitgeschakeld en worden reeds ingevoegde scènes niet meer in de shotlist weergegeven. Natuurlijk worden de scènes niet verwijderd bij verbergen, maar alleen de weergave wordt onderdrukt.

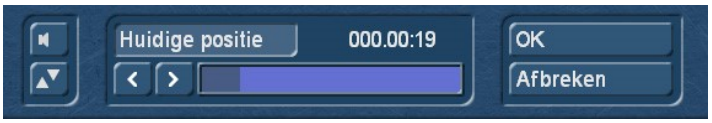
***Tip**: het op dit punt per ongeluk verwijderde vinkje is de oorzaak geweest van talloze oproepen in onze ondersteuningshotlines. Als u scènes in de shotlist mist, moet u eerst naar de Optie-afdeling gaan om te controleren of dit vinkje is ingesteld.*

Scène exporteren : u kunt de momenteel gemarkeerde scène direct exporteren als een videobestand. Klik op deze knop, het menu "Exporteren" wordt geopend en u kunt kiezen uit verschillende exportmodi en -kwaliteiten, zoals beschreven in hoofdstuk 8 (afbeelding hieronder). Als het expertmenu is ingeschakeld, hebt u nog enkele opties om de scène die moet worden geëxporteerd te beïnvloeden.

Nadat u de knop "Scène exporteren" hebt geselecteerd, kunt u de media of map selecteren waarnaar u de scène wilt exporteren. Voor de doel selectie moet het medium - als het extern is - echter verbonden en actief zijn.
Na een klik op "Exporteren" wordt een Windowsmenu getoond waar u een map kunt kiezen. Met een klik op “map selecteren” wordt de scène geëxporteerd. Op het medium staat dan een bestand met de scènenaam. De scènenaam kan tijdens het exporteren niet worden gewijzigd, omdat u ook meerdere scènes tegelijkertijd kunt exporteren.

Dit bestand kan vervolgens elders in het systeem worden geïmporteerd of opnieuw worden afgespeeld. Als u verschillende scènes hebt geselecteerd voordat u deze exporteert, wordt u ook gevraagd of u alle scènes of alleen de actieve wilt exporteren. Verschillende scènes kunnen dus tegelijkertijd worden geëxporteerd. Een voortgangsbalk met een scènevoorbeeld geeft u informatie over de voortgang van de export.

Afbeelding exporteren : als u een enkele afbeelding van een videoscène nodig hebt als een stilstaand beeld, is deze optie de juiste keuze. Nadat u de knop "Afbeelding exporteren" hebt geselecteerd, wordt er een Windows-bestandsselectie geopend, waarin u, indien nog niet voltooid, de map kunt selecteren waarin de afzonderlijke afbeeldingen worden opgeslagen.



Als u een map hebt geselecteerd, krijgt u de momenteel geselecteerde scène op het volledige scherm, hieronder wordt het positie selectiemenu geopend. Nu is het mogelijk om de enkele knop of de positieselectie te gebruiken om de afbeelding te selecteren die u wilt exporteren.
De naam van de geëxporteerde afbeelding is "scènenaam @ positie", in ons geval (scènenaam "Firenze") zou de resulterende afbeelding "Firenze@9.jpg" zijn. De geëxporteerde afbeeldingen hebben de projectresolutie.

Tip: als u een scène in verschillende projecten met verschillende resoluties hebt opgeslagen en een zo hoog mogelijk stilstaand beeld waardeert, exporteer dan vanuit het project met de hoogste resolutie.

Inkort reserve : in het optievenster kunt u een zogenaamde "inkort reserve" definiëren tussen 0 en 30 seconden. Deze "inkort reserve" wordt door het systeem gebruikt om ingekorte scènes achteraf "uit te korten". Als u meer "vlees" nodig hebt na het inkorten aan de voor- of achterkant, bijvoorbeeld om de O-toon te gebruiken voordat u de afbeelding invoegt (zie Audio-opname / Editie Hoofdstuk 13.1), kan men hier bepalen hoeveel filmlengte Bogart vóór en na het geknipte stuk verstopt als inkort reserve.
Het bereik is instelbaar van 0 tot 30 seconden, natuurlijk altijd afhankelijk van hoe lang de originele scène eigenlijk is. Deze inkortreserve wordt voor het hele programma ingesteld, bij de audio-nasynchronisatie (hoofdstuk 13.2) bevind zich onder "Opties" dezelfde regeling.

Bogart 10 NEU

Afspeel-voorlooptijd : door klikken de knop "Play" (**5**) speelde Bogart tot nu toe het storyboard rechtstreeks vanaf de geselecteerde scène of vanaf het begin van het overgangseffect. Om alleen harde cuts te controleren, is het echter handig om het laatste deel van de vorige scène te kunnen zien.
Om niet noodzakelijkerwijs de hele vorige scène te hoeven bekijken, is het mogelijk om een afspeel voorloop in te stellen van 0 (standaard) tot 10 seconden. Het afspelen begint dus x seconden vóór het begin van de actieve scène.

Splitsen : hier kan de knipmethode worden gedefinieerd. De standaardinstelling is de nieuwe uitgebreide modus (hoofdstuk 7.6). Als alternatief kunt u hier ook de oude standaardmodus instellen.

G Een andere manier om de shotlist aan te passen, of om het storyboard te organiseren, geeft de knop "Aanduiden" (**29**) en "Uitvoeren" (**30**), links onderaan op het scherm. Deze twee knoppen horen in gebruik samen. U kunt deze functie gebruiken om gemakkelijk de scènes in uw shotlist te rangschikken. Dit betekent dat u naast de functie van de groepen nu de mogelijkheid hebt om de scènes in de lijst volgens uw eigen ideeën te sorteren. Markeer om het even welke scènes in de shotlist en kopieer / verplaats ze naar een nieuwe shotlist locatie om ze bij elkaar te krijgen.

De knop "Aanduiden" (**29**) markeert de huidige scène in uw shotlist. Ze krijgt een gevuld vierkant toegewezen. Als u verschillende scènes wilt markeren, selecteert u deze scène en klikt u op de knop "Aanduiden". U kunt ook de kleine linker knop gebruiken als u een trackbal met 4 knoppen hebt. Dit markeert de scène nog sneller omdat de scène niet hoeft te worden geactiveerd. Plaats de muisaanwijzer op de gewenste scène en klik op de kleine linker trackbalknop. Dit markeert uw scène die een gevuld vierkant krijgt. Of u kunt de Power Key-functie (optioneel product, m-toets) gebruiken om snel te markeren.

G Met de knop "Uitvoeren" (**30**) opent men een menu om een functie voor de gemarkeerde scènes te selecteren.

U kunt ook het menu openen door met de kleine rechter trackbalknop te klikken. Afhankelijk van het aantal gemarkeerde scènes, zijn er verschillende acties beschikbaar:

• "Scène wisselen ": de functie wisselt twee scènes tegen elkaar uit en is beschikbaar als twee scènes zijn gemarkeerd.

• "verplaats naar hier": alle gemarkeerde scènes worden ingevoegd achter de momenteel geselecteerde scène. De scènes worden verwijderd op hun vorige positie.

• "kopiëren naar hier": alle geselecteerde scènes worden gekopieerd achter de momenteel geselecteerde scène. Een duplicaat van de scènes wordt naar de nieuwe locatie verplaatst. De originele scènes blijven op hun plaats.

• "Storyboard markeren": u markeert alle scènes in het storyboard of de tijdlijn.

• "Shotlist markeren": u markeert alle scènes in uw shotlist. Deze functie kan handig zijn voor een brede selectie. Eerst worden alle scènes gemarkeerd en dan worden van afzonderlijke scènes de markering verwijderd.

• "MediaPool markeren": dit markeert alle scènes in de MediaPool.

• "Alle aanduidingen verwijderen": alle ingestelde markeringen worden geannuleerd zonder een actie uit te voeren.

• "Afbreken": sluit het actievenster zonder enige actie uit te voeren. De markeringen van de scènes blijven behouden.

Als u meerdere scènes in de shotlist hebt geselecteerd en deze in het storyboard wilt plaatsen, activeert u eerst de scène waarachter deze scènes moeten worden geplaatst. Klik vervolgens op "Plaatsen" (**15**) alsof u een scène in het storyboard wilt invoegen. U wordt gevraagd of u de geselecteerde scènes of alleen de huidige actieve wilt invoegen, zodat de scènes uit de shotlist in de aangegeven volgorde achter de actieve storyboardscene worden geplaatst.

U kunt ook geselecteerde scènes verwijderen door op "Wissen" (**23**) te klikken nadat de scènes zijn gemarkeerd. Voordat u de scènes verwijdert, wordt u gevraagd of u de functie "Wissen" op de huidige of alle geselecteerde scènes wilt uitvoeren. Als u "alle gemarkeerde" selecteert, worden de bijbehorende scènes verwijderd. Met de toets "Ongedaan maken" (Undo) (**24**) kan het verwijderingsproces ongedaan worden gemaakt. Houd er echter rekening mee dat alleen de laatste 10 met “Undo” verwijderde scènes kunnen worden terug gehaald. Als u meer scènes verwijdert, gaan ze verloren. Scènes kunnen niet alleen gemarkeerd worden in de shotlist, maar ook in het storyboard. Markeer de gewenste scènes op dezelfde manier als in de shotlist.

De acties worden vervolgens uitgevoerd in het storyboard. Zorg ervoor dat er geen scène gemarkeerd is in de shotlist als u een actie op het storyboard wilt uitvoeren, anders wordt de actieselectie inactief.
Het markeren van scènes blijft behouden zolang u zich in het Bewerken menu bevind. Wanneer u het menu verlaat worden de markeringen verwijderd.

(31) Undo en Redo

De knoppen "Ongedaan maken" en "Opnieuw" vindt u onder het storyboard aan de rechterkant.
Deze knoppen staan een willekeurig lange "Ongedaan maken" toe, waarmee men al zijn acties ongedaan kan maken. De acties met “Ongedaan maken” kunnen, als je wilt, met “Redo” opnieuw gedaan worden.

Als u wisselt naar de Opname, Import, Export of Audio Dubbing menu’s, wordt het geheugen voor ongedaan maken niet gewist. De "Undo" - "Redo" -functie "onthoudt" zolang alle acties totdat u van project wisselt, Arabesk opent of het programma afsluit. Alleen dan zijn de voltooide werkzaamheden / instellingen / wijzigingen onomkeerbaar.

Hetzelfde is van toepassing op de knop "verwijderde scène terughalen" rechts van de knop "Wissen".

7.10 De Bedien-Oppervlakte (GUI)

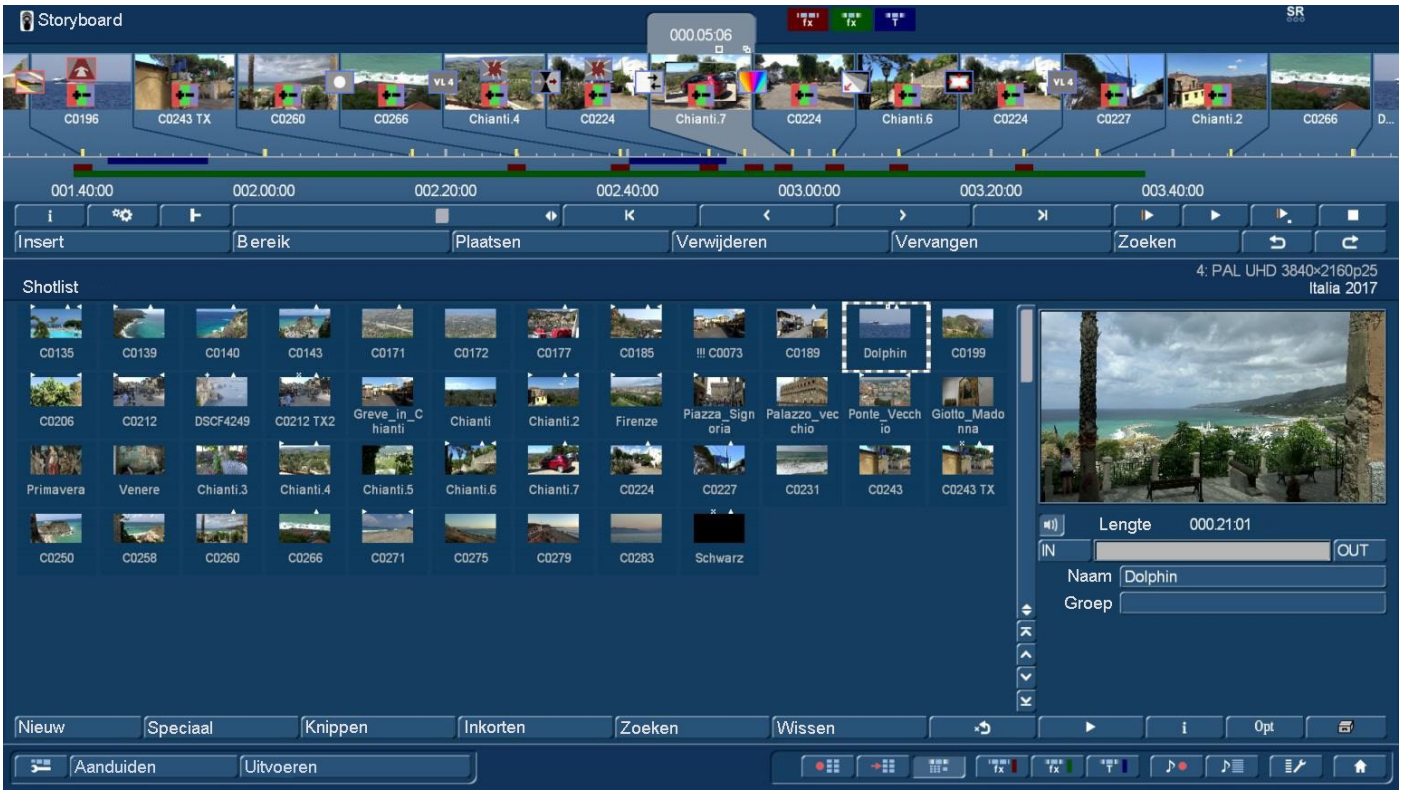
G Veel klanten hadden in het verleden het probleem, dat schermen met steeds hogere resoluties op hun werkstations stonden en de programma's lieten steeds hogere resoluties van de desktop toe, maar leden significant onder de leesbaarheid en overzichtelijkheid van het werkmenu.

Het is goed om zijn 4k-video's in originele resolutie en scherpte te zien tijdens het knippen. Maar als de namen, tijden en andere belangrijke informatie voor de bewerking zo klein is dat u ze op slechts vijf centimeter afstand of met het vergrootglas kunt ontcijferen, maakt dat het knippen niet eenvoudiger.
Daarom zaten veel gebruikers voor schermen met een superhoge resolutie en hadden ze - voor de duidelijkheid - ingesteld op extreem lage resoluties om correct te kunnen werken.

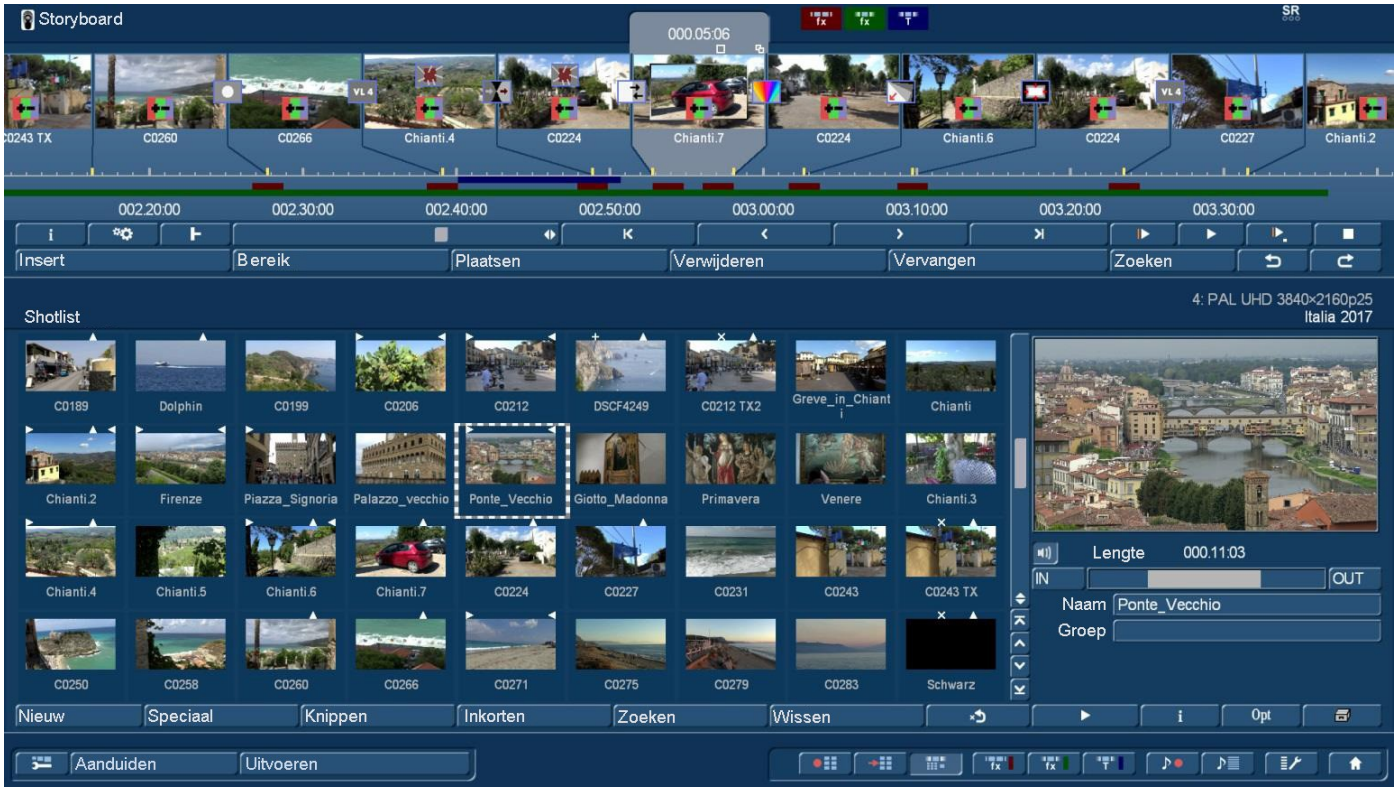
Dat is natuurlijk niet de bedeling en de instellingen voor de gebruikersinterface met de andere instellingen dragen ertoe bij dat de werkomgeving leesbaar en gemakkelijk te bedienen is, ondanks hoge resoluties.

Nadat u de GUI-knop hebt geselecteerd, opent een menu waarin u snel toegang hebt tot de beeldformaten in het storyboard en de shotlist en een aantal andere instellingen kunt opgeven.

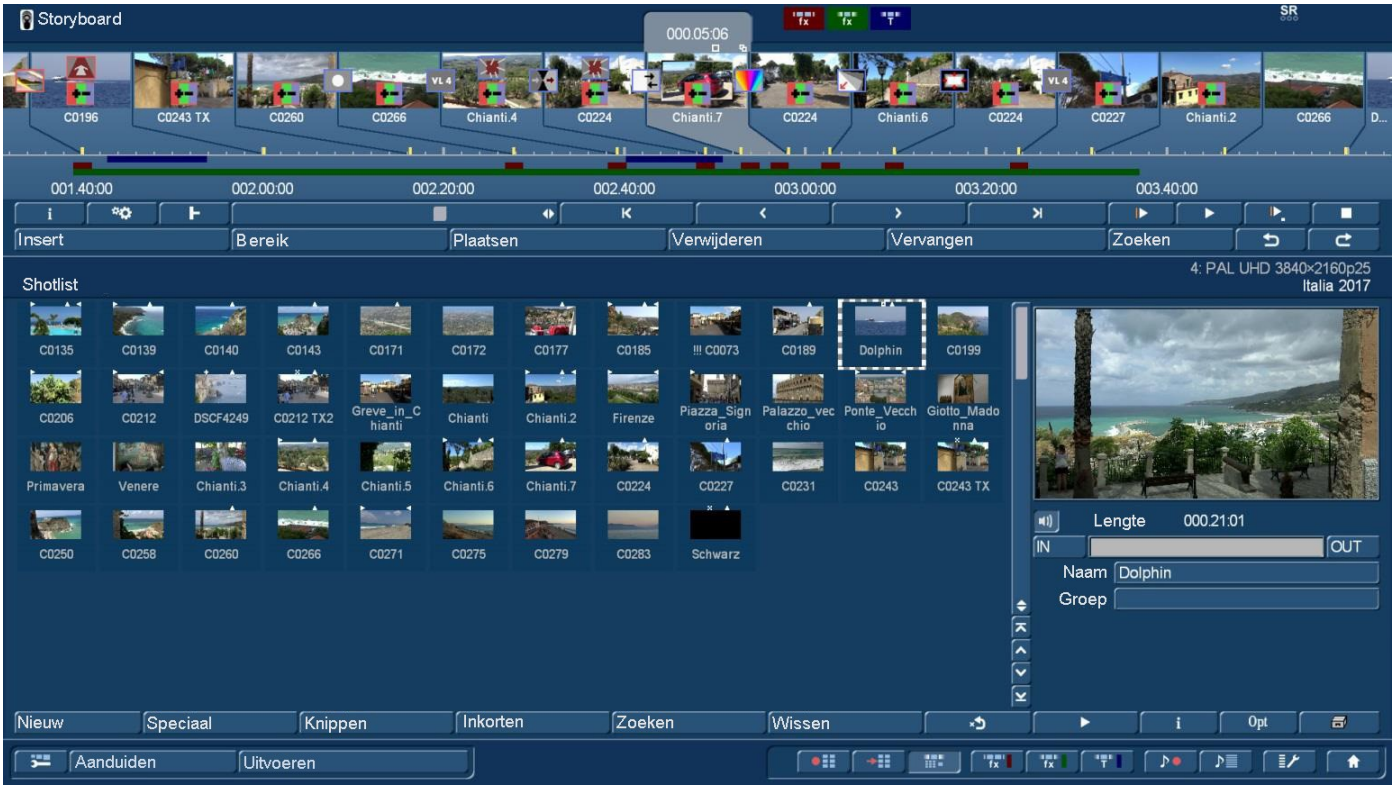
Hoe de grootte instellingen van invloed zijn, hadden we al laten zien in de grootte van de bedieningselementen (vooral invloed op de schuiver en teksten). Hier nog eens, met dezelfde scherm- en bedieningsinstellingen, de uitwerking van de beeldformaat regelaar :



Beeldscherm hoog 1.920 x 1.080, bedienelementen normaal, storyboard groot, shotlist groot



Beeldscherm hoog 1.920 x 1.080, bedienelementen normaal, storyboard groot, shotlist medium



Beeldscherm hoog 1.920 x 1.080, bedienelementen normaal, storyboard-medium, shotlist klein

Zoals u ziet, verandert de leesbaarheid van de bedieningselementen niet, er zijn eenvoudig meer (kleinere) voorbeeldafbeeldingen op een even groot oppervlak.
De instellingen "groot", "medium" en "klein" kunnen vrij worden gecombineerd.

De andere instellingen in dit menu zijn "verkleinde scène namen", die u kunt activeren (vinkje) of deactiveren (streepje).

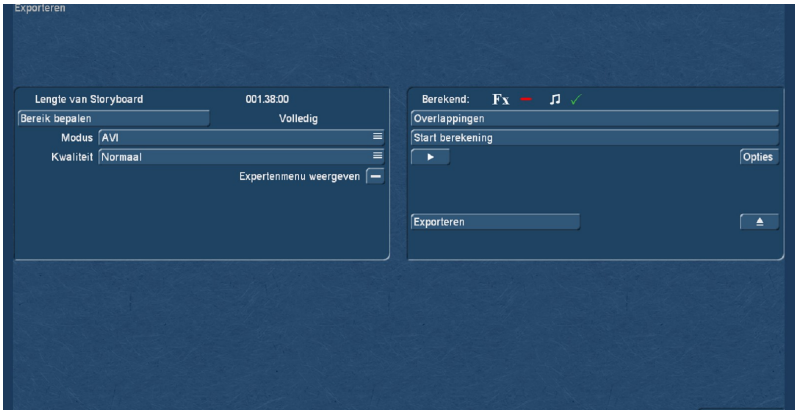
Duidelijk hieronder te zien, links met kleinere scène namen, rechts zonder, beter leesbaar.

Met de besturingselementen “Groep tonen ” en “Inkorten tonen” schakelt u de bijbehorende indicatoren in of uit in het voorbeeld aan de rechterkant van de shotlist.
De shotlist kan worden ingesteld op "enkele regel" of "meerdere regels". De standaard "automatisch" gebruikt altijd de ruimte die beschikbaar is om een maximum aan scènes in de shotlist weer te geven.
Als laatste maar niet minder belangrijk, activeert men hier de "Storyboard Plus" weergave ... of schakel ze uit.

Samen met de bedien instellingen kan iedereen zo zijn eigen individuele compromis uit informatiedichtheid en duidelijkheid opbouwen.

8 Het Exporteren Menu

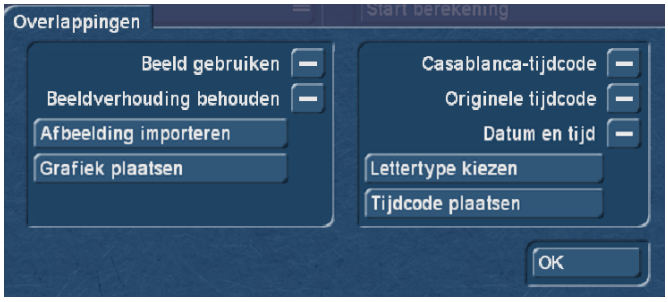
Na het klikken op de "Exporteren" knop wordt het export menu geopend.



Hier wordt de lengte van het storyboard van het huidig geselecteerde project weergegeven, indien nodig kunt u onder "Bereik bepalen" het storyboard voor export inkorten.

De lengte van het geselecteerde bereik wordt weergegeven, als het volledige storyboard wordt overgenomen, is dit "Volledig".

Aan de rechterkant kunt u zien of de effecten, de audio en eventuele grafieken en fade-ins (zie hieronder) van het te exporteren storyboard al zijn berekend of niet (rode lijn of groen vinkje).



De knop “Overlappingen” rechtsboven biedt u de mogelijkheid extra overlappingen aan uw film toe te voegen. Als u een logo in uw film wilt plaatsen of de opnamedatum continu wilt weergeven, kunt u hier de juiste instellingen ingeven. De ingestelde opties zijn altijd ingesteld voor de hele film. Een commentaar op een gedeelte van de film is hier niet mogelijk. U kunt een grafiek (een stilstaand beeld, geen animatie) importeren en plaatsen, of een van de beschikbare tijdsinformatie weergeven.

Gebruik daarvoor de volgende instellingen :

Grafiek gebruiken : als u deze functie activeert (vinkje), wordt een afbeelding op uw film berekend. De laatst geïmporteerde afbeelding wordt gebruikt totdat u een nieuwe importeert. Als het systeem geen grafiek heeft om weer te geven, wordt u gevraagd een grafiek te importeren.

Beeldverhouding behouden : als u deze functie inschakelt, blijft de beeldverhouding van de geïmporteerde grafiek behouden. Schakelt u deze functie uit, bent u volledig vrij onder “Grafiek plaatsen”, niet alleen in positie, maar ook de breedte en hoogte te veranderen.

Grafiek importeren : klik op deze knop om een grafiek te importeren. U krijgt dan een selectiemenu waarin men een grafiek kan selecteren om te importeren. U kunt algemene jpg-afbeeldingen voor deze functie gebruiken, als u met transparanten (bijv. Voor logo's) wilt werken, zou u de afbeelding in ".png" -formaat moeten opslaan. Deze indeling gebruikt de transparantiegegevens zodat de film zichtbaar is door transparante delen van de grafiek.

Grafiek plaatsen : u kunt de laatst geïmporteerde grafiek vrij op uw film plaatsen. Daarbij kan men ook de grootte van het beeld beïnvloeden en zo de positionering optimaal aanpassen. Het is niet mogelijk om hier meerdere afbeeldingen op uw systeem op te slaan.

Casablanca tijdcode: de tijdcode van de film wordt weergegeven. De weergave (mmm.ss: ff of uu: mm: ss: ff) hangt af van de ingestelde "Tijdcode weergave" in "Instellingen"> "Gebruikersinterface".

Originele tijdcode: de tijdcode (opnametijd) van elke scène wordt aangegeven. Met de vorm van de ingestelde “tijdcodeweergave" wordt hier ook rekening gehouden.

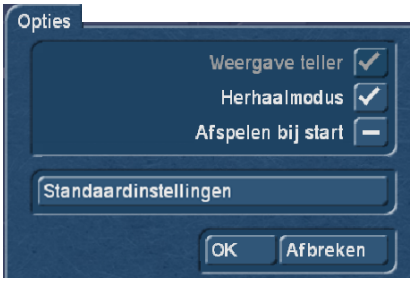
Datum en tijd : de datum en tijd waarop de film is voltooid, wordt weergegeven.

Lettertype kiezen : hier kunt u het lettertype en de grootte instellen. U kunt eigen lettertypen importeren en gebruiken.

Tijdcode plaatsen : Het geselecteerde tijdformaat kan door u worden geplaatst. De grootte van de presentatie wordt bepaald door de lettergrootte die u hebt geselecteerd.

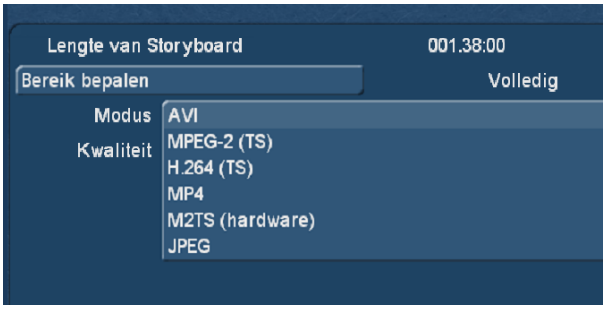
Met "Start berekening" kunt u de titels, effecten, de audiosamenstelling en eventuele geselecteerde fade-ins berekenen voordat u de selectie van het exportformaat kiest.
Nadat u op de knop "Afspelen" hebt geklikt, wordt het berekende resultaat afgespeeld. Hier kunt u nog eens opnieuw controleren of het geplande resultaat voor de export ook werkelijk zo berekend is.

De "opties" laten, vergelijkbaar met de eerder beschikbare betaalde "demonstratie optie" software, enkele aanpassingen toe tijdens het af- of uitspelen.



Hier kan het afspeelmenu, dat altijd tijdens het afspelen te zien was, worden verborgen. Bovendien kan de film als een eindeloze lus lopen als deze eenmaal is gestart. De derde functie in de afspeelopties is "Afspelen bij start". Als deze optie is aangevinkt, start het stuk (of "show" of hoe je het ook wilt noemen) onmiddellijk na de start van het Bogart-programma. Gecombineerd met het verbergen van het afspeelmenu zeker niet slecht voor demonstratie doeleinden, als je niet eerst door het programma wilt klikken, maar met een dubbele klik op Bogart zijn film start.

Als u uw gegevens naar een cd, dvd of Blu-ray wilt exporteren, vindt u hier ook een knop "Open DVD lade".



Voordat u met de export begint, kunt u aan de linkerkant onder "Modus" bepalen in welk formaat u uw film zou willen overbrengen.

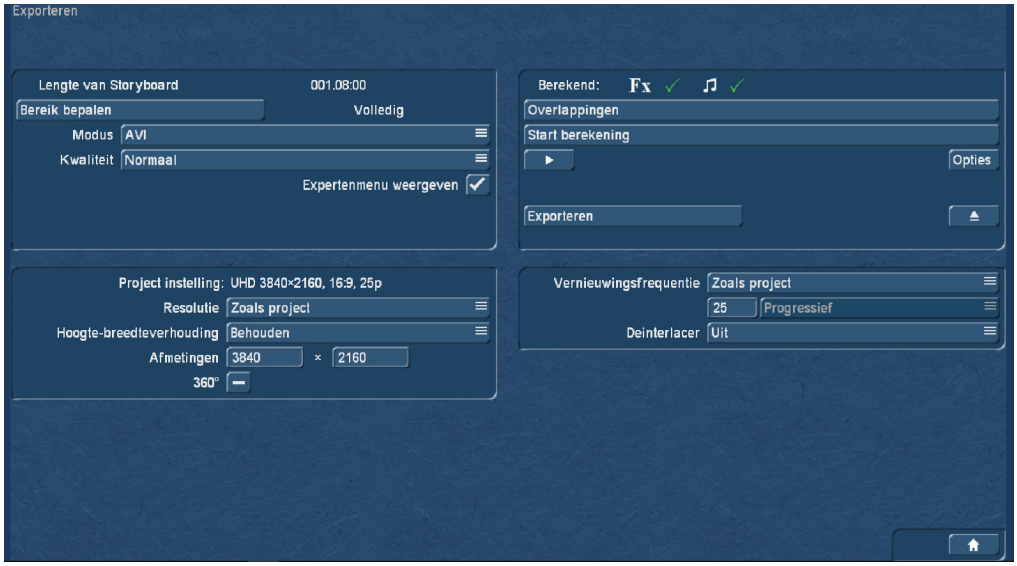
Mogelijk zijn AVI, MPEG-2 (TS), H.264 (TS), MP4, M2TS en JPEG.

G Met de Gold-versie actief en Smart Booster ingeschakeld, kunt u uw storyboard exporteren in hardware versnelde M2TS-indeling. Afhankelijk van de instelling bereikt het systeem snelheden die aanzienlijk onder de projectduur liggen.
De eerste 5 formaten slaan de film samen met geluid op, onder "JPEG" creëert het systeem een map waarin de film beeld voor beeld wordt opgeslagen.

De kwaliteit die wordt gebruikt bij het converteren van de film kan ook worden ingesteld voordat deze wordt opgeslagen, van "laag" tot "normaal" en "hoog" tot "zeer hoog". Afhankelijk van de instelling varieert de grootte van de geproduceerde bestanden tot een factor 2,5. Een AVI van een testfilm in een resolutie van 1920x1080 pixels met een lengte van bijna twee en een halve minuut is met een "lage" kwaliteit een goede 200 MB, in "zeer hoog" is dit goed 500 MB.

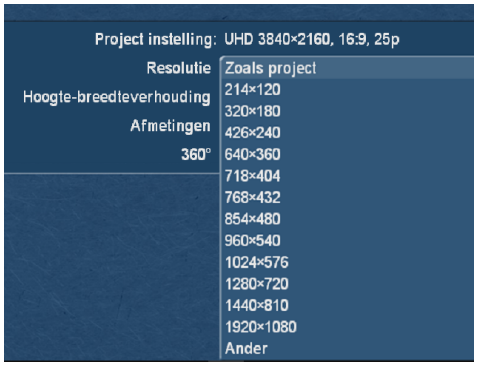
Wanneer alle instellingen zijn voltooid, kunt u met de knop "Exporteren" eerst de doelschijf selecteren en vervolgens de export, de voortgang wordt vervolgens weergegeven met een balk en - na succesvol werk - bevestigd.

G Het Experten Menu

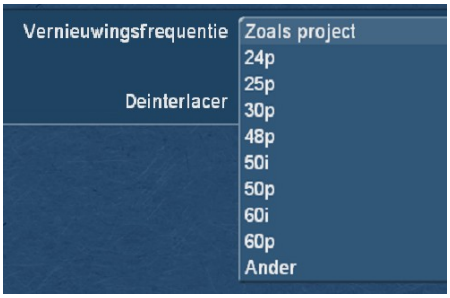


Net als bij de importmodule, kan het expertenmenu ook worden gebruikt in het exportmenu als u meer wilt doen.

Hier wordt de huidige projectinstelling linksonder weergegeven, maar deze kunnen met "Resolutie" bijna overal in worden veranderd



Stelt men "ander" als resolutie in, kan men (geregistreerd wordt onder "Afmetingen") eventuele resoluties - zinvol en minder zinvol - ingesteld. Ook is de "opschaling" van een Full HD-film in de UHD-resolutie (4k) mogelijk. Onder "beeldverhouding" kan men met betrekking tot de randen de film beïnvloeden.



Ook in termen van vernieuwingsfrequentie kunt u talloze instellingen maken waarmee de geëxporteerde film voor bijna elk doel en elk denkbaar land kan worden geconfigureerd.

Naast de standaardwaarden kunnen andere waarden worden ingevoerd, een Deinterlacer elimineert lijnflikkering als de gebruiker dat wil.
De knop "Exporteren" voert ons vervolgens terug naar de selectie van het doelschijf, naamtoewijzing voor het bestand en export, die opnieuw wordt weergegeven met een voortgangsbalk en aan het einde wordt bevestigd (positief of negatief).

8.1 De 360º- Video-Export

Sinds Bogart 9 is het reeds mogelijk om video opgenomen met 360º videocamera's te importeren, te bewerken en vervolgens te exporteren.

Algemeen tot 360º videocamera's : terwijl in maart 2015 een gebruiker schreef op het online videoplatform YouTube © over de noodzaak van "high-end camera's die erg duur kunnen zijn" om 360º-video's te maken, zijn er sinds het najaar 2016 camera's op de markt die een paar honderd Euro's kosten, 360º video produceren, zelfs in 4k-resolutie. Natuurlijk zijn er duurdere en professionele camerasystemen, maar u kunt nu voor relatief "weinig geld" in het "360º Video Avontuur " stappen.

"Avontuur" omdat 360º-videografie verbazingwekkende en tot nu toe zeldzame weergaven biedt die nog niet vaak zijn gezien en die een geheel nieuwe benadering van de videoconsumptie mogelijk maken.

De goedkope 360 ° -camera's produceren meestal het allround beeld met twee lenzen, die elk een "180º bol" weergeven, dwz naar rechts en links, boven en onder. Met een beetje bewegingsvrijheid (de meeste camera's nemen geen 2 x 180º, maar 2 x 206º), combineren deze twee helften een beeld dat "rondom" en "van het plafond naar de voeten" lijkt. De meeste camera's bieden een programma voor het samenvoegen van de twee helften of het samenvoegen van de beelden tijdens de opname.

Gezien als een "vlakke" afbeelding, ziet zo'n 360º video er vreemd uit (zie afbeelding hierboven), maar speciale spelers laten toe terwijl je zo'n video bekijkt in de ware zin van het woord rondom te zien, omhoog of omlaag, om naar de ene of de andere acteur in detail te bekijken.

Niet alleen wonings-rondgangen, natuurbezichtigingen of volksfeesten behoren tot de mogelijkheden, zelfs als dergelijke video-evenementen waarschijnlijk het meeste baat hebben bij de "Rondom belevenis".

Ook YouTube ©, waarschijnlijk het meest gebruikte online videoplatform, biedt een "360º video's" -sectie met de juiste speler.

Met Bogart kunnen we dergelijke 360º-video's in normale Full HD- of UHD-projecten inladen en deze vervolgens bewerken. Men kan ze knippen, met beeldeffecten en van overgangseffecten voorzien, titels en nasynchroniseren als een normale videofilm.

En tot slot kunnen we deze films met Bogart en de 360º exportoptie exporteren.

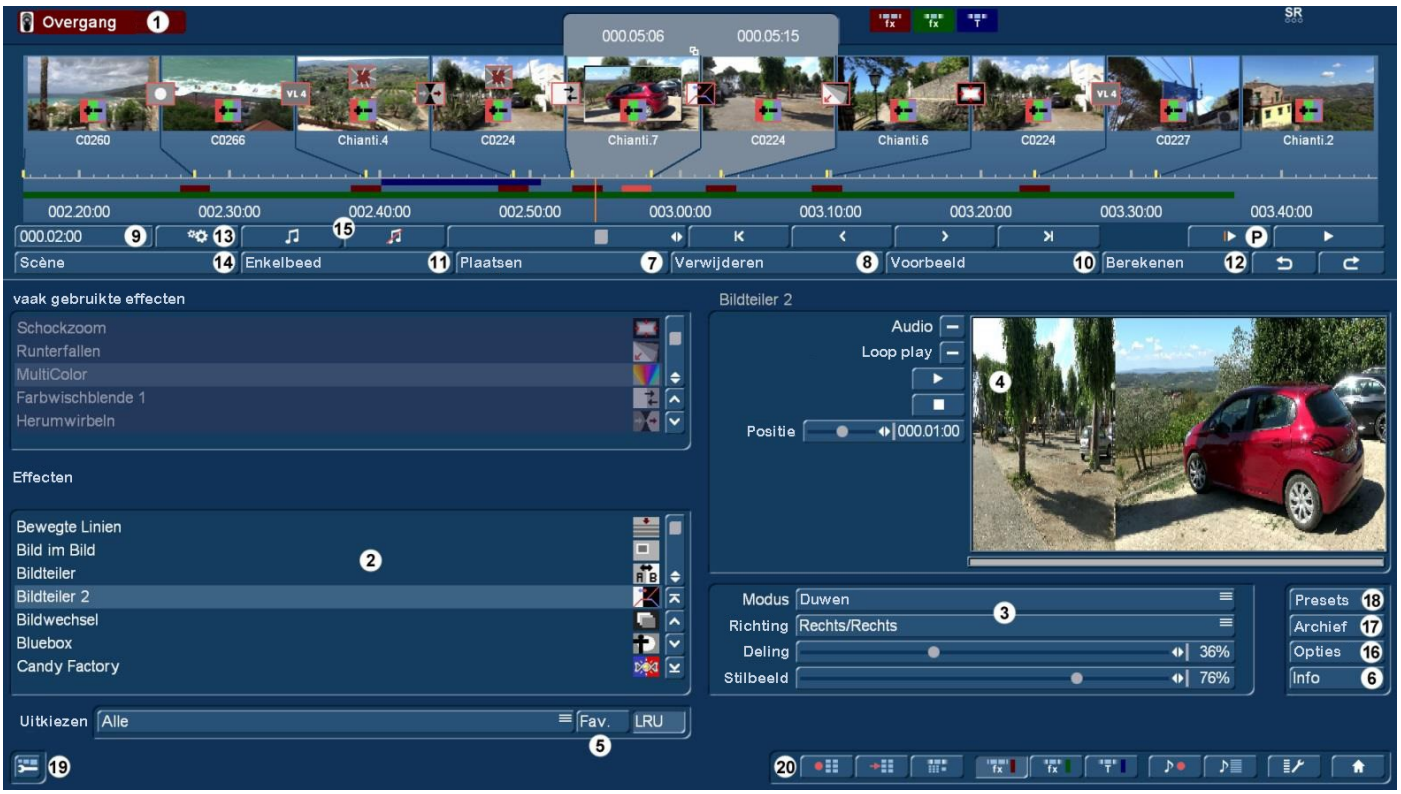
Aangezien een 360º-video precies twee keer zo breed moet zijn (360º in de horizontale weergave) als hoog (180º voor het zicht van "direct onder mij" naar "loodrecht boven mij"), past de formaatresolutie - in ons voorbeeld - 1.920 x 1.080 pixels niet. Wanneer we een video van deze afmetingen exporteren, krijgen we een zwart gat net onder en boven ons in 360º-weergave. Daarom snijdt de 360º export de bovenkant en onderkant van de zwarte marges af, waardoor een video ontstaat van 1.920 x 960, wat precies 2: 1 is. Bovendien vereisen 360º-spelers, zoals YouTube ©, speciale informatie om te weten dat deze video moet worden behandeld als 360º-video in plaats van te worden gespeeld als een standaard HD-film. Deze informatie zal ook worden opgenomen in de film tijdens de 360º export vanuit Bogart 9.

Bogart is daarmee een van de weinige montagesystemen die dergelijke 360º-video's zonder complicaties aankunnen, van opnemen tot exporteren.

9 Het Arabesk menu

De Arabesk-software wordt geleverd met een eigen handleiding. Informeer uzelf a.u.b. daar over de werking van Arabesk.

10 Overgangseffecten



Als uw project volledig is gerangschikt in het Bewerken menu en in principe (met hard cuts) overeenkomt met uw wensen, kunt u overgangseffecten invoegen. Overgangseffecten is een vervaging tussen twee scènes. De overgangseffecten worden altijd ingevoegd tussen twee scènes van het storyboard.

De overgangseffecten moeten berekend worden. Dit proces kan afhankelijk van het effect meer of minder tijdrovend zijn. Daarom zijn er voorbeeldopties waarmee het effect in een kleine afbeelding kan worden uitgevoerd. Ten slotte kunt u alle effecten in één keer berekenen in het "Voltooien" of "Bewerken" menu.

Bogart 10 NEU Net als bij het "Bewerken" menu, biedt het "Overgangen" menu u de mogelijkheid om het leven een beetje gemakkelijker en duidelijker te maken door de "Storyboard Plus" -weergave te activeren.
De tijdlijn en de effecttracks worden in kleur weergegeven zoals in het "Bewerken" menu (hoofdstuk 7.1), de momenteel **actieve** overgang is rood gemarkeerd. De mogelijkheid van directe toegang door selectie met de linkermuisknop is hier ook aanwezig, de instelling van de oranje "positiemarkering" met een muisklik en het "Afspelen vanaf positiemarkering" (**P**) werkt ook.

Het "Overgangen" menu (**1**) toont het storyboard dat u al kent. Hier worden echter de twee scènes in het midden gemarkeerd. Daarom ziet u ook twee keer een tijdsweergave in de bovenste balk. U kunt nu de scènes waartussen de overgang moet komen naar het midden verplaatsen. Een ander verschil is de afspeelknop aan de rechterkant, die niet het volledige storyboard in dit menu uitvoert, maar alleen het effect met 1 seconde vóór en na. Als u nog geen effect hebt toegevoegd, wordt door op deze knop te klikken de laatste 3 seconden van de eerste en de eerste 3 seconden van de tweede scène afgespeeld. Zo kunt u dus ook eenvoudig een harde snit van zeer lange scènes gemakkelijk controleren. De werking van de schuifregelaar en de afzonderlijke knoppen gebeurt op dezelfde manier als in het “Bewerken” menu.

In de effectenlijst (**2**) kunt u een overgangseffect van uw keuze bepalen, hetzij door directe selectie of met behulp van de reeds bekende schuifregelaar. Een rode stip geeft een demo-effect aan waarmee een "Demo" -teken in de film berekend wordt. Ook hier kunnen - naar keuze - favorieten of vaak gebruikte effecten worden weergegeven in een extra lijst boven de effectlijst.
Zie ook "Instellingen", "Effecten, Berekening".

Nadat u een effect hebt geselecteerd dat meer opties heeft, verschijnen deze overeenkomstige effectopties in het veld rechts van de effectlijst (**3**). Daar kunt u bijvoorbeeld kleuren of richtingen van de effecten instellen.

G Echttijd preview : na het invoegen van het effect wordt dit effect onmiddellijk in realtime afgespeeld in het voorbeeldvenster (**4**) aan de rechterkant. Met de knoppen aan de linkerkant van het venster kunt u bepalen of u het voorbeeld één keer of eindeloos wilt bekijken en of u graag geluid bij het voorbeeld wilt hebben of niet.
Bovendien kunt u het voorbeeld stoppen en opnieuw beginnen.

Bogart 10 NEU Met de schuifregelaar "Positie" kunt u door het effect bladeren zonder het menu te verlaten om onmiddellijk het exacte gedrag en werking van het effect in het voorbeeldvenster te beoordelen.

S G Afhankelijk van een geactiveerde Zilver- of Gold-editie staan bij de effectpreselectie (**5**) verschillende opties ter beschikking. Met de keuzeknop onder de effectlijst kunt u tussen deze verschillende selectietypen kiezen. De functie “Alles” zorgt ervoor dat alle overgangseffecten in Bogart worden weergegeven. "Standaard" toont alleen de overgangseffecten die in het systeem zijn ingebouwd en "Optioneel" geeft alleen de extra-geïnstalleerde overgangseffecten weer. “Favorieten” zijn degenen die u hebt geselecteerd in “Instellingen, Effecten, Berekening, Favorieten bewerken”. Als er extra overgangseffecten zijn geïnstalleerd, worden deze effectpakketten ook opgenomen in deze lijst en onder de drie hierboven genoemde instellingen weergegeven.
Zo is het dus mogelijk om zelfs een enkel product in de lijst te tonen.

Door op de knop "Info" (**6**) te klikken krijgt men informatie over het overgangseffect dat is geactiveerd in de effectenlijst. In het geval van een extra effect wordt het venster "Productinformatie" geopend met een beschrijving of een korte handleiding van het geselecteerde effect. Als het effect standaard is in het systeem, verwijst de productinformatie naar deze handleiding.

Met de "Plaatsen" knop (**7**) kunt u het geselecteerde en nader gedefinieerde effect tussen de twee in het midden gelegen storyboard scènes plaatsen. Vervolgens verschijnt het effect met een rode rand (te berekenen) tussen de beide scenes. In de Storyboard Plus-modus, wordt het effect op de tijdlijn geplaatst. De lengte van het effect komt overeen met wat u het laatst geselecteerd hebt. Hiermee kunt u veel effecten achter elkaar toevoegen tussen verschillende scènes met de door u gewenste lengte. Selecteert u een nieuw overgangseffect, hoewel er al een tussen twee scènes staat, wordt het bestaande door het nieuwe effect vervangen zonder dat u op "Plaatsen" hoeft te klikken of iets gevraagd wordt. Nadat u een effect in het storyboard hebt geplaatst, kunt u de instellingen voor dit effect aanpassen. Hoewel het ook mogelijk is om het effect aan te passen voordat u dit in het storyboard plaatst, maar toch zijn op dat moment, niet alle functies van een effect bruikbaar, zoals bvb de “voorbeeld” weergave.

Als u op de knop "Verwijderen" (**8**) klikt, wordt het geplaatste effect weer uit het storyboard verwijderd. Als u het huidige effect door een ander wilt vervangen, kunt u eenvoudig een nieuw effect selecteren, zodat dit direct in het storyboard wordt vervangen. In dit geval hoeft u niet vooraf op de knop "Verwijderen" te klikken.

U kunt de lengte van het effect aanpassen met de knop die de tijd weergeeft in de linkerbovenhoek onder het storyboard (**9**). Nadat een effect tussen twee scènes is ingevoegd, wordt deze knop actief en wordt de lengte van 1 seconde weergegeven (als geen van beide scènes korter is dan 1 seconde). Als u op deze knop klikt, verschijnt er een menu waarin u met een schuifregelaar de gewenste lengte kunt instellen (tot op het beeld nauwkeurig).

Daarnaast heeft u de lengtespecificaties van 1/2 s, 1 s en 2 s om uit te kiezen, zodat u ze direct met één klik kunt instellen. Natuurlijk kan het effect slechts zo lang zijn als de kortste van de twee betrokken scènes.
U kunt uw eigen waarden geven aan de drie knoppen met vaste overgangslengtes. Zo kunt U uw eigen overgangslengten maken die u snel kunt gebruiken.

Om een nieuwe effectlengte aan een knop toe te kennen, gaat u als volgt te werk: Pas de gewenste lengte van het effect aan met de schuifregelaar. Klik vervolgens op de knop "Opslaan". Die blijft ingedrukt totdat u op een van de drie keuzeknoppen klikt. Dit is dan de nieuwe ingestelde tijd (bvb 3:15) en is beschikbaar voor nieuwe effecten.

Een effect tussen twee normale scènes (die met "Plaatsen" in het storyboard zijn geplaatst) verkort de totale lengte van het storyboard met de duur van het effect. Een effect tussen een normale scène (achtergrond) en een insertscène (voorgrond) verkort de totale lengte niet. Overgangseffecten kunnen elkaar niet overlappen. Als een scène bijvoorbeeld 5 seconden lang is, kan de totale duur van de twee effecten die deze scène verbinden met de vorige en de volgende scène niet langer zijn dan 5 seconden. Voor effecten met een insertscène, is de duurtijd van de insertscène de maximale limiet. Het geluid wordt automatisch over elkaar gelegd. Dat wil zeggen, het geluid van de vorige scène wordt zachter en de nieuwe scène wordt luider en luider. (niet bij een “insert” scène)

In het menu “Opties” kunt u het type geluidsovergang wijzigen .

Als een scène een te luide of te zachte klank heeft, moet u eerst het volume corrigeren in de audio-nasynchronisatie. Natuurlijk, als een insertscène bij het effect betrokken is, zal het geluid niet veranderen omdat het exclusief uit de achtergrondscène komt.

Er kan alleen op de knop "Voorbeeld" (**10**) worden geklikt wanneer een effect is ingevoegd. Het opent een kleiner venster, waarin de laatste seconde van de eerste scène, het effect en de eerste seconde van de tweede scène verloopt, zodat u de overgang kunt beoordelen en correcties kunt aanbrengen (in termen van kleur, richting, tijd, enz.) voordat u laat berekenen. De duurtijd van de preview zal ongeveer de juiste zijn. Het voorbeeld "schokt" een beetje omdat het niet werkt met de volledige framesnelheid. Voor zeer complexe effecten kan een bepaalde rekentijd ook vereist zijn voor het voorbeeld. Een preview neemt geen ruimte op de harde schijf in beslag. Deze "traditionele" preview is vooral belangrijk voor bezitters van de Brons en Zilver-versie, gebruikers van de Gold-versie en dus de realtime preview zal deze optie zeker niet vaak gebruiken.

Na het invoegen van een overgangseffect, en indien nodig, het bepalen van de lengte, kunt u klikken op de knop "Enkel beeld" (**11**) om een ander menu te openen.

S G (In de Basis- of Brons-editie zijn niet alle functies beschikbaar, het volledige scala aan functies ontvangt U eerst met de Gold Editie).

Daar zie je op de achtergrond het middelste beeld van de volledige lengte van het ingevoegde overgangseffect (bijv. 1 seconde effect = beeld 12 resp. 2 seconden effect = beeld 24).

Het videobeeld wordt bedekt door een bedieningsmenu aan de rechterkant waarvan - indien beschikbaar - de effectopties te zien zijn. Aan de linkerkant ziet u de knop "Beeld", waarmee u de tijd kunt instellen voor het overgangseffect dat u wilt zien. Hiermee kunt u het geplaatste effect op elk punt in de scène bekijken.
De knop hoeft niet te worden bevestigd, maar u kunt langzaam door het deel van de scène rollen en het verloop al bekijken. De "Weergave" -knop onderaan geeft u de keuze tussen verschillende weergavemodi, waarmee u het respectievelijke effect optimaal kunt beoordelen. Afhankelijk van het geselecteerde effect, kan het handig zijn om de weergave te wijzigen.

Origineel : toont de rechts geselecteerde scène zonder het effect.

Effect : geeft de scène weer met het effect dat erop is toegepast op het opgegeven tijdstip.

Orig. + Effect : verdeelt de scèneweergave verticaal en toont de ene helft van de scène als het origineel en de andere met het toegepaste effect.

Vergelijking : hier wordt het beeld gesplitst, waarbij uw nieuwe scène in de rechter helft van het scherm wordt weergegeven en aan de linkerkant elke scène die u kunt selecteren in de shotlist met de eronder liggende knop "Scène selecteren".
Met deze vergelijkingsfunctie kunt u bvb een kleurovereenkomst met een reeds bestaande scène maken.

EO + E-middelpunt : toont altijd het middelste gedeelte van de scène, in tegenstelling tot de weergave "Orig. + Effect", eenmaal aan de linkerkant met de originele scène en in het rechtergedeelte samen met het effect. Deze weergave is vooral handig voor effecten die zich voornamelijk in het midden van de scène bevinden.

O + E klein : in deze weergave ziet u de volledige originele scène (in overgangen de juiste scène) verkleint in het linker voorbeeld. Rechts er naast ziet u dezelfde scène met het effect. In deze presentatie kunt u de scènes verkleint zien. Daarom kunnen fijne detailveranderingen niet zo goed worden beoordeeld als in de grote weergave van het effect. Maar met beeldbewerkingseffecten kan deze tegenoverstelling van originele en effectscène heel nuttig zijn.

V-midden : heeft een soortgelijke weergave als de "vergelijking", maar hier wordt de focus gelegd op het middelste scènebereik, omdat het bereik van een te evalueren scène zich vaak in het middelste deel bevindt. Als u een beeldbewerkingseffect wilt toepassen, zoals kleurcorrecties om de ene scène met de andere in overeenstemming te brengen, is de vergelijking in volledige beeldgrootte zeer geschikt.

V klein : als u ook met een kleinere scène weergave wilt werken, kunt u deze vergelijking instellen. Hier kunt u een kleinere weergave van uw scène zien met het effect en de vergelijkingsscène.

***Tip** : het wordt aanbevolen tijdens de effectinstelling om te schakelen tussen de verschillende modi. Hiermee kunt u een scène optimaal beoordelen op de werking van het gehele effect. Natuurlijk kunt u de effectopties naar eigen inzicht wijzigen om verschillende kleuren of richtingen direct te vergelijken. Nogmaals, u krijgt een realtime voorbeeld zonder de selectie van de schuifregelaar te hoeven bevestigen.*

In de linkerbovenhoek van het menu vindt u een knop waarmee u direct een kleine preview kunt afspelen. Dit geeft u de mogelijkheid om uw instellingen die u eerder hebt bekeken als enkel beeld in een realtime preview te evalueren.

Met "Ok" worden de instellingen van de effectopties die in dit menu zijn gemaakt overgenomen en keert u terug naar het effectmenu, met "Annuleren" verlaat u het "Enkel beeld" menu zonder een verandering aan te brengen. De pijlknop wordt gebruikt om het stilbeeldmenu naar de bovenkant van het scherm te verplaatsen.

Als het ingevoegde effect een pictogram met een rode rand heeft, moet dit worden berekend. Als u op de knop "Berekenen" (**12**) klikt, verschijnt er een menu waarin u de loop van het effect kunt volgen tijdens de berekening. Na de berekening is het kader van het effectpictogram blauw.

Bogart 10 NEU

Alternatief kunt u ook de knop "zichtbaar bereik berekenen" (**13**) gebruiken. Alle overgangseffecten die in de huidige weergave zichtbaar zijn, worden berekend. Vaak is dit een verstandig alternatief tussen het berekenen van een enkel effect en het berekenen van het hele storyboard.

In de Goud editie heb u de mogelijkheid om de knop "Scène" (**14**) te gebruiken om de "Meerlagen techniek" toe te passen. In de basiseditie is het maken van een scène heel beperkt.
Als u meerdere overgangseffecten over elkaar wilt leggen, voegt u eerst een effect tussen twee scènes en laat dit berekenen. Maak vervolgens één scène uit deze twee scènes met het ingevoegd effect. Daarvoor klikt u op de knop "Scène", zodat een menu verschijnt waarin u het bereik voor de nieuwe scène kunt selecteren.

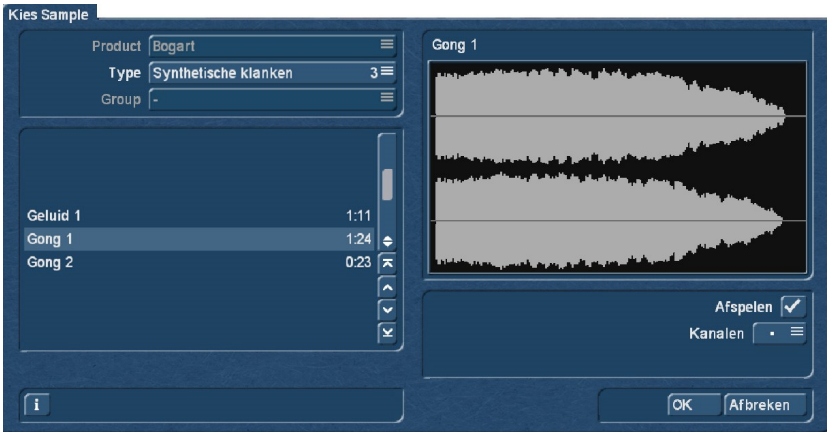
Onder "Naam" wordt de naam van het toegepaste overgangseffect weergegeven, die ook als nieuwe scènenaam wordt voorgesteld. Natuurlijk kunt u dit wijzigen door erop te klikken waardoor het toetsenbord verschijnt. U ziet ook de drie opties : "Effect", "Effect + Scene (s)" en "Bereik". Wilt u alleen het effect met de ingestelde overgangslengte om een nieuwe scène te maken, klik op "Effect".

G Verder kunt u kiezen of de nieuwe scène daarna in de shotlist komt en / of u de scene + -effect in het storyboard wilt vervangen. Klik nu op "Ok", zodat het overgangseffect wordt omgezet in een scène en naar wens wordt opgeslagen. Natuurlijk kunt u de lengte van de nieuwe scène ook laten lopen over het bereik van de twee vorige scènes (met het ingevoegd effect). Klik in dit geval op "Effect + Scene (s)" en vervolgens - na het selecteren van de locatie - op "Ok". U kunt ook de nieuwe scène maken op basis van de totale lengte of een gedeelte van het storyboard. Dit doet u met een klik op "Bereik", selecteer de gewenste opslaglocatie, bevestig met "Ok" en selecteer in het reeds bekende bereikmenu met behulp van de IN en OUT punten het bereik dat de nieuwe scène moet bevatten.

Hierbij helpt u de G envelop (hoofdstuk 3.3 "Envelope en audio scrubben"), die u met het luidsprekersymbool kunt in- of uitschakelen, .

Klik vervolgens op "Ok" in het bereikmenu, de scène wordt gemaakt en opgeslagen in het bewerkenmenu. U kunt natuurlijk ook een aparte scène maken vanuit een gedeelte van het storyboard dat geen effect heeft. Selecteer een plaats in het storyboard en klik op "Scene". Nu is alleen de functie "Bereik" actief in het menu dat verschijnt. Bepaal de tijdsperiode en klik op "Ok". U kunt dan de nieuwe scène bekijken in het bewerkenmenu.

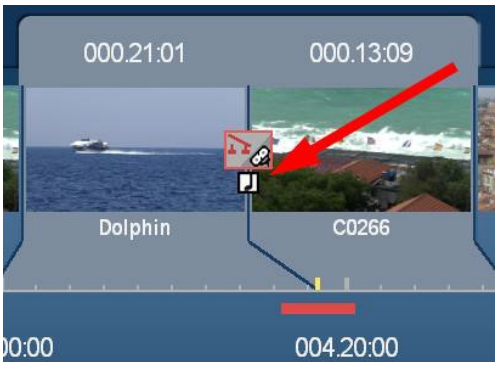
Hier zijn twee knoppen (**15**) die betrekking hebben op geluidseffecten. Als u een overgangseffect tussen twee scènes hebt ingevoegd, kunt u op dit notenpictogram klikken om een geluidseffect aan de overgang toe te voegen.



De linker knop opent een menu (de zogenaamde audio pool) waarin u een selectie van verschillende effectjingles in het linker gebied kunt zien, die u kunt selecteren met de verticale schuifregelaar. In het rechtergedeelte ziet u een grafische weergave van de geselecteerde klank. Gebruik de knop "Product" om de beschikbare programma's in te stellen die geluidseffecten bieden. De knop "Type" geeft aan dat de klanken in drie groepen zijn verdeeld:
U kunt kiezen uit “Geluiden voor Fading”, “Realistische geluiden” en Synthetische geluiden”.

Met de "Afspeel" -knop kunt u activeren dat het geselecteerde geluid wordt afgespeeld. De maximale speelduur is 5 seconden, net als de grafische weergave. U kunt het rechter en linker kanaal verwisselen met de onderstaande "Kanalen" -selectie als u het pijlsymbool gebruikt. Dit is b.v. nuttig om de bewegingsrichting van het effect aan te passen aan de richting van een wisser (wipe) (bijvoorbeeld wanneer een trein van rechts naar links beweegt in de videoscène).

Nadat u uw keuze hebt gemaakt, klikt u op "Ok" om de audiopool opnieuw te sluiten. U ziet een klein geluidseffect pictogram onder het pictogram van het overgangseffect in het storyboard.



Als u het menu Audio Dubbing opent, zult u merken dat het geluidseffect in het tweede geluidsspoor van het Audio Dubbing-menu is geplaatst, of als het al bezet was, zal het op een ander geluidsspoor verschijnen.

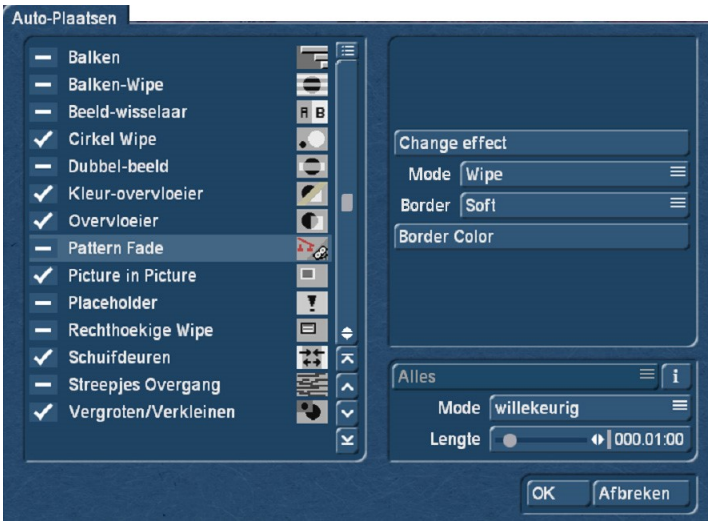
In dit menu kunt u het nu bewerken (verplaatsen, bijsnijden, volume wijzigen). Houd er rekening mee dat de geluidseffecten zijn gekoppeld aan de overgangseffecten. Dus als u een overgangseffect verwijdert, wordt het geluidseffect ook verwijderd.

Als u de aangrenzende functie (doorgestreept notensymbool) selecteert in het overgangenmenu, wordt het geluidseffect weer uit het overgangseffect verwijderd.

Klik op de knop "Opties" (**16**) om een menu te openen waarmee u de eigenschappen voor de berekening van het overgangseffect kunt instellen.

Hier kunt u specificeren hoe het geluid van de twee scènes in de overgang wordt behandeld. Moet het gelijkmatig overvloeien of tijdens de overgang verlaagd worden. Evenzo kan het effect tijdens de looptijd in snelheid beïnvloed worden. U hebt de instellingsoptie "Afspelen". Met de instelling "gelijkmatig" zal het effect met een constante snelheid lopen, tenzij het effect een andere instelling toestaat. “Afgeremd” zorgt ervoor dat het effect aan het einde van het effect vertraagt. Als u echter 'versneld' instelt, wordt het effect aan het einde sneller. Bovendien kunt u hier ook meerdere effecten automatisch toevoegen aan of verwijderen uit het storyboard.

Automatisch plaatsen : hiermee gaat u naar een selectie waarin u opgeeft of u vanaf de huidige positie op het storyboard automatisch overgangseffecten wilt invoegen of verwijderen .



Deze functies zijn vooral handig voor diavoorstellingen of stilstaande beelden, maar kunnen ook helpen bij het normale videoproject. Dus als u "Automatisch plaatsen" kiest, krijgt u een menu met uw overgangseffecten voor selectie. U zult zien dat dit de standaardelementen zijn die u beschikbaar hebt om een effect aan het storyboard toe te voegen. U hebt de effectenlijst en de keuze van welke effecten moeten worden weergegeven. Voor de effecten ziet u, indien nodig, de aanpassingsmogelijkheden en hebt u de indicatie van de effectlengte. De speciale functie van dit menu is dat u verschillende effecten kunt selecteren. Hier kunt u individuele effecten in de effectlijst markeren met een vinkje of een meervoudige selectie uitvoeren. Deze effecten zullen later in het storyboard worden gebruikt. Vergeet niet om de opties voor de geselecteerde effecten in te stellen.

Omdat u meerdere effecten kunt selecteren (meervoudige selectie), hebt u de mogelijkheid om de mode te kiezen voor het invoegen van de effecten in het storyboard. Als u "Continu" kiest, worden de effecten na elkaar in het storyboard geplaatst. Wanneer het laatste effect van de serie is ingevoegd, wordt de effectlijst opnieuw vanaf het begin gestart. Als u de mode “willekeurig" gebruikt, worden de geselecteerde effecten willekeurig in het storyboard geplaatst. In dat geval kan het voorkomen dat een effect meerdere keren achter elkaar wordt ingevoegd.

De effectlengte wordt globaal voor alle effecten ingevoerd. U kunt de lengte niet voor elk effect afzonderlijk invoeren. Alle effecten die u op deze manier in het storyboard invoegt, hebben daarom dezelfde effectlengte als de scènelengtes dit toelaten. Nadat u de selectie en de instellingen hebt gemaakt, klikt u op OK. U wordt dan opnieuw gevraagd of u dit effect echt wilt invoegen, omdat met deze invoeging alle scèneovergangen vanaf deze positie bezet worden. Reeds geplaatste overgangen worden overschreven. Als u in dit menu met “Ja” bevestigt, worden de effecten geplaatst.

Als u een storyboard met effecten bezet hebt, moeten ook alle overgangseffecten net zo gemakkelijk kunnen verwijderd worden als ze niet aan uw verwachtingen voldoen. Daarom heeft het menu, dat verschijnt na klikken op "Opties", ook de mogelijkheid om alle effecten te verwijderen. Klik op "Automatisch verwijderen" en bevestig vervolgens de vraag met "Ja".

10.1 Tips / Opmerkingen

• De overgangseffecten worden altijd ingevoegd / verwijderd vanaf de actuele storyboardpositie.
• U kunt meer variatie maken door automatisch effecten in het storyboard in te voegen en vervolgens een punt in het storyboard te kiezen vanwaar u automatisch een of meer nieuwe effecten kunt invoegen. Reeds ingevoegde effecten worden vervangen door de nieuwe selectie vanaf de geselecteerde positie.
• Als u een effectlengte instelt die langer is dan een effect toestaat, wordt het effect automatisch ingekort. In dergelijke gevallen kan het gebeuren dat sommige effecten niet kunnen worden geplaatst omdat de scène al volledig bezet is met een effect.
• Bij de effect keuze worden gemaakte selecties weggegooid wanneer de productweergave omgeschakeld wordt.
• Het invoegen van effecten met een vaste herhaling (bijvoorbeeld 20x draaiende pagina's) is ook mogelijk met de optionele PowerKey-hardware en -software.
• In het positioneringsmenu van het effect (zoals een rechthoekovergang) kan een rastering worden ingesteld om de positie van de scène beter aan te passen. Vooral wanneer een meerlagen effect moet worden gemaakt, is positionering op een raster gemakkelijker uit te lijnen met de al bestaande overgangen.

G Archief (**17**): voor veel effecten kunt u verschillende presets maken, waarmee het effect individueel kan worden aangepast. Deze eenmaal gemaakte instellingen kunnen nu worden opgeslagen in een archief en later opnieuw geladen worden.

Standaard (presets) (**18**): aangezien u bepaalde effecten onbedoeld kunt "verdraaien", worden hier met een klik - zonder verdere beveiligingsvragen ! - de voorinstellingen van het betreffende effect hersteld.

Er zijn dergelijke voorinstellingen voor veel, maar niet voor alle effecten.

Ook in de overgangseffecten is er een aanpassingsoptie van de gebruikersinterface, "GUI" ("Grafic User Interface") (**19**). Hier kan de afbeeldingsgrootte van het storyboard worden gevarieerd tussen klein, middelgroot en groot, de afbeeldingsnamen kunnen kleiner of groter worden ingesteld en het Storyboard Plus-display kan worden in- of uitgeschakeld. De hier gemaakte instellingen worden overgenomen in de andere menu's, maar kunnen daar indien nodig ook worden gewijzigd.

Houd er rekening mee dat als u aan een berekend effect een instelling veranderd, de lengte wijzigt of zelfs het effect verwisselt, de berekening automatisch wordt verworpen, u moet dus opnieuw laten berekenen. Wees voorzichtig!

Door op de menupictogrammen rechts onder in het menu (**20**) te klikken, wordt u rechtstreeks naar deze menu's gebracht : Video-opname, Importeren, Bewerken, Overgangseffecten (momenteel geselecteerd), Beeldbewerkingseffecten, Titels, Audio-opname / Bewerken, Audiodubbing, Instellingen en Hoofdmenu.

10.2 De overgangseffecten afzonderlijk

De volgende overgangseffecten zijn beschikbaar in de basisuitrusting.

Balken : de nieuwe scène duwt ("Type" "Wegduwen") de oude scène met 2-200 "balken" er uit of overlapt deze ("Type" “Over”). Onder "Richting" kunt u uit zes verschillende kiezen, waarvan er twee genest zijn (van twee kanten komen). Geadviseerde tijd: 0,5-2 seconden.

Picture in picture: Dit is eigenlijk geen echt overgangseffect. Maar wordt als zodanig beschouwd, omdat het ook met 2 scènes tegelijk werkt. De eerste van de twee scènes staat volledig in de achtergrond. De tweede scène wordt daarin geplaatst als een verkleind beeld. De plaats van het kleinere beeld kan in de effectopties met “Positie” vrij bepaald worden. Met de functies “Shadow” en “Border” (schaduw en rand) kunt u een waarde instellen van 0-50. De “Border Color” (randkleur) is in te stellen met de Kleurenmatrix. Vermijd hier erg sterke kleuren, omdat die gekartelde randen kunnen veroorzaken aan de rechtse boven- en onderkanten. Voor dit Picture in Picture effect (PIP) wordt alleen het audio van de achtergrondscène gebruikt en wordt dus niet gemixt met het audio van het kleinere beeld. U kunt dit eventueel veranderen in de Audio-nasynchronisatie. Aanbevolen lengte min. 5 sec

Dubbelbeeld: Dit is ook een klassiek effect zoals het al meer dan honderd jaar gebruikt wordt en wat leidt tot een mooi atmosferisch beeldeffect. Met “Mode” kunt u kiezen voor “in- of uitvloeien”, (aanbevolen bij een insert) en voor “Overvloeien” (normale toepassing) . U kunt met “Fade-tijd” een tijd bepalen van max. 12 seconden voor deze beide opties. Met ”Mix” stelt u de mate van doorzicht in. 100% maakt dat het beeld van scène 2 volledig door scène 1 schijnt. Zet u deze op 0%, dan zal alleen scène 1 zichtbaar zijn. 50% maakt beide scènes even intensief. Dit is een gebruikelijke stand. Vergeet niet de effecttijd correct in te stellen. U zult meestal de x.s tijdsinstelling gebruiken om de effectlengte aan te passen aan de lengte van de scènes. Daarom moet u hier de scènes even lang maken.

Kleur overvloeier (Color Fade): Met dit realtime effect vloeit de eerste scène over naar een instelbare kleur en van daaruit naar de tweede scène. Zo’n Fade is erg populair bij interviews waar een harde las of ander effect verwarring kan veroorzaken. De kleurfade geeft een korte tijdsverschuiving weer. Om de "kleur" in te stellen, wordt het gebruikelijke kleurkastje gebruikt. Meestal gebruikt men dit effect met wit of zwart. Aanbevolen lengte: 0,5-2 seconden ..

Beeldwisselaar: beide scènes worden afwisselend per halfbeeld weergegeven, waardoor een flikkering ontstaat, maar beide scènes in beweging blijven. Dit effect kan gebruikt worden om 3D-video's te maken, voor zover geschikte opnamen voorhanden zijn.

Cirkel wipe: Met dit effect verdwijnt de ene scène naar de andere met een groter of kleiner wordende cirkel. De richting kan worden geselecteerd via de "Mode". "In" betekent dat de tweede scène de eerste scène vervangt met een cirkel die uit het midden van de afbeelding komt en dan groter wordt. De optie "Uit" vervangt de eerste scène in een afnemende cirkel die aan de buitenrand van de scène verschijnt, zodat de tweede scène erachter kan worden bekeken. Een welbekend einde aan een tekenfilm is de cirkel die zich langzaam sluit met in het midden b.v. de kop van de stripfiguur. Dat kunt u hier bereiken met UIT. Gebruik voor scène 2 dan een zwarte scène, gemaakt in “Nieuw”. Aanbevolen lengte: 0,5-2 seconden.

Pattern Fade: Dit effect laat de 2e scène wegfaden door middel van het gekozen pattern uit de “Plaatjesbak” (“ImagePool”). U kunt ook nog kiezen tussen “Mode” “Wipe” en “Splitscreen” om het gewenst effect te krijgen. Daarnaast kunt u kiezen voor een kleur voor de rand of voor “Geen” (geen rand), “Soft” of “kleur”.

Plaatshouder : dit is geen effect in de ware zin van het woord. Het wordt gebruikt wanneer een herstel van een projectback-up effecten bevat die nog niet zijn geïnstalleerd op het systeem dat wordt gebruikt. Dit kan bvb na een nieuwe installatie of bij het overbrengen van het project naar een ander systeem. De niet-bestaande effecten worden niet gewoon weggelaten, maar vervangen door een pictogram met een uitroep teken. Dit behoudt de ruimte (als deze niet wordt vervangen of verwijderd) totdat het project opnieuw is opgeslagen en op het originele apparaat geladen is, of de aanvullende effectpakketten zijn geïnstalleerd.
Op dezelfde manier gedraagt de Plaatshouder zich met de extra software DiskJuggler, als het project van een externe harde schijf op een ander apparaat wordt gebruikt. Zolang alleen de tijdelijke aanduiding wordt weergegeven, verandert het effect de scène niet bij een berekening. In het effectcontrolepaneel aan de rechterkant waarschuwt een notitie dat dit geen effect is in de ware zin van het woord.

Vergroten/Verkleinen (Scale): Met “Positie/ Grootte” kunt u een vierkant (rechthoek) maken op een bepaalde plaats in scène 1, van waaruit of waar naartoe scène 2 gaat, van klein steeds groter in beeld komt, of van groot steeds kleiner wordt, zodat scène 2 scène 1 helemaal bedekt. De scène komt vanaf of gaat naar de plaats die u met “Positie” bepaald hebt.
Met “Type” kunt u kiezen voor “Vergroten”. Dan wordt scène 2 zover verkleind tot hij in het door u gekozen vierkant past en komt, steeds groter wordend in het beeld totdat scène 2 helemaal zichtbaar is en scène 1 bedekt. Met “Verkleinen” bereikt u juist het tegenovergestelde, maar dan wordt scène 1 in het vierkant verkleind tot hij helemaal verdwenen is en scène 2 helemaal zichtbaar.

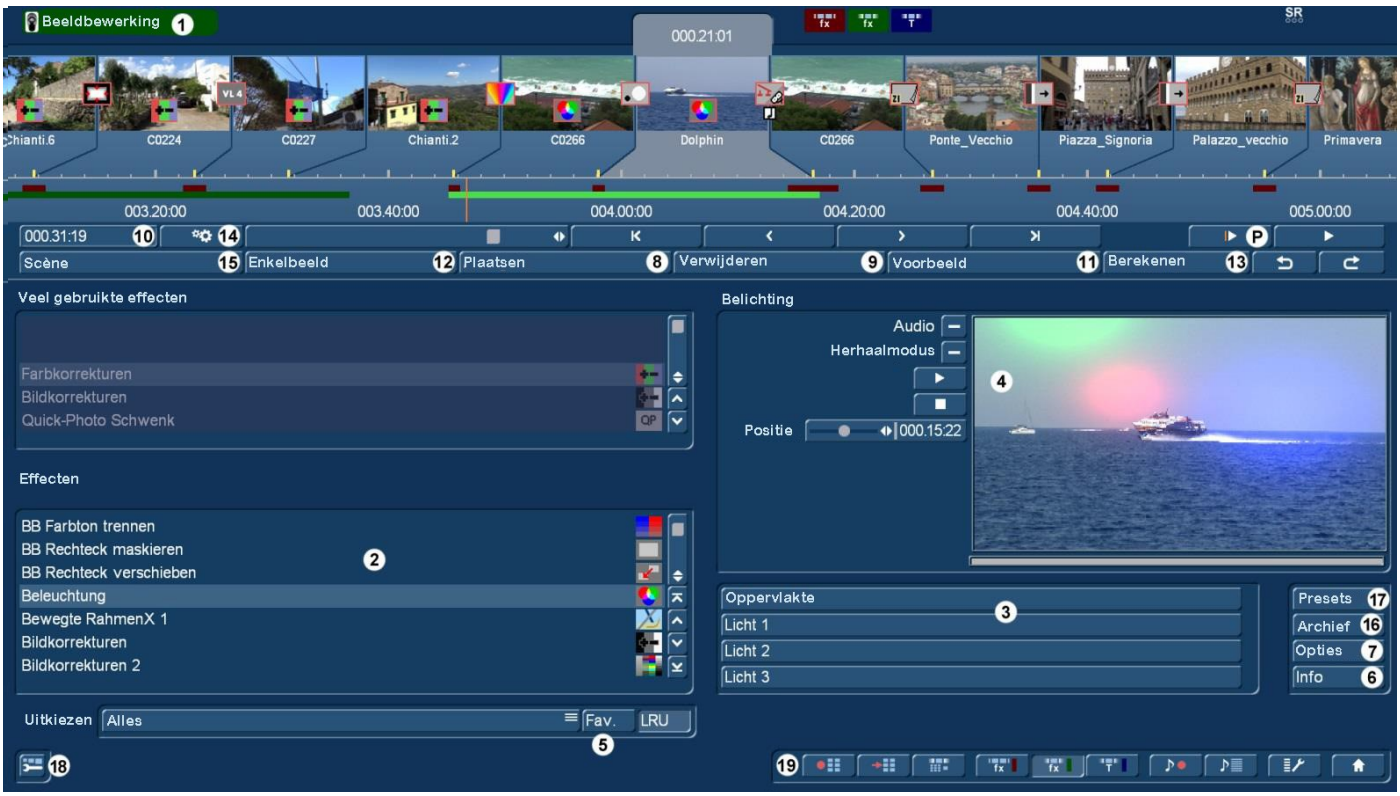
Balken-wipe : dit effect combineert twee scènes door de eerste scène in reepjes te breken en ze vervolgens te verbergen, terwijl de tweede scène al zichtbaar is op de achtergrond. Hier hebt u de mogelijkheid om het aantal "Balken" van 2-32 te bepalen. Onder "Mode" kunt u de richting voor de balken instellen (u kunt kiezen tussen "Horizontaal" en "Verticaal").

Schuifdeuren : Als u dit effect activeert kunt u met het kleurenkastje de kleur van de schuifdeuren kiezen. U heeft 2 opties om de deuren te laten sluiten. “Richting” horizontaal en verticaal. Als de deuren eenmaal dicht geschoven zijn bedekken zij scène één met een kleur en als zij weer open gaan wordt de tweede scène zichtbaar.

Overvloeier (Crossfade): Dit effect is een echte klassieker. Naast de harde las is dit zeker het meest gebruikte effect in de filmwereld. De eerste scène vloeit langzaam over in de tweede, waarbij de eerste scène langzaam wegebt en de tweede langzaam tevoorschijn komt. Zoals bij alle overgangseffecten blijven beide scènes in beweging en wordt geen van de scènes eerst ‘stil’ gezet. Aanbevolen looptijd: 0,5-3 seconden.

Streepjes overgang : dit effect laat de eerste naar de tweede scène overgaan, waarbij steeds meer delen van de tweede scène als willekeurig gepositioneerde lijnen verschijnen.

11 Beeldbewerking / langtijd-effecten



Naast de overgangseffecten zijn er ook de zogenaamde beeldbewerking of langtijdeffecten. In tegenstelling tot overgangseffecten, worden beeldbewerkingseffecten gelegd over een hele scène of over delen van het storyboard. Hiermee kunt u uw video helderder maken of juist niet, of veranderen in een houtskooltekening, of een reliëf. Ze worden ook wel “Filters” genoemd. Zoals het geelfilter op een cameralens diende om de kleuren te veranderen, zo wordt een beeldbewerkingseffect toegevoegd aan een deel van het storyboard. In tegenstelling tot overgangseffecten, worden beeldbewerkingseffecten op een hele scène gelegd of over delen van het storyboard. De geselecteerde scène wordt meestal in zijn geheel bewerkt. Maar u kunt ook één frame bewerken en in het uiterste geval zelfs het hele storyboard.

Bogart 10 NEU

Net als in het "Bewerken" menu, is er ook in het "Beeldbewerking" menu de optie om door de "Storyboard Plus" weergave te activeren en het leven een beetje gemakkelijker en overzichtelijker te maken.
De tijdlijn en de effecttracks worden in kleur weergegeven zoals getoond in het "Bewerken" menu (hoofdstuk 7.1)
De momenteel **actieve beeldbewerking** is **lichtgroen** gemarkeerd**.** De mogelijkheid van directe toegang door het selecteren van de track met de linkermuisknop is ook hier aanwezig, de instelling van de oranje "positiemarkering" met een muisklik en de "Afspelen vanaf positiemarkering" (P) werkt hier ook.

Het beeld-bewerken menu toont bovenaan het storyboard dat u al kent (**1**). U moet de scène selecteren die van een beeldbewerking moet worden voorzien. Een verschil met het storyboard in het "Bewerken" menu is de afspeel knop, waarbij niet het volledige storyboard wordt afgespeeld, maar alleen de actieve scène. Wanneer een effect is ingevoegd, wordt de lengte van het volledige effect afgespeeld.

In de effectenlijst (**2**) kunt u het beeldbewerkingseffect van uw keuze selecteren. Klik direct op het effect zodat het wordt gemarkeerd door een balk of gebruik de schuifregelaar of de afzonderlijke knoppen om het gewenste effect naar de juiste positie te verplaatsen. Wanneer u de schuifregelaar gebruikt, moet u na het selecteren van het effect nogmaals op de linker trackbalknop drukken, zodat de indicatorbalk het huidige effect markeert. Ook hier kunnen favorieten of vaak gebruikte effecten worden weergegeven in een extra lijst boven de effectenlijst (**5**). Zie ook "Instellingen", "Effecten, Berekening".

Nadat u een effect met meer opties hebt geselecteerd, verschijnen de overeenkomstige effectopties (**3**) in het vak rechts van de effectenlijst. Daar kunt u bijvoorbeeld kleuren of andere opties van de effecten instellen.

G Realtime preview : na het invoegen van het effect wordt dit effect onmiddellijk in realtime in het previewvenster aan de rechterkant (**4**) afgespeeld. Met de knoppen aan de linkerkant van dit venster kunt u bepalen of u het voorbeeld één keer of eindeloos wilt bekijken en of u geluid wilt horen of niet. Bovendien kunt u het voorbeeld stoppen en opnieuw beginnen.

Bogart 10 NEU

Met de schuifregelaar "Positie" kunt u door het effect bladeren zonder het menu te verlaten om onmiddellijk het exacte gedrag en werking van het effect in het voorbeeldvenster te beoordelen.

S G Met de keuzeschakelaar onder de lijst (**5**) kunt u de effectenlijst naar individuele pakketten omschakelen. De functie “Alles” zorgt ervoor dat alle beeldbewerkingseffecten in Bogart worden weergegeven. "Standaard" toont alleen de ingebouwde beeldbewerkingseffecten van het systeem. "Favorieten" zijn favorieten die u hebt geselecteerd in Instellingen, Effecten, Berekening, Favorieten bewerken. "Optioneel" geeft alleen de achteraf aangekochte beeldeffecten weer. Als u aanvullende beeldeffecten hebt geïnstalleerd, worden deze ook in de lijst onder de 3 bovengenoemde instellingen weergegeven. Het is dus mogelijk om zelfs een enkel product in de lijst te tonen.

Met een klik op de knop "Info" (**6**) krijgt men informatie over het in de effectenlijst geactiveerd beeldeffect. Als dit een extra effect is, wordt het venster "Productinformatie" geopend met een beschrijving of een korte handleiding van het geselecteerde effect. Als het effect standaard is in het systeem, verwijst de productinformatie naar deze handleiding.

G Opties (**7**): hier heeft u de mogelijkheid om de loop van het effect te beïnvloeden. Standaard wordt een effect met gelijkmatige snelheid toegepast op een scène. Hier kunt u het proces bovendien vertragen of versnellen. Met "afgeremd" wordt het effect aan het einde van het effect langzamer, met de instelling "versneld", gaat het effect naar het einde overeenkomstig sneller, als het respectievelijke effect een verloop heeft.

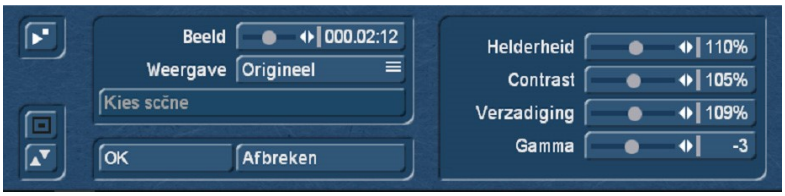
Met de knop "Plaatsen" (**8**) voegt men het geselecteerde effect toe aan de scène in het midden van het storyboard. Het effectpictogram wordt rond de scène in het rood weergegeven. Als u een nieuw beeldeffect selecteert, hoewel er al een in de scène is, vervangt de nieuwe het reeds bestaande, zonder dat u opnieuw op "Plaatsen" hoeft te klikken. De lengte van het nieuw toegevoegde effect komt in eerste instantie overeen met de lengte van de scène, maar kan later gewijzigd worden via knop (**10**) links bovenaan.

Door op de knop "Verwijderen" (**9**) te klikken, wordt het ingevoegde effect uit het storyboard verwijderd. Als u het huidige effect door een ander wilt vervangen, kunt u eenvoudig het nieuwe effect selecteren, zodat dit direct het bestaande in het storyboard vervangt. In dit geval hoeft u niet vooraf op de knop "Verwijderen" te klikken.

Na het invoegen van een effect, verschijnt de lengte van het effect in de knop (**10**) en kan deze worden geselecteerd. Als u erop klikt, verschijnt het venster "Bereik" met vier opties : "1 s aan het begin" van de scène, "1 s aan het einde" van de scène, over de "volledige scène" of een individueel "Bereik". Als u de functie "Bereik" selecteert, wordt een inkortenmenu geopend, vergelijkbaar met "Inkorten" in het "Bewerken" menu, waarin u het te bewerken bereik voor het effect instelt - dit begint bij het Inpunt (beginbeeld) en bij het eindpunt (eindbeeld).
Sommige delen van het storyboard kunnen niet worden geselecteerd. De reden : andere effecten zijn hier al gebruikt. Overlappingen tussen twee beeldeffecten zijn niet mogelijk. Nogmaals, u heeft de mogelijkheid om te kiezen tussen de functies "Inkorten" en "Positie". Lees ook de opmerkingen bij "Plaatsen" (hoofdstuk 7.3) .Als u het bereik naar wens hebt ingesteld, gaat u terug naar het "beeldeffecten" menu (klik op de rechter muisknop of het symbool). Als u het effect ook hebt uitgebreid naar andere scènes, vindt u nu ook het effectpictogram (en een effecttrack in de Storyboard Plus-weergave) in en onder die scènes (door de hele scène te selecteren). (U kunt het geselecteerde effect opnieuw uit de andere scènes verwijderen.) Het zojuist ingestelde bereik wordt in deze knop weergegeven.

Als u op de knop "Voorbeeld" (**11**) klikt, wordt een klein venster geopend waarin het ingevoegde effect afloopt, zodat u het kunt beoordelen en eventueel correcties kunt aanbrengen (in termen van kleur, sterkte, tijd, enz.) Voordat u het laat berekenen. De duurtijd van de preview zal ongeveer de werkelijke tijd zijn. Het voorbeeld "schokt" een beetje omdat het niet werkt met de volledige framesnelheid. Een voorbeeld neemt geen ruimte op de harde schijf in beslag.
Deze "traditionele" preview is vooral belangrijk voor bezitters van de Brons- en Zilver-versie, gebruikers van de Gold-versie en dus de realtime preview zullen deze optie zeker niet vaak gebruiken.

Nadat u een beeldeffect hebt ingevoegd en indien nodig de lengte hebt bepaald, kunt u klikken op "Enkelbeeld" (**12**) (in de basiseditie zijn niet alle functies beschikbaar, het volledige scala van functies krijgt u alleen bij de Gold Edition) en daarmee een ander menu oproepen.



Daar ziet u op de achtergrond het middelste beeld van de volledige duur van het ingevoegde beeldeffect (als het op de hele scène wordt uitgevoerd, ziet u natuurlijk ook de middelste beeld van de videoscène.) Op het videobeeld wordt een bediening menu gelegd, aan de rechterkant waarvan men - indien beschikbaar - de effectopties kan zien.

De knop "Weergave" geeft u de keuze tussen verschillende weergavemodi, waarmee u het respectieve effect optimaal kunt beoordelen. Afhankelijk van het geselecteerde effect, kan het handig zijn om de weergave te wijzigen. "Origineel" (toont de zojuist geselecteerde storyboard-scène). "Vergelijken" splitst het beeld, het geeft uw scène weer aan de rechterkant van het scherm en een wikkekeurige scène aan de linkerkant ervan, die men met de knop "Kies scène" uit de shotlist kan kiezen.
Met deze vergelijkingsfunctie kunt u bvb een kleurovereenkomst maken met een reeds bestaande scène.

O + E midden, in tegenstelling tot het **orig + effect**, toont dit altijd het middelste gedeelte van het beeld, eenmaal aan de linkerkant met de originele scène en aan de rechterkant met het effect. Deze weergave is vooral handig voor effecten die zich voornamelijk in het midden van de scène bevinden.

In de weergave **O + E klein** ziet u de volledige originele scène naast de effectscène. Beide scènes worden verkleind weergegeven. Daarom kunnen fijne detailveranderingen niet zo goed worden beoordeeld als in de weergave met “effect”. Maar met beeldeffecten kan deze vergelijking van de originele scène met de effectscène zeer nuttig zijn.

V midden heeft een vergelijkbare weergave als "Vergelijken", maar hier ligt de focus op het middelste scènegebied, omdat het gebied van een te evalueren scène zich vaak in het middelste bereik bevindt. Als u bijvoorbeeld een beeldbewerkingseffect, zoals kleurcorrecties wilt toepassen om de ene scène met een andere overeen te laten komen, is de vergelijking op ware grootte zeer geschikt.

V klein ; Als u aan een kleinere scène genoeg hebt, kunt u de kleine vergelijking instellen. Hier kunt u een verkleinde weergave van uw scène zien met het effect en de vergelijkingsscène.

***Tip**: het wordt aanbevolen om te schakelen tussen de verschillende modi tijdens de effectinstelling. U kunt dus een scène in de tegenoverstelling “origineel / vergelijking” in hun oorspronkelijke grootte, maar dan ook in de kleine modus het totale effect optimaal beoordelen.*

Boven de "Weergave" functie ziet men de "Beeld" knop, waarmee u de tijd kunt instellen om het beeld dat u in het effect wilt bekijken in te stellen. Hiermee kunt u het geplaatste effect op elk beeld van de scène bekijken.

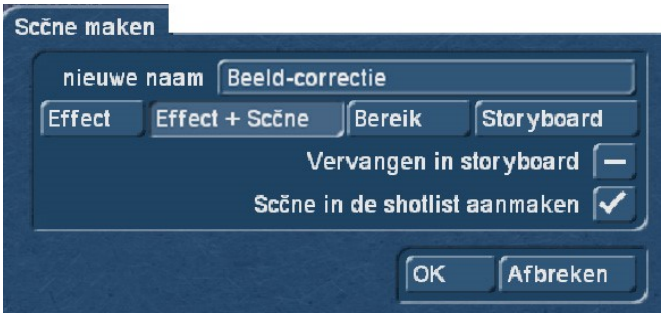
Daarvoor hoeft de knop niet te worden bevestigd, maar u kunt langzaam door het deel van de scène scrollen en ondertussen de werking al bekijken. Natuurlijk kunt u de effectopties naar eigen inzicht wijzigen, zodat u verschillende kleuren of richtingen direct kunt vergelijken. De effectopties kunnen onmiddellijk in dit venster worden ingesteld, u krijgt een voorbeeld in realtime, zonder dat u de selectie van de schuifregelaars hoeft te bevestigen.
In de linkerbovenhoek van het menu vindt u een knop waarmee u direct een kleine preview kunt afspelen. U hebt dus de mogelijkheid om in een realtime voorbeeld uw instellingen te bekijken die u tot nu toe in enkelbeeld bekeken hebt.
Met "Ok" worden de in dit menu gemaakte instellingen van de effectopties geaccepteerd en komt u terug in het beeld-bewerken menu, met "Annuleren" verlaat u het menu "Enkelbeeld" zonder een wijziging aan te brengen. De pijlknop wordt gebruikt om het enkelbeeldmenu naar de bovenkant van het scherm te verplaatsen.

Als u op de knop "Berekenen" (**13**) klikt, verschijnt er een menu waarin u de loop van het effect kunt volgen tijdens de berekening. Na de berekening is het kader van het effectpictogram blauw. Wanneer u een effect berekent, zal uw systeem achtereenvolgens alle bronafbeeldingen van de betreffende scène lezen en het aangepaste effect op die afbeeldingen toepassen. Het resultaat wordt vervolgens terug opgeslagen op de harde schijf. Dit proces kost tijd en neemt schijfruimte in beslag. U moet daarom altijd een kleine reserve capaciteit behouden bij het opnemen van data - afhankelijk van de effectfrequentie tussen 2 en 10% van de video speeltijd.

Bogart 10 NEU

U kunt ook de knop "zichtbaar bereik berekenen" (**13**) gebruiken. Alle beeldeffecten die in de huidige weergave kunnen worden gezien, worden berekend. Vaak is dit een verstandig alternatief tussen het berekenen van een enkel effect en het berekenen van het hele storyboard.

Als uw Bogart-editie de scèneknop (**15**) heeft, kan men de “meer lagen” techniek gebruiken. In de basiseditie hebt u beperkte mogelijkheden om een scène te maken.



Als u meerdere beeldeffecten over elkaar wilt leggen, voegt u eerst een effect toe aan een scène en laat u dit berekenen. Converteer deze scènes vervolgens met het ingevoegd effect naar een afzonderlijke scène. Daarvoor klikt men op de knop "Scène", zodat een menu verschijnt waarmee u het bereik voor de nieuwe scène kunt selecteren. De naam van het toegepaste beeldeffect, wordt voorgesteld als de nieuwe scènenaam en verschijnt onder "nieuwe naam". Natuurlijk kan men door op de naam te klikken, met het toetsenbord dat dan verschijnt, de naam veranderen.

U ziet ook de drie opties "Effect", "Effect + scène" en "Bereik". Als u alleen het effect met de eerder ingestelde tijd in een nieuwe scène wilt veranderen, klikt u op "Effect". U kunt ook kiezen of de nieuwe scène in de shotlist moet geplaatst of dat de “scene + - effect” in het storyboard vervangen wordt. Klik nu op "Ok", zodat het effect in een scène wordt omgezet en zoals gewenst wordt opgeslagen.

U kunt de lengte van de nieuwe scène ook met de lengte van de scène (met het effect ingevoegd) aanpassen. Klik in dit geval op "Effect + Scene (s)" en vervolgens op "Ok". Hiermee maakt u de nieuwe scène en verschijnt deze in de shotlist.

Alternatief kunt u ook de nieuwe scène maken op basis van het ganse of een gedeelte van het storyboard. Klik hiervoor op "Bereik", bevestig met "Ok" en selecteer in het eerder bekende inkorten-menu door middel van de IN- en UIT punten het bereik dat moet worden opgenomen in de nieuwe scène. Hierbij helpt de envelop (hoofdstuk 3.3 "Envelop en audio Scrubbing ", G alleen beschikbaar in de Gold Edition), die u met het luidsprekerpictogram kunt in- of uitschakelen .

Klik vervolgens in het inkorten-menu op "Ok", de scène wordt gemaakt en opgeslagen in het bewerkenmenu.

U kunt natuurlijk ook een aparte scène maken van een gedeelte van het storyboard dat geen effect heeft. Selecteer eenvoudig een scène in het storyboard (dat geen effect heeft) en klik op "Scene". Nu is alleen de functie "Bereik" actief in het menu dat verschijnt. Bepaal het bereik en klik op "Ok". U kunt dan de nieuwe scène bekijken in het Bewerken menu.

Als u een scène wilt maken met de optie "Effect + scène", hebt u bovendien de keuze wat met de nieuwe scène moet gedaan worden.
"Vervangen in storyboard" : na de berekening van de scène wordt deze in het storyboard vervangen door de nieuwe. Hiermee wordt het beeldeffect op de scène verwijderd, zodat alleen de nieuwe scène in het storyboard staat. U kunt dus direct een ander nieuw effect aanbrengen en laten berekenen.

"Scène in de shotlist aanmaken" : als u deze functie activeert, wordt uw berekende scène ingevoegd in de shotlist (in het Bewerken menu) achter de huidige actieve scène. Deze optie kan worden uitgeschakeld als een opslag in de shotlist niet gewenst is, maar dan moet de scène wel in het storyboard worden vervangen.

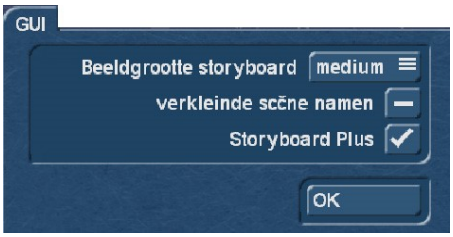
***Opmerking**: een van de twee opties is altijd actief, het is niet mogelijk om beide uit te schakelen.*

Overigens kunt u ook de meerlagen techniek voor beeldeffecten bereiken door een scène in de shotlist te activeren in het Bewerken menu en vervolgens de knop "Speciaal" te selecteren. Daar zijn alle beeldeffecten vermeld. Het geselecteerde effect wordt niet in het storyboard gevoegd, maar in de shotlist wordt een kopie van de scène gemaakt en direct erachter weergegeven. De kopie wordt dan aangevuld met "SP" of "SP 2" enz. U kunt deze stap zo vaak uitvoeren als u wilt (zie ook hoofdstuk 7.5).

S G Archief (**16**): met veel effecten kunt u verschillende instellingen maken en daarmee het effect individueel ontwerpen. Deze eenmaal gemaakte instellingen kunnen dan worden opgeslagen in een archief en later opnieuw worden geladen voor gebruik.

Standaard instellingen (**17**): omdat sommige effecten onbedoeld kunnen worden "verdraaid", worden hier met een klik - zonder verdere vragen over de beveiliging! - de standardinstellingen van het beïnvloede effect hersteld.

Er zijn standaardinstellingen voor veel, maar niet voor alle effecten.



Ook bij de beeldbewerkingseffecten is er een aanpassingsmogelijkheid van de gebruikersinterface, "GUI" (voor "grafische gebruikersinterface") (**18**).
Hier kan de afbeeldingsgrootte van het storyboard worden gevarieerd tussen klein, medium en groot, de afbeeldingsnamen kunnen kleiner of groter worden ingesteld en het Storyboard Plus-display kan worden in- of uitgeschakeld. De hier gemaakte instellingen worden overgenomen in de andere menu's, maar kunnen daar indien nodig ook worden gewijzigd.

***Opmerking** : als u een instelling wijzigt, de tijd wijzigt of zelfs het effect van een berekend effect vervangt, wordt de berekening automatisch genegeerd en moet u deze opnieuw uitvoeren. Wees dus voorzichtig!*

Door op de menupictogrammen rechts beneden van het menu te klikken (**19**), wordt u direct naar de menu's : Video-opname, Importeren, Bewerken, Overgangseffecten, beeldbewerkingseffecten (momenteel geselecteerd), Titels, Audio-opname / bewerking, Audio nasynchroniseren en Hoofdmenu geleid.

11.1 De beeldbewerkingseffecten afzonderlijk

De volgende beeldbewerkingseffecten zijn te vinden in de standaarduitrusting :

Beeldcorrectie : met dit effect kunt u de helderheid, het contrast, evenals de verzadiging en het gamma wijzigen.

Beeldverschuiving : dit effect vervaagt de scène door de afbeelding dubbel te laten overlappen om een lichtere schaduw te creëren.

Composiet-filter : dit effect kan worden gebruikt om de rand fouten te verminderen die soms optreden bij gebruik van de CVBS-connector. Deze flikkering, die optreedt met zeer fijne randen met hoog contrast, komt niet voor, of althans veel minder, bij gebruik van de SVHS-connector. Het gebruik van het filter veroorzaakt een lichte vervaging van het beeld. Dus het moet alleen worden gebruikt waar het absoluut noodzakelijk is. Hier hebt u de mogelijkheid om de "sterkte" van 1-3 te bepalen.

Dynamiek : met dit effect kan een afbeelding qua helderheid en contrast worden beperkt. Er is dus een aantal interessante beeldvervreemding mogelijk. Experimenteer met de mogelijke instellingen. Het voorbeeld geeft een goede aanwijzing zonder telkens opnieuw lange berekeningen te hoeven maken. Onder "Type" "Scaling" blijft alle beeldinformatie behouden, afhankelijk van de instelling van de "Min" en "Max" knoppen, vindt een verandering van helderheid en contrast plaats. Onder "Type"
Aan de andere kant stelt "limiet" alle beeldinformatie in die lichter is dan maximaal of donkerder dan minimum tot maximum of minimum. In de lichte en / of donkere gebieden verliest u details, het middelste gebied blijft ongewijzigd.

Effectstapel : met dit effect kunt u een willekeurig aantal beeldeffecten bundelen en deze toepassen op een scène met behulp van één berekening. Als u de instellingen van dit effect opent, wordt u naar een menu gebracht met de lijst met gebruikte effecten in de linkerbovenhoek. Hieronder vindt u de volgende menu-items:
“Effect toevoegen”: selecteer een effect uit de lijst met beeldeffecten om aan de effectstapel te koppelen.
“Effect verwijderen”: een effect van de stapel verwijderen.
"Effect Up": Verplaatst het huidig geselecteerde effect in de lijst.
"Effect Down": verplaatst het momenteel geselecteerde effect door de stapellijst.
Het verplaatsen van de effecten in de lijst is gerechtvaardigd, omdat de effecten opeenvolgend van boven naar beneden worden toegepast. Elk effect wordt dus beïnvloed door het vorige, waardoor de volgorde van de effecten een belangrijke afhankelijkheid heeft. De knop Preview aan de rechterkant van het menu biedt een bewegend voorbeeld van uw arrangement.
Met de operator kunt u ook effecten opnemen in de beeldeffecten-lijst. Archiveer je samengesteld effect voor latere toegang. De effecten die zijn opgeslagen in het archief worden dan ook weergegeven in de effectenlijst. Als u een compilatie onder de archiefnaam "Binair frame" hebt opgeslagen, wordt deze combinatie weergegeven als effect "ES: Binair frame". Bij de filterselectie van de effecten, kunt u deze "effectstapeleffecten" ook alleen weergeven.

Fade In: Dit effect laat een scène (b.v. aan het begin van de film) in ‘faden’. Kies de gewenste kleur in de effectopties en zie hoe de kleur minder en minder wordt en het beeld door de kleur heen komt, totdat de kleur helemaal verdwenen is. Dit effect werkt alleen op het beeld en dus niet op het audio. De meest gekozen kleuren zijn hier wit en zwart.

Fade out : dit effect verzacht een scène, bijvoorbeeld aan het einde van uw video. Met de optie "Kleur" kiest men de gewenste tint waarop de scène uitgefade moet worden. Het effect verzacht deze tint voor je scène, zodat hij aan het begin nog steeds erg transparant is, maar in de loop van het effect sterker wordt en tenslotte de scène volledig bedekt. Dit effect vervaagt alleen het beeldmateriaal, niet het geluid!

Filmmodus : u kunt dit effect gebruiken om scènes van het 50i-formaat (interlace) naar 25p-formaat (progressief) te converteren. Op deze manier wordt het uiterlijk van een film gesimuleerd in bewegingen, omdat slechts 25 verschillende frames in plaats van 50 verschillende velden worden afgespeeld.

Houtskooltekening : dit effect verandert de video in een soort bewegende houtskooltekening. Alle randen of alle scherpe contouren zien eruit als getekend met een houtskoolpotlood op een stuk wit papier. De schuifregelaar “Contrast” past men de zwarting van de lijnen in stappen 1-8 aan, afhankelijk van het contrast van de originele scène.

Kleurcorrectie : gebruik dit effect om de rode, groene en blauwe kleuren van de scène te corrigeren (postsynchronisatie). U hebt instelopties van 0-200%, waarbij 100% overeenkomt met de reguliere kleuren.

Kleurdiepte : hiermee kan een vrij algemeen vervreemdingseffect worden gegenereerd. Het aantal kleuren in de afbeelding is verminderd. Een videoscène, speciaal in combinatie met de speciaal effect "stroboscoop", creëert dus eenvoudig een soort tekenfilm. De "diepte" kan worden ingesteld van 2-50, de "overgang" kan worden aangepast van 0-100% om "flikkering aan de randen" te voorkomen.

***Tip**: het videobeeld kan maximaal 16 miljoen verschillende tinten bevatten, zodat vloeiende overgangen mogelijk zijn.*

Voor elke kleurcomponent (in totaal drie kleurcomponenten) zijn er ongeveer 256 mogelijke gradaties. Dit effect vermindert de mogelijke kleurgradaties per component naar 2 tot 50. Zo bevat de resultaatafbeelding slechts een maximum van 2 * 2 * 2 = 8 tot 50 * 50 * 50 = 125.000 verschillende kleuren.

Mozaïek: Hiermee maakt u van een scène een mozaïek. De scène wordt opgedeeld in vierkantjes. U kunt de “Grootte” van de vierkantjes instellen van 2 tot 200 met de punten "In" en "Out" kunt u de begin- en eindpunt van het effect in de scène instellen. De tijden zijn maximaal 12 seconden

Negatief: Dit negatief effect kent u vast uit de fotografie. Het wordt hier meestal gebruikt voor heel speciale effecten, maar het heeft ook een praktische kant. Met de camera in de Macro stand is het mogelijk om een opname te maken van een kleurennegatief. Het Negatief-effect kan dan gebruikt worden om er een Positief van te maken om dat in uw video te gebruiken. Onder de optie “Type” kunt u nog kiezen uit “Helderheid” en “Helderheid en kleur”. Een erg interessant effect krijgt u door alleen de helderheid om te keren. Het beeld lijkt dan negatief, maar de kleuren zijn correct.

NOP: Dit effect kunt u negeren. Het is weliswaar in de effectlijst opgenomen, maar het doet niets. Het verandert niets aan uw videomateriaal, maar wordt gebruikt door de MacroSystem technici om hardware- en softwarefouten op te sporen zodat wij u per telefoon kunnen helpen. NOP staat voor: “No Operation”.

Omkeren: Dit effect keert de scène om. Als u de "Richting" op "Horizontaal" instelt, wordt de linkerkant van de afbeelding omgekeerd met de rechter. Als u "Verticaal" instelt, zal de bovenste worden uitgewisseld met de onderste. De Horizontaal + Verticaal-instelling combineert deze twee opties.

Onscherpte: Met dit effect kunt u een scène onscherp maken. U kunt de “Sterkte” instellen van 2-20 (20 is de grootste onscherpte) en u kunt hier het start- en eindpunt van het effect instellen van 0 tot 12 seconden.

Pattern 2 : Met dit effect kan men een grafiek (afbeelding, patroon enz.) geheel of gedeeltelijk op een scène leggen. Met “Kies pattern” kiest u het gewenste beeld en eventueel de transparantie, met ”Plaats pattern” kan men de positie en de grootte bepalen.

Plaatshouder : dit is geen effect in de ware zin van het woord. Het wordt gebruikt wanneer een herstel van een projectback-up effecten bevat die nog niet zijn geïnstalleerd op het systeem dat wordt gebruikt (zie ook "Overgangseffecten, hoofdstuk 10).

Rechthoek: U kunt hiermee een kleurenrechthoek in de scène aanbrengen. U kunt de grootte en de plaats ervan bepalen en tevens de kleur.

Reliëf: Uw beeld gaat er uit zien als een soort 3 dimensionaal reliëf. Het lijkt in steen uitgestoken met een egaal grijze kleur en met schaduwen aan de randen. Deze schaduw verschijnt op die plaatsen waar er een hoog contrast is in het origineel. De knop “Richting” kan gebruikt worden om de belichtingshoek te veranderen, waardoor u verschillende effecten krijgt. De pijlen geven de richting aan vanwaar het licht komt.

Scherpte : soms wilt u het enigszins wazige beeld van een scène verbeteren (bijvoorbeeld oud archiefmateriaal). Met dit effect kan de beeldscherpte worden verhoogd. De mate van verscherping kan in de stappen 1-8 worden aangepast via de schuifregelaar. Stel "sterkte" in. Aangezien de kleine preview hier onvoldoende informatie over het resultaat geeft, moet u enkele tests uitvoeren waarbij de scène is teruggebracht tot een paar afbeeldingen (bewerken / kopiëren, bijsnijden).

Spiegelen: Hiermee wordt de scène gespiegeld. Met “Type” krijgt u vier mogelijkheden :“Horizontaal-Links-Links”, “Horizontaal-Rechts-Rechts”, “Verticaal-Boven-Boven” en “Verticaal-Onder-Onder”. U heeft ook nog de mogelijkheid om de twee onderste of de twee bovenste helften te spiegelen, waarbij u ook nog kunt kiezen welke beeldhelft (links of rechts) gespiegeld moet worden.

Twee kleuren : de scène is verdeeld in twee kleuren (verdeeld volgens de helderheid). Kleur 0 roept het kleurkastje op, waarmee u een kleur kunt kiezen die de donkere gebieden kleurt, terwijl kleur 1 verwijst naar de lichte gebieden. De "drempel" van de overgang van licht naar donker is instelbaar van 0-100%. Bovendien kunt u de "overgang" tussen de twee kleuren instellen van 0-100% om "flikkering aan de randen" te voorkomen.

Verkeerde kleuren : het beeld is sterk vervreemd met dit effect. De originele kleuren worden genegeerd en nieuwe kleuren toegewezen afhankelijk van de helderheid. Zwart wordt blauw, grijswaarden worden oranje, geel, groen, cyaan en blauw, waar de zeer heldere afbeeldingsgebieden vroeger waren. U ziet dit soort beelden soms in wetenschappelijke programma's of in thrillers als zogenaamde "thermische beelden". U kunt de "verzadiging" hier instellen tussen 0-100%. Hoe hoger u het percentage kiest, des te meer kleuren de afbeelding heeft; Als u 0% kiest, is het resultaat een zwart-witafbeelding.

***Tip**: Valse kleuren worden vaak gebruikt om kleine verschillen in helderheid voor het oog te illustreren. Het menselijk oog kan slechts 100 helderheidsgradaties onderscheiden, maar ongeveer 100.000 kleuren.*

Verstrooien : maak een "flikkerend" beeld. Dit wordt bereikt door de pixels in een straal van uw keuze ("Niveau" 1-10) van het oorspronkelijke punt te verdelen.

Wit Balans: Als tijdens de opname met de camera de witbalans niet goed ingesteld heeft gestaan, dan kunt u hiermee alsnog correcties aanbrengen. Met “Referentiekleur” krijgt u een rechthoek in beeld, waarmee u een kleur kunt kiezen in het frame wat nu zichtbaar is. Kiest u voor een wit vlak dan zullen alle kleuren gecorrigeerd worden. Is er nergens een echt wit vlak in dit frame, dan kunt u de kleuren alleen corrigeren met “Kleurcorrectie”. Maar experimenteer eens met een andere referentiekleur. U krijgt dan een kleurenvervorming die toch interessant kan zijn.

Zoom: Een door u te bepalen deel van het beeld kan ingezoomd worden. Met “Positie/Grootte” kunt de plaats en de grootte bepalen. Met “Zoom In” en “Zoom Uit” kunt u het in- en uit punt van het effect in de scène bepalen (tot 12 seconden).

***Opmerking**: de latere digitale vergroting vervangt de optische zoomlens op de camcorder niet en gaat altijd gepaard met kwaliteitsverlies.*

Zwart-wit : met dit effect wordt gekleurde video omgezet in een zwart-witscène. Als langere passages of de hele video moeten worden geconverteerd, moet de kleurverzadiging in het menu Video-instellingen "Instellingen", "Opnemen, Afspelen", "Opt" tijdens het opnemen op 0% worden ingesteld. U kunt zo o.a. lange berekeningstijden besparen.

Bonuspakket

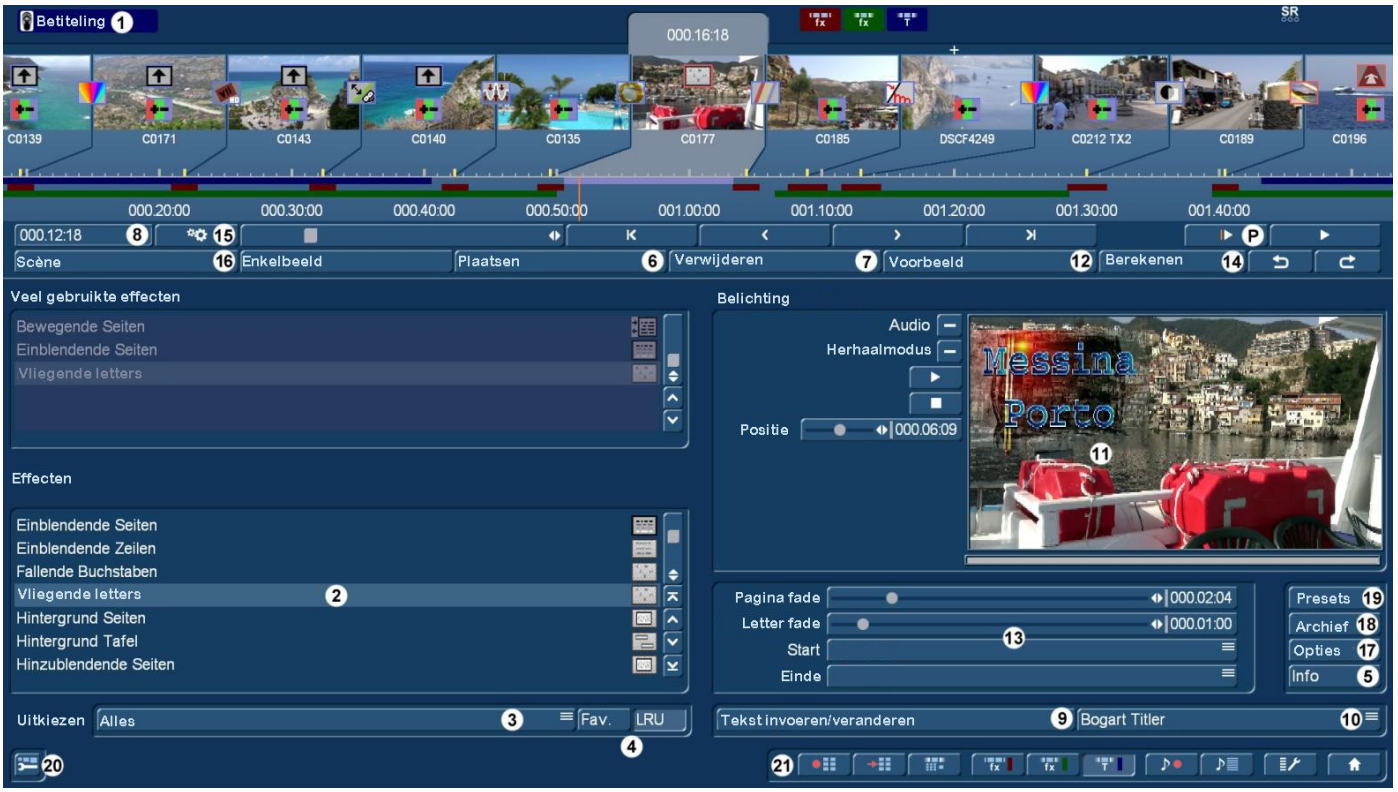
De vrijgavecode krijgt u gratis na registratie.

Aquarium: de scène wordt bedekt met een sluier, alsof je door een glas in een aquarium kijkt. Bovendien stijgen kleine belletjes vanaf de onderkant van de scène. Het aantal belletjes kan worden aangepast.

Cinemascoop :

Panorama-Zoom: Met dit effect kunt u beeldmateriaal van het ene Format naar een ander Format converteren, b.v. 4:3 videomateriaal aan een 16:9 monitor aanpassen en omgekeerd. Door een speciale, niet lineaire omzetting kunnen zwarte balken bij de weergave vermeden worden. Met de functie “Conversion” kiest u het formaat van uw bronbeeld wat niet voor het formaat van het project geschikt is. Afhankelijk van het formaat dat u gekozen hebt in Projectinstellingen onder formaat, (4:3 of 16:9) worden hier de overeenkomstige keuzemogelijkheden getoond. Met “Distributie” kunt u de sterkte van de omzetting bepalen. (de waarde gaat hier van -20 tot +20 %).

12 Titels



Een titel werkt in principe als een beeldeffect, maar in plaats van het filteren van het beeld (dus oplichten, enz.), Mixt de titel digitale tekst in uw video. De titel is verdeeld in twee menu's: de instellingen in het "Titel" menu komen grotendeels overeen met die van de beeldeffecten.

Bogart 10 NEU

Net als in het "Bewerken" menu biedt het "Titel" menu u ook de mogelijkheid om het leven een beetje gemakkelijker en duidelijker te maken door de weergave voor "Storyboard Plus" te activeren.
De tijdlijn en de effectsporen worden in kleur weergegeven zoals getoond in het "Bewerken" menu (hoofdstuk 7.1), de momenteel **actieve titeltrack** is gemarkeerd in **lichtblauw**. De mogelijkheid van directe toegang door het selecteren van de track met de linkermuisknop is ook hier aanwezig, het instellen van de oranje "positiemarkering" met een muisklik en het "Afspelen vanaf positie markering" (**P**) werkt hier ook.

Het titelmenu toont het u al bekende storyboard (**1**). U moet de scène selecteren die moet betiteld worden. Een verschil met het storyboard in het "Bewerken" menu is de knop Afspelen, waarbij niet het volledige storyboard in het titelmenu wordt weergegeven, maar alleen de actieve scène samen met de titel. Wanneer een effect is ingevoegd, wordt de lengte van het volledige effect afgespeeld.

In de effectenlijst **(2**) kunt u een titeleffect naar keuze kiezen. Klik direct op het effect zodat het wordt gemarkeerd door een balk of gebruik de schuifregelaar of de afzonderlijke knoppen om het gewenste effect naar de juiste positie te verplaatsen. Wanneer u de schuifregelaar gebruikt, moet u na het selecteren van het effect nogmaals op de linker trackbalknop drukken, zodat de indicatorbalk het effect markeert.

Ook hier kunnen, favorieten of vaak gebruikte effecten worden weergegeven in een extra lijst boven de effectenlijst. Zie ook "Instellingen", "Effecten, Berekening".

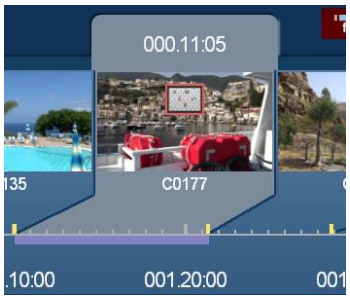
Met de keuzenop onder de lijst (**3**) kunt u de effectenlijst naar individuele pakketten omschakelen. De functie "Alles" zorgt ervoor dat alle titeleffecten in Bogart worden weergegeven. "Standaard" toont alleen de effecten geïntegreerd in het systeem. "Optioneel" toont alleen de later geïnstalleerde titeleffecten. Als u extra titeleffecten hebt geïnstalleerd, worden deze ook weergegeven in de deze lijst onder de drie bovengenoemde Instellingen weergegeven. Het is dus mogelijk om zelfs een enkel product in de lijst te tonen.

Met de selectieknoppen "Fav." en "LRU" (**4**) boven de titeleffecten lijst kunt u degene die u hebt gedefinieerd snel tonen voor gebruik of verbergen.

Favorieten (hoofdstuk 4.1.6) G of de vaak gebruikte effecten S G om snel toegang tot deze selecties te hebben.

Klik op de knop "Info" (**5**) om informatie te krijgen over het titeleffect dat is geselecteerd in de effectenlijst. Als dit een extra effect pakket is, wordt het venster "Productinformatie" geopend met een beschrijving van het geselecteerde effect. Als het effect standaard is in het systeem, verwijst de productinformatie naar deze handleiding.

Met de knop "Plaatsen" (**6**) kunt u een geselecteerd titeleffect toevoegen aan de scène in het midden. Het titelpictogram verschijnt in het rood rond de scène (afbeelding hieronder).



Als u een nieuw titeleffect selecteert, hoewel er al een in de scène is, vervangt de nieuwe het bestaande, zonder opnieuw op "Plaatsen" te hoeven klikken. De lengte van het nieuw geplaatste effect komt in eerste instantie overeen met de lengte van de huidige scène, maar kan later worden gewijzigd via de knop linksboven (punt (**8**)).

Als u op de knop "Verwijderen" (**7**) klikt, wordt de ingevoegde titel verwijderd uit het storyboard. Als u het huidige titeleffect wilt vervangen door een ander, kunt u eenvoudig het nieuwe effect selecteren, zodat het direct op het storyboard wordt vervangen. In dit geval hoeft u niet vooraf op de knop "Verwijderen" te klikken.

Nadat u een titel hebt ingevoegd, verschijnt de lengte van het effect in de knop (**8**) en kan deze worden geselecteerd. Als u erop klikt, verschijnt het venster "Bereik bepalen" met vier opties. U kunt het effect "1 s aan het begin" van de scène, "1 s aan het einde" van de scène, over de "hele scène" of over een individueel "Bereik" uitvoeren. Als u de functie "Bereik" selecteert, wordt een inkorten menu geopend, vergelijkbaar met "Inkorten" in het "Bewerken" menu, waarin u de effectlengte instelt - dit begint bij het Inpunt (beginbeeld) en eindigt bij het Eindpunt (eindbeeld).
Sommige delen van het storyboard kunnen niet worden geselecteerd. De reden: er zijn al andere titeleffecten gebruikt. Ook hier hebt u de mogelijkheid om te kiezen tussen de functies "Inkorten" en "Positie". Lees ook de opmerkingen over het “Plaatsen" (hoofdstuk 7.3). Als u het titelbereik naar wens hebt ingesteld, keert u terug naar het menu "Titeleffecten" (klik op de rechtermuisknop of het pictogram).
Als u de titel ook hebt uitgebreid naar andere scènes, vindt u nu ook het titeleffect pictogram in die scènes.

Door de optie "volledige scène" te selecteren, kunt u het geselecteerde effect uit de andere scènes verwijderen. De zojuist ingestelde lengte wordt in deze knop weergegeven.

Klik op de knop "Tekst invoeren / veranderen" onder de effectopties om het Titler-menu te openen.

Maar eerst kunt u de Titler-selectie gebruiken om te bepalen welk titel programma u wilt gebruiken.
De standaard-titler is "Bogart Titler", die we hieronder zullen beschrijven.

Als alternatief voor de standaard-titler, kunt u uw titels ook maken met "TitelStudio2" of met "Vertigo Titler".
Er zijn afzonderlijke handleidingen voor beide titelprogramma’s, die alle twee ook als "demo" versies kunnen getest worden, natuurlijk produceren de berekende titels dan het "demo" teken in uw scène.

Wij behandelen hier verder de "Bogart Titler".

***Opmerking**: enkele functies in de Titler zijn alleen beschikbaar als de Zilver- of Gold-editie is geactiveerd.*

Na de start ziet u het hoofdmenu van Bogart Titler. Hier ziet men het eerste beeld van de scène waarin het titeleffect geplaatst is. Op deze scène is reeds "Text" weergegeven.

Dit is ofwel de standaard "Text" of de laatste tekst die u hebt gebruikt. Dit wordt in verschillende posities weergegeven, afhankelijk van de projectinstellingen. De weergave in het menu "Tekst invoeren / veranderen" is onafhankelijk van de projectinstellingen en is gebaseerd op de huidige beeldschermresolutie. De preview in "tekst invoeren / veranderen" kan dus een hogere kwaliteit weergeven dan in de berekening bereikt kan worden

12.1 Tekstoperators en tekst ingeven

Er zijn in essentie drie varianten beschikbaar, hoe een tekst kan worden weergegeven.

12.1.1 Pagina-operator

Een pagina-operator is een tekstweergave die een tekst die aan de scènemaat is aangepast weergeeft. De tekst die op een pagina geschreven wordt moet binnen de pagina worden afgesloten.
De tekstinvoer vindt altijd plaats binnen een gemarkeerd tekstveld, het zogenaamde tekstvak. In de bovenstaande afbeelding worden de grenzen van het tekstvak met streepjes weergegeven in zwart-wit. Een vak markeert het gebied dat beschreven kan worden. De ingevoerde tekst wordt op de pagina verschoven als er meer tekst wordt ingevoerd dan op het vak kan worden weergegeven. Dit maakt het voor u mogelijk om de tekst later aan te passen zodat deze in de vak-grenzen past. Als de tekst langer is dan het vak kan weergeven, wordt de tekst aan het einde afgesneden.
Bij een pagina-operator kunnen meerdere pagina's en meerdere vakken per pagina worden gebruikt voor ontwerp.

12.1.2 Roltitel

Een roltitel rolt de tekst verticaal over de scène. Er wordt een langere tekst weergegeven die leesbaar wordt door te rollen.
De tekstinvoer vindt hier ook plaats op een vak dat het tekstveld voorstelt. In dit vak schuift de tekst omhoog als deze langer wordt dan het vak kan weergeven. Omdat dit een roltitel is, is dat geen probleem. De tekst wordt in de latere berekening over de scène geschoven, zodat deze volledig leesbaar is. Het vak markeert alleen de tekstpositie rechts en links in de scène. Binnen deze posities wordt de tekst over de volledige scènehoogte geschoven. Een bepaling van de hoogte, waarbij de tekst moet worden gezien als een titel, wordt niet gespecificeerd met het tekstvak. Met een roltitel is een achtergrondontwerp van het vak niet mogelijk. Als u echter een achtergrond nodig hebt voor een rollende titel die van de scène wordt gehaald, moet u deze van tevoren met een ander effect ontwerpen. Rol-titels kunnen meerdere pagina's en vakken gebruiken. Dit geeft u de mogelijkheid om de tekst in een roltitel verschillend te plaatsen.

12.1.3 Looptekst

Bij een “Looptekst” wordt de titel horizontaal over de scène bewogen. De tekstinvoer is ook hier in een tekstvak in te geven, wat in strijd is met de aard van een looptekst. Wordt de tekst langer dan er plaats is op het tekstvak, wordt de tekst omhoog geschoven. Dit is een weergave die niet overeenkomt met het resultaat van de latere looptekst. Voer de tekst a.u.b. in deze vorm in. Later wordt het weergegeven als één regel in de looptekst.
U hebt daarbij twee ontwerpopties.

Als u uw tekst schrijft zonder op “Enter” te klikken, wordt de tekst op één regel in het tekstvak berekend.

Als u een lijneinde (Enter) in uw tekst invoert, start dit een tweede regel in het tekstvak, die gelijk met de eerste regel wordt weergegeven. Met een looptekst is het niet mogelijk om meerdere pagina's te ontwerpen.
Evenzo kan geen tekstvak achtergrond worden gebruikt. De presentatie met meerdere tekstvakken is mogelijk. De tekstvakken worden berekend op de positie zoals hun relatie tot elkaar in de titel was.

Na verduidelijking van deze "basisprincipes", volgen hier een paar woorden over het titelontwerp. In principe kunt u aan de titel beginnen zoals u het wilt. Sommige Bogart-gebruikers voeren eerst de volledige tekst in en gaan vervolgens naar het ontwerp en de fijn-afwerking van de letters. Anderen beginnen met de letters en stijl van een letter en schrijven alleen hun tekst wanneer de letter perfect is. Soms is het belangrijk om een bepaalde hoeveelheid tekst in een bepaalde scène te plaatsen, soms wordt slechts de helft van de linker- of rechterkant beschreven, om de hele foto-inhoud niet te "overschrijven". Iedereen heeft zijn eigen aanpak, die we natuurlijk aan iedereen willen overlaten.

De Bogart Titler is - bedienbaar via drie zogenaamde "tabbladen" - onderverdeeld in drie groepen "Tekst", "Vakken ", "Pagina's".

Het is logisch om deze drie delen om beurt te "af te werken".

Hier beschrijven we een standaard procedure van een betiteling en tonen alle mogelijkheden die de Titler biedt. Hoe u de perfecte titel achteraf kunt "creëren", moet u zelf uitzoeken (of u weet het al lang), de tools die hiervoor nodig zijn, levert de Bogart Titler in elk geval.

Aan de linkerkant zien we de systeem knoppen.

opent de titler-instellingen. Hier kan een raster worden geactiveerd in stappen van 2 pixels van 2 tot 32 pixels. De standaardinstelling is “Uit”.

geeft ons informatie over de huidige versie van de Titler en daarover of "demo" lettertypen en / of lettertypen die door de gebruiker zelf zijn geïmporteerd worden gebruikt.

staat, zoals in andere delen van het programma, de "sprong" van het menu toe naar de bovenkant van het scherm en, na opnieuw te hebben gedrukt, weer terug.

minimaliseert het Titler-menu, meestal gebruikt om snel een complete titelindruk te krijgen, zonder vervelende menu's. Klik nogmaals om het menu opnieuw te openen.

12.1.4 Tekstinvoer

Op de achtergrond ziet u het eerste beeld van uw videoscène. In deze volbeeld weergave kunt u uw instellingen controleren, omdat alle wijzigingen altijd onmiddellijk worden weergegeven.
Aan de verticale of horizontale rand van het menu ziet u mogelijk een schuifbalk, afhankelijk van het effect. Die kunt u gebruiken om door het tekstvak te bladeren. Als er al tekstvakken op het videobeeld staan, kunt u in dit menu reeds tekst invoeren met behulp van een extern toetsenbord.

De tekstknop (pictogram van een klein toetsenbord in de rechterbovenhoek van het menu) opent het schermtoetsenbord en u kunt de tekst van uw keuze ingeven.

Natuurlijk kunt u ook een extern toetsenbord aansluiten om de titel in te voeren. Het is voldoende als u nu slechts één woord of alleen op de eerste pagina een titel ingeeft, omdat de nu volgende instellingen bij verdere tekst invoer later automatisch wordt overgenomen.

U kunt echter de tekst ook eerst invoeren nadat u alle instellingen genomen hebt, maar het is aan te raden om nu al letters in te geven om het latere resultaat beter te kunnen beoordelen. Als u echter elke regel verschillende opties wilt geven (bijvoorbeeld lettertype, grootte, kleur), klikt u na elke regel waarin u al tekst hebt ingevoerd op de enter toets en stelt u de gewenste nieuwe instellingen in. Een woord- of letterwijze veranderen van de tekst is niet voorzien.

Deze drie knoppen bepalen de uitlijning van de tekst: links uitgelijnd, gecentreerd of rechts uitgelijnd. Deze instelling kan ook in het hoofdmenu van de titler gemaakt worden.

De knoppen "Lettertype" en "Stijl", die we in het vervolg beschrijven, brengen ons rechtstreeks via het Titler-hoofdmenu naar de respectievelijke menu's.

Deze knop brengt ons terug naar het Titler-hoofdmenu.

De knop "Stoppen" beëindigt de titel ingave volledig en keert terug naar het "Titel" menu.

Na het klikken op “Tekstinvoeren/veranderen” keren we terug naar het Titler-hoofdmenu.

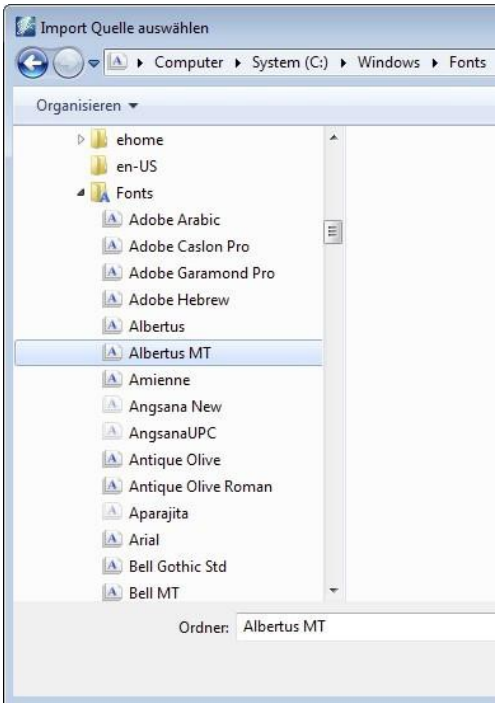
12.1.5 Lettertype (Font)

Door op de knop "Font" te klikken (de naam van het momenteel geselecteerde staat naast de knop), wordt een menu geopend waarin u een lettertype kunt selecteren en de tekengrootte kunt instellen (10-500 punt).

Het lettertype kan worden geselecteerd door er rechtstreeks op te klikken of door de schuifregelaar te gebruiken, net zoals u zou verwachten in de effectenlijst. In de lijst ziet u naast de lettertypen verschillende symbolen.
De meeste meegeleverde lettertypen zijn gemarkeerd met een "A" (= bevat alle gangbare West-Europese tekens).
Lettertypen met een gezicht (een is inclusief) bevatten afbeeldingen of symbolen in plaats van letters en cijfers, beelden of symbolen.
Lettertypen met de markering "A +" bevatten ook Oost-Europese tekens. Deze lettertypen zijn beschikbaar als aanvullende producten.
Lettertypen gemarkeerd met "A-" zijn niet altijd volledig en wijken af van het letterbeeld.

***Opmerking**: In het tot de levering horende lettertype Carolann zijn er naast de "ß" twee verschillende vormen van de "s" . De "s" -toets op het toetsenbord produceert de meer algemeen gebruikte lange "s", die enigszins doet denken aan een "f" zonder een streepje. De kleine ronde "s" staat op de toets "#".*

De tekengrootte wordt bepaald met de schuifregelaar. Het lettertype en de lettergrootte worden weergegeven door de letters "MacroSysteem." Naast het gebruik van geïnstalleerde lettertype-pakketten, kunt u ook uw eigen lettertypen rechtstreeks importeren. Alleen TrueType-fonts kunnen worden gebruikt. Hiervoor klikt u op "Lettertype (n) importeren" in dit menu. U komt dan vervolgens in een selectiemenu waarin u het aangesloten medium met de lettertypen selecteert en bevestigt. U ziet dan een lijst met beschikbare lettertypen.



Voor het momenteel geselecteerde lettertype krijgt u een voorbeeld. Hiermee kunt u lettertypen selecteren die u wilt importeren met behulp van de Multi Selectie-functie. Het aantal lettertypen dat kan worden geïmporteerd, is beperkt tot 100. Nadat alle gewenste lettertypen zijn gemarkeerd met een vinkje, klikt u op Ok om te worden ingelezen. Daarna staan de lettertypen in uw lettertypeselectie. Het lettertype wordt daar vermeld met de naam van het lettertype. Het bijbehorende symbool heeft een "A" met een hoge "x".

Als u te veel lettertypen hebt geïnstalleerd, kunt u de lettertypen ook verwijderen die u niet nodig hebt door in dit menu op "Verwijder lettertype (n)" te klikken en vervolgens de gewenste lettertypen te markeren voordat u ze met "Ok" verwijdert.

We verlaten de lettertype selectie met "OK" of "Annuleren".

De knop "Opt" rechts van de font selectie opent de lettertype-opties. Hier bepaalt u hoe breed de tekens zijn, wat hun spatiëring is en hoe breed de afstand tussen de afzonderlijke regels moet zijn voor titels met meerdere regels. Het regelbereik ligt tussen 50 en 200%.

Met deze knop reset u de instellingen naar de standaardwaarden (100%).

De "Letterbreedte" verwijdt letters en leestekens in een regel. Hiertoe klikt u eerst ergens in de regel die u wilt bewerken en gebruikt u vervolgens de schuifregelaar om het gewenste percentage in te stellen. De letters zijn - afhankelijk van het percentage aangepast - breder (+ 100%) of smaller (- 100%) en de hele lijn is verbreed of versmald. U kunt de woorden van een regel niet afzonderlijk bewerken, de instellingen zijn van toepassing op de hele regel.
Met "Letterafstand" rekt of comprimeert u een lijn, maar de breedte van elke letter blijft ongewijzigd, zodat de letters ook "in elkaar kunnen glijden".
Met "Regelafstand" kunt u de afstand tussen de geselecteerde lijn en de regel eronder wijzigen. De percentages die u hebt ingesteld, blijven behouden voor de respectievelijke regels en kunnen later nog worden gecorrigeerd.

Hoe de instellingen van invloed zijn, zien we meteen na bevestiging met "OK".

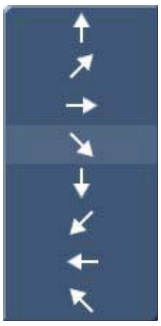
12.1.6 Tekst-Stijl

Open het menu "Stijl" om het uiterlijk van de tekst of letters te wijzigen. Daar ziet u rechtsboven een tekstvoorbeeld waarin u ziet hoe u het lettertype hebt ontworpen. In het gebied linksboven kunt u bepalen hoe de tekst moet zijn. Een klik op de knop "Kleur" roept het kleurkastje op (hoofdstuk 3.3, "Het kleurkastje "), een klik op "Motief" roept het menu "Kies motief" op (hoofdstuk 3.3 "ImagePool"). Daar kunt u het patroon van uw keuze selecteren waarvan u de modus (positief / negatief), Alphawaarde en kleur ook kunt bepalen. Zelfs met een tekststijl kan het zinvol zijn om met transparantie te werken. Met het oppervlak iets transparanter, werkt de rand of het 3D-effect van de tekst sterker, wat als een speciaal stilistisch middel kan worden gebruikt. Als u de Alphawaarde van het oppervlak instelt op 0%, is het tekstoppervlak volledig doorschijnend. De tekst kan nu bijvoorbeeld alleen door een kader worden weergegeven en vormt zo een zogenaamd hol lettertype. Als u de transparantie wilt aanpassen, bepaalt u de kleur in het selectiemenu of gebruikt u de schuifregelaar "Alfa" om het patroon aan te passen. U ziet al transparantie in de voorbeeldafbeelding van uw kleur of patroon erboven.
Door op "OK" te klikken in het venster "Kies motief", bevestigt u uw instellingen en keert u terug naar het "Stijl" menu.

Klik nu op de knop "Rand". Met de schuifregelaar ernaast kunt u de dikte bepalen, met even waarden van 0 (inactief) tot 6 (sterk). Gebruik de knop “Kleur / Motief” om de ImagePool te openen, waar u kunt beslissen of u het kader wilt modelleren of kleuren.

In het onderstaande veld ziet u de knop "Schaduw", waarvan de "diepte" - dat wil zeggen de afstand tot het lettertype - kan worden bepaald met behulp van de bijbehorende schuifregelaar (pare waarden tussen 0 en 20).

De "richting" van de schaduw kan worden geselecteerd (zie afbeelding) uit acht verschillende opties, en de "kleur" wordt opnieuw ingesteld met het kleurkastje.



***Tip**: in de schaduwkleur wordt het gebruik van een Alphawaarde tussen 40 en 70% aanbevolen, omdat zelfs in de natuur een schaduw nooit "volledig zwart" is, maar men ook in de schaduw iets van de in de schaduw liggende dingen ziet.*
Voor de meeste kijkers waar we het in de loop der jaren over hebben gehad, voelt een schaduw die naar rechts beneden valt het meest natuurlijk aan. Dit kan te maken hebben met het feit dat over de hele wereld de zon van bovenaf op de objecten (en dan ook onze titel) schijnt. In culturen zoals de onze, die van links naar rechts schrijven, lijkt een scène die van linksboven wordt belicht het best verlicht, het meest helder en 'meest natuurlijk'.

***Opmerking**: de schaduwinstellingen worden in de Bogart Titler altijd gemaakt voor alle regels van een tekstvak. Als u lijnen zonder schaduw en regels met schaduw wilt combineren, moet u met verschillende vakken werken.*
Daarover meer hieronder.

Gebruik de vervaging-schuifregelaar om het silhouet van de schaduw te verzachten en het er realistischer te laten uitzien.

In het rechtergedeelte van het "Stijl" menu ziet u de functie "Cursief", die u kunt activeren door rechts in het vakje te klikken, zodat er een vinkje verschijnt. Met de knop "Gladheid" kan men de tekst een enigszins vervaagde tekstrand geven.
Eventueel voorkomende compressie-artefacten kunnen zo worden verzwakt.

De configuratie-opties voor "3D" volgen. U kunt de sterkte van de driedimensionaliteit instellen met even waarden tussen 0 en 20 met de schuifregelaar. Dit effect zorgt ervoor dat de letters verschijnen alsof ze een bepaalde dikte krijgen. Vooral bij hogere waarden moet de tekenafstand worden verhoogd tot bijvoorbeeld 120%, omdat de letters elkaar anders kunnen overlappen.
U kunt de "richting" van de driedimensionaliteit kiezen uit vier verschillende "schuine" opties.
Een regelrechte aanbeveling voor een richting kan men niet geven, als men al een schaduw heeft gekozen, moet men de schaduw niet noodzakelijkerwijze diametraal tegemoet lopen.

De structuur kan op zijn beurt worden ingesteld via de knop "Kleur / motief", waarbij een tint wordt aanbevolen die overeenkomt met de kleur van het lettertype, maar waarvan de helderheid tussen deze en de achtergrondkleur ligt.

In de tekst links hierboven kozen we een van de Arabesk-achtergronden voor het oppervlak, met dezelfde achtergrond enigszins verduisterd voor driedimensionaliteit. Een niet helemaal wit frame van sterkte 2 begrenst het oppervlak goed leesbaar, een semi-transparante (Alpha 41%) schaduw met 8-vervaging laat veel van de achtergrond doorschijnen, een totaal van "ronde", hoewel misschien een beetje te kleurrijke titel.
Tot slot merkten we dat de linker tekst met een letterafstand van 100% misschien een beetje te "versnipperd" is, terwijl met 90% letterafstand aan de rechterkant, het er net iets "meer gebonden" en compacter uitziet.

U ziet het, "smaken" verschillen en men kan, zou en moet er wat aan "slijpen" totdat u uw eigen persoonlijke wensstijl bereikt hebt. Bijna alles is mogelijk en de titel, ook onder filmmakers wel bekend als het "visitekaartje van de film", verdient een beetje aandacht. Of zelfs een veel beetje meer.

Linksonder in het "Stijl" menu bevindt zich de knop "Archief". In het archief kunt u uw verzamelde stijlen opslaan. Daarnaast zijn enkele voorbeelden opgenomen. Het menu "Stijl" wordt gesloten door te klikken op “Ok" (accepteren van de instellingen) of op "Afbreken".

Terug gekeerd naar het tekstmenu, zien we naast een weergave van het gebruikte oppervlak, de tekens "R S K 3D" die ons - met een beetje oefening in een oogopslag - laten zien dat in de stijlbewerking een "**R**"and, een "**S**"chaduw, het eigenschap "**K**" cursief en het "**3D**" ontwerp werden gebruikt. Bij uitgebreide titelcreaties een nuttige snel info.

Met de knop "Lettertype en stijl naar alle regels in dit vak kopiëren” kunt u de instellingen die in de geselecteerde regel zijn gemaakt naar alle andere regels van het huidige tekstvak kopiëren.

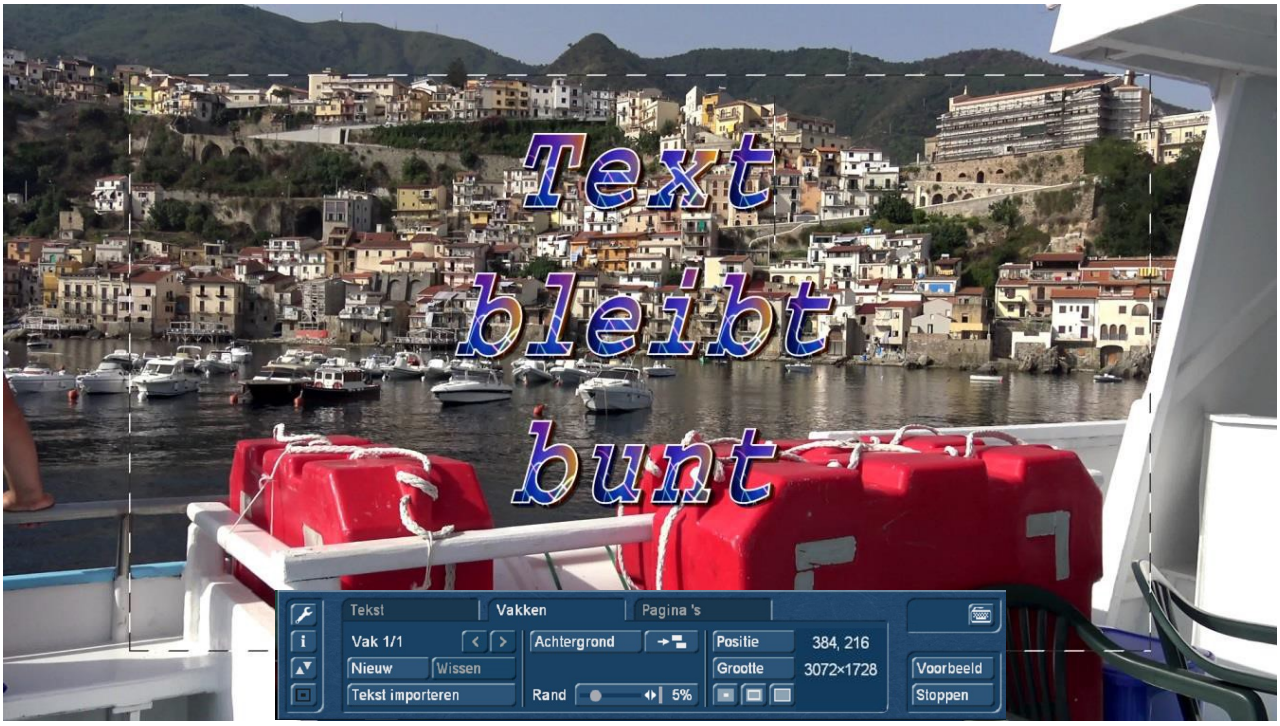
12.1.7 Tekst-uitlijning

U kunt de horizontale uitlijning van uw tekst instellen (links uitgelijnd, gecentreerd, rechts uitgelijnd) met de drie knoppen aan de rechterkant van het tekstmenu. Deze definitie telt regel voor regel, zodat in een tekstvak kan worden gewisseld.

Onder de knoppen voor de horizontale uitlijning bevinden zich de knoppen voor de uitlijning van het volledige tekstvak, d.w.z. alle rijen, aan de bovenkant of onderzijde van het tekstvak of, hier in de afbeelding geselecteerd, in het midden van het tekstvak.

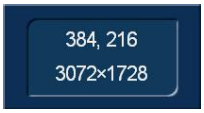
Met deze schakelaar kan de verticale uitlijning worden overgedragen naar alle vakken van een pagina. Met "actieve regel wissen" wordt de momenteel geselecteerde tekstregel verwijderd.

12.1.8 Het vakken menu



Linksboven in het hoofdmenu van de titler ziet u eerst het bijschrift "Vak 1/1". Dit vak, waarop we onze tekst zojuist hebben ontworpen, is omlijnd met zwarte en witte lijnen. Aan de rechterkant van het menu kunnen we zien hoe groot dit vak is (in ons geval 3.072 x 1.728 pixels) en waar op het scherm de linkerbovenhoek van dit tekstvak staat

(in ons geval 384 pixels rechts en 216 pixels onder de linkerbovenhoek van het scherm, positie 0-0).
De positie en de grootte van het vak kunnen worden aangepast door de juiste knop te selecteren, dan hangt (bij "positie") het hele vak aan de muisaanwijzer en kan op het scherm verplaatst worden of (in "grootte") "plakt" de muisaanwijzer rechtsonder aan de hoek en men kan dan het vak vergroten of verkleinen.
De Bogart Titler toont ons het resultaat in realtime en in volle glorie en schoonheid terwijl we het vak met tekst verplaatsen of het formaat wijzigen.

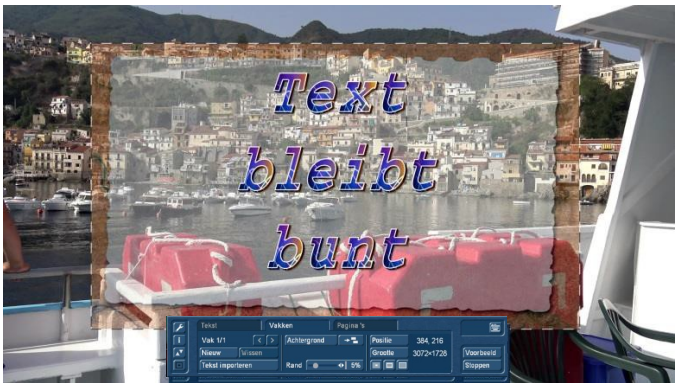


De positie en grootte worden tijdens de wijzigingen ook numeriek weergegeven.

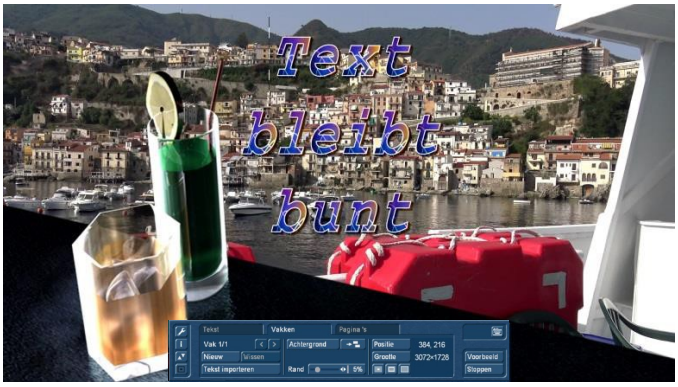
***Opmerking**: wanneer u het formaat verkleint, omkaderd de vak-rand eerst het lettertype, met verdere verkleining wordt de tekst niet verkleind, maar het tekstvak snijdt hem af (zie onderstaande afbeelding).*

Voor het eenvoudig definiëren van de vak-grootte zijn er drie snel-knoppen die een tekstvak met een klik op de minimumgrootte (tekst wordt eng omrand), de zichtbare grootte (zie grote afbeelding hierboven) of de maximale grootte (tekstvak zo groot als het scherm of de projectinstellingen, geen rand zichtbaar) instellen.

Standaard zijn de vakken transparant, dus de tekst bevindt zich direct boven het videobeeld. Maar er is de mogelijkheid om zijn titel op een zichtbaar “tekstvak” te plaatsen. Daarvoor dient de knop "Achtergrond", die de ImagePool oproept en het mogelijk maakt om elke daar opgeslagen afbeelding (inclusief zelf "gebouwde") als achtergrond voor dit vak te laden.



Of u dit nu ontwerpt (zie hierboven links) als een "hard tekstvak " of (rechtsboven) met een transparantie, als u (zie linksonder) iets moois construeert of (rechtsonder) heel ongebruikelijke ideeën hebt, tekstvak achtergronden laten zich effectief inzetten.



Met deze knop kan de achtergrond indien nodig ook naar extra vakken op een pagina worden gekopieerd.

De instelling "Rand", regelbereik van 0 tot 25%, definieert een "tekst taboe zone" van het tekstvak, d.w.z. een tekstvrije rand. Standaard is hier 5%.

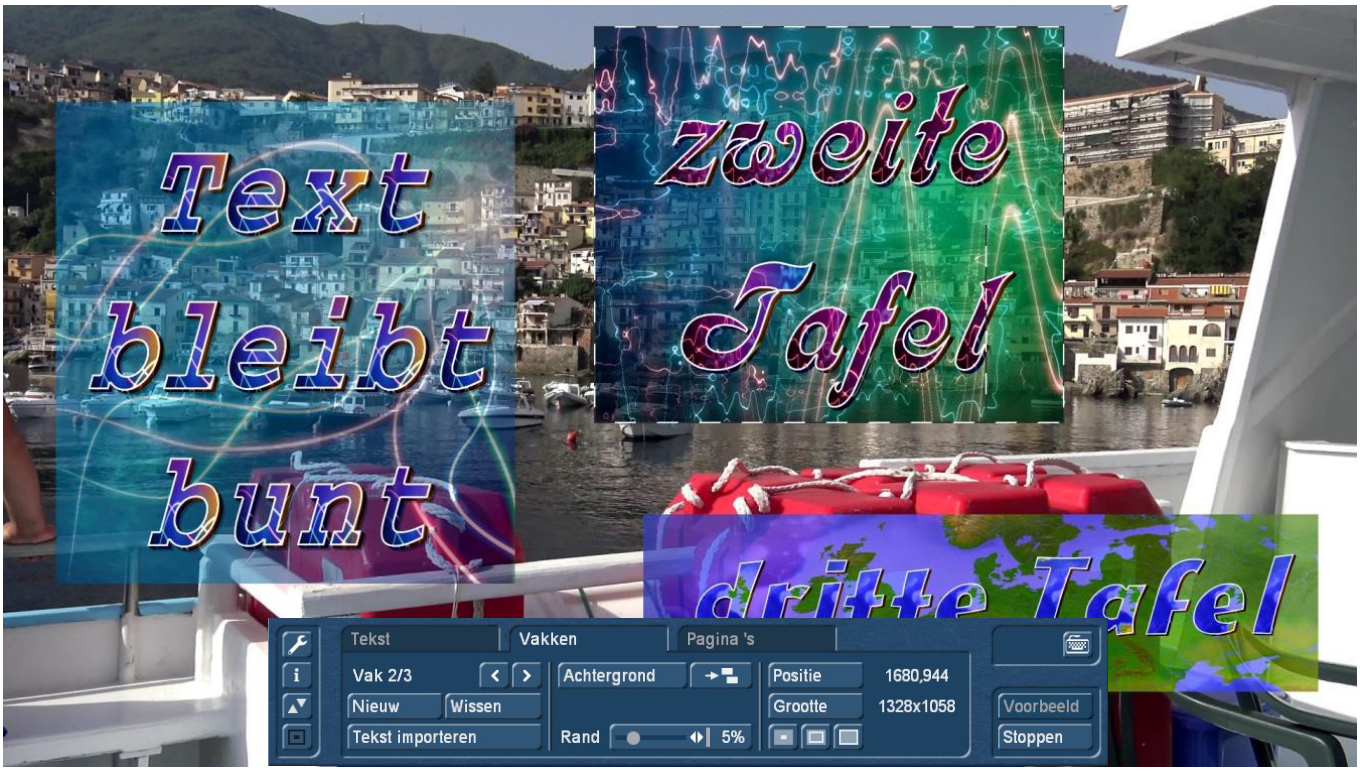
Met "Nieuw" maakt u een tweede naast het altijd bestaande eerste vak. Dit tweede vak wordt standaard in "Zichtbare grootte" in het midden van het scherm geplaatst. De eigenschappen worden overgenomen van het eerste bestaande vak, elk toegevoegd vak wordt "boven" het vorige geplaatst.

Nadat u een tekstvak hebt toegevoegd, verandert het paneel in "tekstvak 2/2". Nadat een ander tekstvak is toegevoegd, verschijnt "tekstvak 3/3" enz. Tegelijkertijd worden de pijlen naast de vak weergave actief.

Met de rechterpijl kunt u nu vooruit door de tekstvakken manoeuvreren, de linkerpijl gaat terug naar het vorige tekstvak.

***Opmerking**: U kunt ook schakelen tussen de tekstvakken door rechtstreeks op een plaats in de voorbeeldafbeelding te klikken waar het vak zich bevindt. Vervolgens wordt het tekstvak gemarkeerd met stippellijnen.*

U kunt de positie en grootte van elk tekstvak bepalen door met de trackbal-bal te rollen. Als de linkerbovenhoek van het vak de gewenste positie heeft bereikt, bevestigt u dit door op de linker trackbalknop te klikken. Door met de bal opnieuw te rollen, bepaalt u de grootte, die u vervolgens bevestigt door op de linker trackbalknop te klikken.



Als tekstvakken door andere worden verborgen, kunt u naar de vorige vakken gaan door, ofwel de grootte van de bovenliggende vakken te wijzigen of te verplaatsen of door op het toetsenbord op de Tabtoets (links van de letter a) te klikken totdat het gewenste tekstvak te voorschijn komt.

***Opmerking**: houd er a.u.b. rekening mee dat de tekstvakken na de berekening worden gerangschikt in de volgorde waarin ze zijn toegevoegd. Dit betekent dat in ons voorbeeld hierboven bij een vak overvloei-effect, het eerste, linker vak, eerst wordt ingevloeid, dan het middelste tweede en ten slotte het rechter, derde vak.*
De vakken liggen dan ook in deze volgorde op elkaar.

Door op de knop "Wissen" te klikken, wordt het momenteel actieve, dus gestippelde tekstvak verwijderd en wordt het laatst toegevoegde tekstvak weer actief.

Met "Tekst-Importeren" kunt u teksten die op de computer zijn gemaakt (bijvoorbeeld een e-mail met de gewenste aftitelingstekst van de klant voor wie de film wordt gemaakt) in een tekstvak importeren. Het bespaart werk en voorkomt tipfouten.
Ondersteund wordt het standaard tekstformaat "ANSI" als een .txt-bestand.

***Tip**: Indien uw tekstverwerker dit formaat niet kan verwerken, sla uw tekst dan op als een ".txt" -bestand en laad dit bestand in de Windows "Editor", het standaardtekstprogramma dat bij Windows wordt meegeleverd.*
Vanuit de editor kunt u de tekst vervolgens opnieuw exporteren met de codering "ANSI". Deze tekst kan dan in elk geval in de Bogart Titler worden geïmporteerd.

Als u een pc-tekst wilt importeren, houd er dan rekening mee dat alleen de pure tekst wordt gebruikt, maar niet de instellingen (font, type, grootte). Er worden de in de Titler ingestelde lettertypen, grootten, etc., toegepast op de geïmporteerde tekst.

Nadat u de knop Importeren hebt geselecteerd, wordt een Windows-venster geopend en kunt u het tekstbestand selecteren dat u wilt importeren. Als u niet van de harde schijf wilt importeren, zorg er dan voor dat het bijbehorende medium wordt geplaatst (CD / DVD) of aangesloten (USB stick, externe harde schijf) voordat u het importproces start. Na selectie worden de teksten op het bronmedium weergegeven en kunt u de gewenste tekst selecteren om te importeren.

***Opmerking** : De Bogart Titler heeft, met name voor langere teksten, wat meer tijd nodig om de import te voltooien, of om de tekst weer te geven met alle mooie eigenschappen die u hebt gedefinieerd. Voor een heel groot lettertype met een textuuroppervlak, rand, 3D-effect en wazige schaduwen, moet u geduldig zijn totdat u een tekst van enkele honderden letters op het scherm ziet.*

12.1.9 Het paginamenu

Een titel kan niet alleen meerdere tekstvakken op één pagina bevatten, maar u kunt ook een willekeurig aantal pagina's maken. "Willekeurig aantal" klopt niet helemaal, het aantal hangt een beetje af van de opslagcapaciteit van uw systeem. We maakten met onze Testcomputer 171 pagina's met verschillende half-transparante achtergronden op, daarna wou de Titler niet meer.
Zoveel pagina's waren misschien niet eens nodig voor titels à la “Lord of the Rings”.

Linksboven ziet u het bijschrift "Pagina 1/1". Na het toevoegen van een pagina met "Pagina toevoegen", ziet u "Pagina 2/2". Na het toevoegen van een andere pagina verschijnt "pagina 3/3" enz. Met de rechterpijl kunt u nu vooruit door de pagina's manoeuvreren, de linkerpijl keert terug naar de vorige pagina.

De nieuw toegevoegde pagina neemt de achtergrond over van het op de vorige pagina actieve tekstvak en produceert op de nieuwe pagina een leeg tekstvak in "zichtbare grootte".

Elke pagina kan, zoals eerder beschreven, worden gevuld met deze ene of meerdere vakken .

De pagina's worden opeenvolgend afgespeeld met pagina-effecten (zie hoofdstuk: 12.1.1), geblindeerd, gepusht enz., Afhankelijk van het ingestelde effect.

***Tip**: houd er rekening mee dat alle pagina's de aan het begin geselecteerde effecttijd moeten delen. Als u een titel met een lengte van 6 seconden maakt en 6 pagina's in die titel produceert, zullen uw kijkers - om van in- en uitvloeien nog niet te spreken - één seconde hebben om elke pagina te lezen. Dat is krap …..heel krap.*

Door op "Pagina wissen" te klikken, wordt de momenteel weergegeven (actieve) pagina verwijderd en ziet u de volgende pagina op uw videobeeld. Als de laatste pagina is verwijderd, ziet u de vorige pagina op het videobeeld.

Als men op "Pagina-archief" klikt, wordt een menu geopend waarin u 4 knoppen ziet : "Laden", "Opslaan, "Wissen" en "Afbreken" .

Klik op "Laden" om de lijst met eerder opgeslagen pagina's te openen, waarin u een pagina in de titler kunt laden door deze direct te selecteren en te bevestigen met "Laden". Deze pagina wordt toegevoegd achter de bestaande pagina's.

Een klik op "Opslaan" opent dezelfde lijst. Nu hebt u twee opties :

1. U kunt klikken op de invoerregel onder de lijst en vervolgens een naam geven aan de momenteel actieve pagina en vervolgens op "Enter" klikken in het toetsenbordveld of op "Opslaan" in het tekstarchief veld. Deze pagina wordt vervolgens opgeslagen onder de door u gekozen naam en kan later of in andere projecten opnieuw worden geladen. Alle vakken van een pagina met al hun eigenschappen worden opgeslagen. Alternatief kunt U een titel uit de lijst selecteren en vervolgens op de invoerregel klikken die nu de naam van het geselecteerde effect toont. Deze naam kunt u nu veranderen met een naam naar keuze.

2. Optioneel kunt u ook één titel selecteren zonder daarna op de invoerregel te klikken. Als u vervolgens bevestigt met "Opslaan", wordt gevraagd of u de geselecteerde eerder gemaakte titel wilt overschrijven met de nieuwe. Bevestigen met ja behoudt deze de naam. Het verschil met de eerste mogelijkheid is dat u niet alleen de naam overschrijft, maar ook de titel zelf, dwz deze onherroepelijk verwijdert. Met behulp van deze archivering kunt u uw vaak gebruikte standaardteksten onafhankelijk van het project opslaan en indien nodig opnieuw gebruiken.

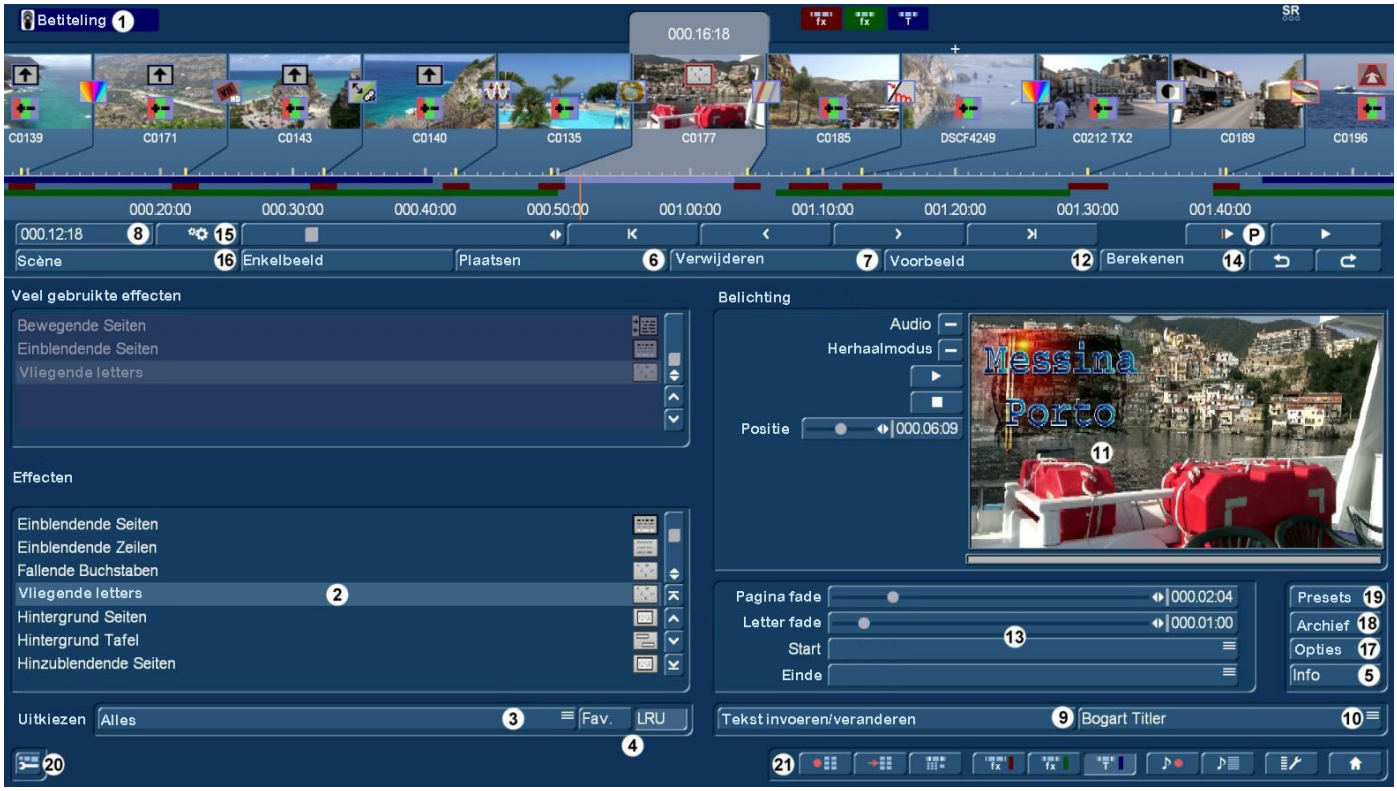
Als u op "Wissen" klikt, roept u de lijst met opgeslagen titels op, waarin u nu de titel kunt selecteren die u wilt verwijderen en bevestigt met "Wissen". Als u op "Afbreken" klikt, wordt het venster gesloten zonder aanpassingen te maken.

12.1.10 Verdere knoppen in het Titelmenu

Met de knop “Voorbeeld” kunt u een preview van de titel bekijken als u de titel aan het storyboard hebt toegevoegd voordat u het titelmenu opende. Als het effect nog niet ingevoegd werd, kan "Voorbeeld" niet worden geselecteerd.

Met de knop "Stoppen" bevestigt u alle instellingen en keert u terug naar het "Titler Menu ".

Met "Afbreken " verlaat u het Titler Menu zonder de instellingen op te slaan voor het menu "Titels".



G Realtime preview: Na het invoegen van het effect en natuurlijk na het schrijven van de titel, wordt dit effect onmiddellijk in realtime gespeeld in het preview-venster aan de rechterkant (**11**). Met de knoppen aan de linkerkant van het venster kunt u bepalen of u het voorbeeld één keer of eindeloos wilt bekijken en of u geluid bij het voorbeeld wilt hebben of niet. Bovendien kunt u het voorbeeld stoppen en opnieuw beginnen.

Bogart 10 NEU Met de schuifregelaar "Positie" kunt u door het effect bladeren zonder het menu te verlaten om onmiddellijk het exacte gedrag en uitwerking van het effect in het voorbeeldvenster te beoordelen.

Als u op de knop "Voorbeeld" (**12**) klikt, wordt een klein venster geopend waarin het ingevoegde effect afpeelt, zodat u het kunt beoordelen en eventueel correcties kunt aanbrengen (in termen van kleur, sterkte, tijd, enz.) voordat u het laat berekenen. De afspeeltijd van de preview komt ongeveer overeen met het eindresultaat. Het voorbeeld "schokt" een beetje omdat het niet met de volledige framesnelheid werkt. Een voorbeeld neemt geen ruimte op de harde schijf in beslag.

Deze "traditionele" preview is vooral belangrijk voor bezitters van de Brons- en Zilver-editie, gebruikers van de Gold-versie en dus de echttijd preview zullen deze optie zeker niet vaak gebruiken.

Nadat de titel is geschreven, kunt u nu de overeenkomstige effectopties in het veld rechts van de effectenlijst (**13**) instellen. Daar kunt u bijvoorbeeld kleuren of sterke punten van de effecten definiëren, de overvloeihoogten aanpassen of het in- en uitfaden van het titeleffect tijdens het bekijken van de realtime preview “verfijnen”.

Als u tevreden bent met wat u in het voorbeeld ziet, kunt u de titel berekenen door de knop "berekenen" (**14**) te selecteren en er vervolgens in "volle pracht en schoonheid" en normale snelheid naar kijken.

Bogart 10 NEU Alternatief hebt u ook de mogelijkheid om met de knop "zichtbaar bereik berekenen" (**15**) dat te doen. Alle beeldeffecten die in de huidige weergave kunnen worden gezien, worden berekend. Dit is vaak een handig alternatief tussen het berekenen van een enkele titel en het berekenen van het hele storyboard.

Heeft uw Bogart-editie de scène-knop (**16**), kunt u de meerlagen techniek gebruiken. In de basiseditie hebt u slechts beperkte mogelijkheden om een scène te maken.

Opties (**17**): hier vindt u de mogelijkheid om de loop van het effect te beïnvloeden. Standaard wordt een effect met gelijkblijvende snelheid op een scène toegepast. Hier kunt u het proces bovendien vertragen of versnellen. Met "geremd" is het effect aan het einde van het effect langzamer, met de instelling "versneld", gaat het effect naar het einde overeenkomstig sneller, als het respectievelijke effect een verloop heeft.

Archief (**18**): met veel titeleffecten kunt u verschillende presets maken, waarmee het effect individueel kan worden ontworpen. S G Deze eenmaal gemaakte instellingen kunnen nu worden opgeslagen in een archief en later opnieuw worden geladen.

Standaard (**19**): Aangezien u de Titler onbedoeld kunt 'verdraaien', klikt u hier - zonder verdere beveiligingsvragen! - de presets van de titler herstellen.

Ook bij het titelmenu is er een gebruikersinterfaceoptie, "GUI" (voor "grafische gebruikersinterface") (**20**).
Hier kan de afbeeldingsgrootte van het storyboard worden gevarieerd tussen klein, middelgroot en groot, de afbeeldingsnamen kunnen kleiner of groter worden ingesteld en het Storyboard Plus-display kan worden in- of uitgeschakeld. De hier gemaakte instellingen worden overgenomen in de andere menu's, maar kunnen daar indien nodig ook worden gewijzigd.

Door op de menupictogrammen rechts onder in het menu (**21**) te klikken, wordt u rechtstreeks naar de menu's Video-opname, Importeren, Bewerken, Overgangseffecten, Langetermijneffecten, Titels (momenteel geselecteerd), Audio-opname / bewerking, Audio-dub-instellingen en Hoofdmenu geleid.

12.1.11 De Titeleffecten afzonderlijk

In de effectenlijst vindt u standaard de volgende titeleffecten :

Bewegende pagina's: de richting waarin de titel (verdeeld over een of meer pagina's) naar binnen rolt ("In") en de richting waarnaar de titel moet worden uitgerold ("Uit") kan hier worden bepaald. Er zijn acht richtingen om uit te kiezen. Bovendien kan de "beweging" worden ingesteld tot 12 seconden.

Horizontale roltitel : de roltitel schuift van rechts naar links door de afbeelding, waarbij een willekeurig aantal letters kunnen ingevoerd worden in het tekstinvoer menu.

Invloeiende V-rol : de tekst rolt van onder naar boven door de afbeelding, de snelheid van scrollen is afhankelijk van de lengte van de scène en de lengte van de tekst (de tekst scrolt zo snel dat deze door het hele scherm heen door het scherm gaat). De titel komt doorzichtig in de scène, wordt vervolgens helder in het midden en verdwijnt weer wanneer deze verder rolt. U kunt de hoogte van deze fade-in of fade-out instellen met de "Vloei sterkte" -knop van 10-200 pixels.

Overvloeiende pagina's : alle pagina's van het document vloeien achtereenvolgend over in elkaar. De snelheid kan worden aangepast met "Overvloeien" van 0-12 seconden.

Pagina's : alle pagina's van het document worden één voor één weergegeven. De weergave gebeurt zonder overvloeien en pauzes. Alle pagina’s worden over de lengte van de scène verdeeld.

Pagina's in- uitvloeien : alle pagina's van het document worden achter elkaar weergegeven en verborgen. Het "Overvloeien" geeft aan wanneer de titel moet worden weergegeven (maximaal 12 seconden), de "Pauze" geeft de tijd tussen twee pagina's aan (tot 12 seconden).

Plaatshouder: dit is geen effect in de ware zin van het woord. Het wordt gebruikt wanneer een herstel van een projectback-up effecten bevat die nog niet zijn geïnstalleerd op het systeem dat wordt gebruikt (zie ook "Overgangseffecten, hoofdstuk 10).

V-Rol : de tekst loopt van beneden naar boven door de afbeelding. De snelheid van het scrollen hangt af van de lengte van de scène en de lengte van de tekst. De tekst wordt zo snel gescrold dat het precies op de lengte van de scène door het hele scherm gaat. Ook hier kunnen meerdere pagina's worden ingevoegd.

13 Het Audio-bereik

Pas wanneer uw video volledig is afgewerkt, zodat bewerking, effecten en titels zijn voltooid, zou u zich aan de nasynchronisatie mogen wijden. Omdat u in het geval van een reeds uitgevoerde nasynchronisatie de harmonische beeld- / geluidscontext zou veranderen door opeenvolgende cuts of effecten. Om misverstanden te voorkomen: zelfs na het nasynchroniseren zijn verdere wijzigingen in het storyboard mogelijk. Vervolgens verschijnt een vraag om wat te doen met de audiotracks. Maar u moet zorgvuldig nadenken over de acties in deze wijzigingen en aandacht schenken aan de reeds geïmporteerde audio en dit controleren.

Dit deel gaat over dubbing, dwz het invoegen van extra soundtracks, die worden gemengd met het originele geluid en een aanvulling vormen.

Het nasynchronisatieproces gebeurt volgens hetzelfde principe als de eigenlijke videobewerking:

1. De onbewerkte (geluid) gegevens opnemen

2. Het muziekstuk opsplitsen in meerdere afzonderlijke stukken (indien gewenst)

3. Inkorten van deze gegevens, d.w.z. wegsnijden van ongewenste geluiden zoals hoesten, restjes van naburige CD titels, enz.

4. Speciale bewerking van het muziekstuk of een deel ervan (bijvoorbeeld het verwisselen van stereosporen).

5. Deze stukken in het storyboard plaatsen.

6. Aanpassen van het volume van de O-toon, eventuele commentaren en achtergrondmuziek aan elkaar, evenals het instellen van zachte fade-in en fade-out.

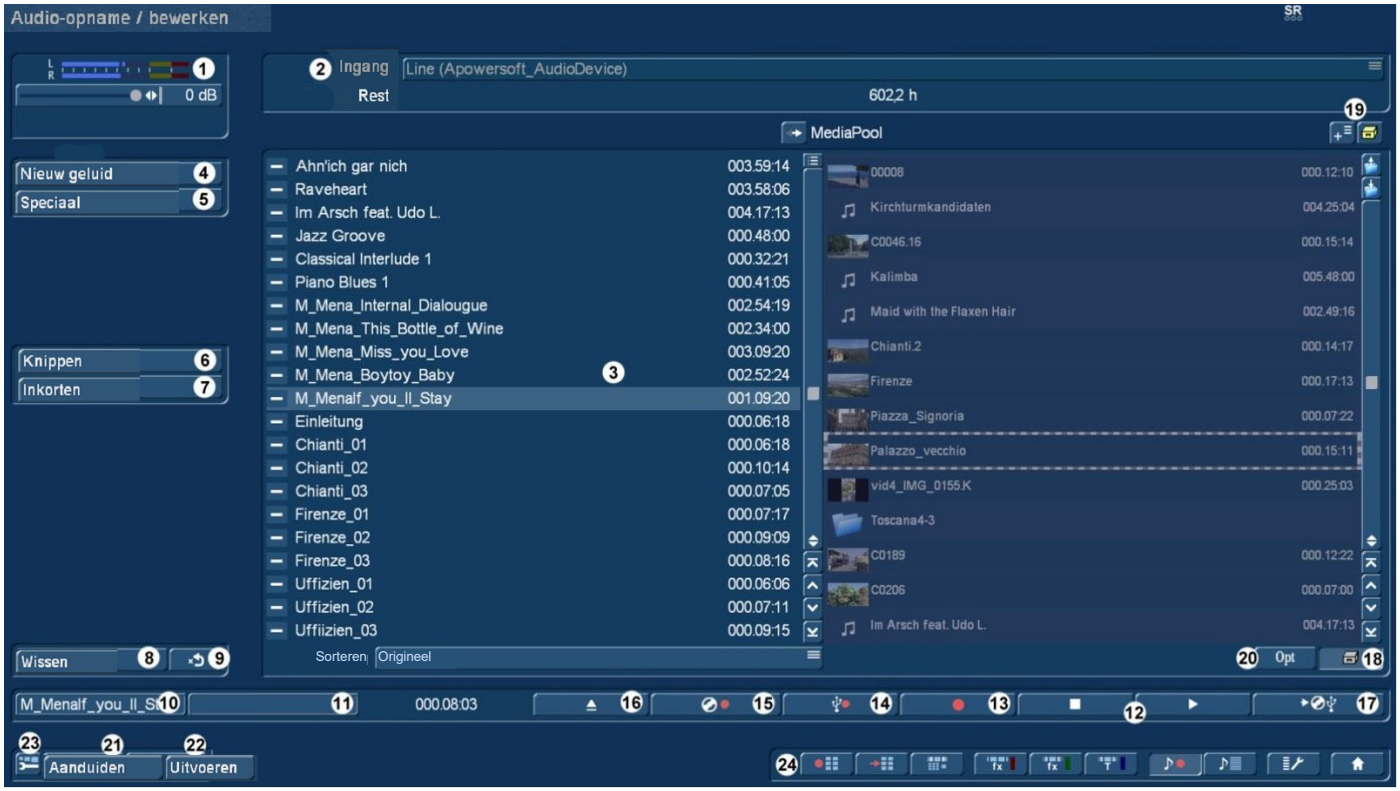
7. Voeg geluidseffecten toe (indien gewenst)

8. Pas het volume van afzonderlijke stukken nauwkeurig aan met behulp van de envelop (indien gewenst)

9. Bereken (indien nodig) het hele geluid (alle stereotracks worden samen berekend op een stereospoor)

10. Dan ontbreekt alleen nog het exporteren - uw video is klaar!

13.1 Opname / Bewerken



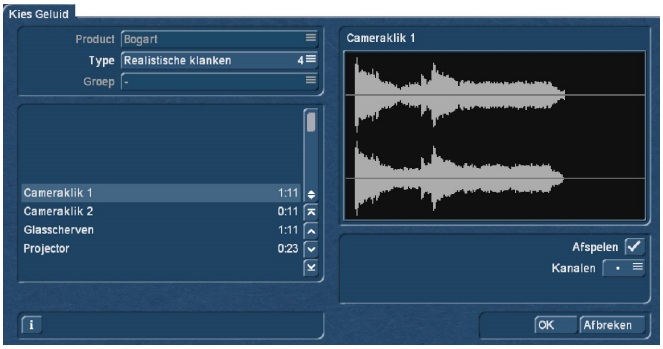
U kunt dit menu openen door te klikken op Audio-opname in het Bogart hoofdmenu of door de bijbehorende sneltoets in andere menu's te gebruiken. In dit menu kunt u uw audiomateriaal importeren door op een van de rode ronde opnameknoppen te klikken. U kunt hier ook de geïmporteerde nummers splitsen, bijsnijden, bewerken, groeperen en hernoemen.

De niveau-indicator (**1**) (linksboven, zie hoofdstuk 3.3) wordt gebruikt om de modulatie te regelen. Als de opname te luid of te zacht is, kunt u de sample bewerken met speciale effecten en zo het volume of uiterlijk wijzigen.
Een blauwe flikkering in de niveaumeter betekent dat er geen probleem zal zijn, een gele flikkering geeft een mogelijke overmodulatie aan tijdens het nasynchroniseren (alleen als er meerdere overstuurde passages worden gemixt) en een rood flikkeren geeft een overmodulatie aan.

In de rechterbovenhoek vindt u de keuzeknop voor de audio-ingang (**2**). Als u meerdere audiobronnen op uw pc hebt aangesloten, kunt u hier overschakelen naar de gewenste ingang. Net onder de schakelaar wordt de beschikbare "resterende capaciteit" voor audio opname weergegeven.

In de samples lijst (**3**) worden de opgenomen muziekstukken weergegeven met de bestandsnaam en hun lengte.
Als u een sample in een van de geluidssporen van het Audio Dubbing-menu hebt ingevoegd, wordt deze sample gemarkeerd met een kleine punt na de lengte markering.

De knop "Nieuw geluid" (**4**) opent een menu waarin de functies "Geluid", "Regelsample" en "Sinustoon" kunnen worden ingesteld en uitgevoerd met de bijbehorende opties.



Met het effect "Geluid" kunt u geluidseffecten van de zogenaamde audiopool rechtstreeks in geluidsfragmenten converteren en deze gebruiken voor het nasynchroniseren. Klik op de knop "Geluid kiezen" zodat de audiogroep wordt geopend.

Selecteer een geschikt geluid, verlaat de audiopool en vervolgens het venster "Nieuw geluid" met "OK".

Let op, de lengte die u kunt instellen in het menu "Nieuw geluid" wordt niet gebruikt - maar de lengte van het geluidseffect wordt gebruikt.

Met de knop "Regelsample" kunt u een volledig stil geluidsstuk creëren, bijvoorbeeld om indirect delen van een andere sample te beïnvloeden voor de duur van de regelsample (zie "Nasynchronisatie - Indirecte volumeregeling"). De regelsample die in de samplelijst is gemaakt, heeft de lengte die u hebt geselecteerd. Bovendien is deze sample in de IN- en UIT-bereiken met 5 sec ingekort. Dus als u een wat langere regelsample nodig hebt, kunt u dit bereik gebruiken.
Met "Sinuston" kunt u een klank creëren door "Frequentie" (440 Hz of 1 kHz) en "Volume" (-20 tot 0 dB) specificeren.
Aan het begin en / of einde van de sinusgolf kan een licht krakend geluid hoorbaar zijn, dat tijdens het afspelen niet volledig kan worden vermeden.
De geluidsstukken die hier worden gemaakt, worden opgeslagen in de samplelijst.

Ook in dit menu kunt u uw eerder geselecteerde favorieten (hoofdstuk 4.1.6) en de vaak gebruikte effecten in een apart gedeelte weergeven.

'Speciaal' (**5**) biedt u de mogelijkheid om verschillende wijzigingen aan een sample aan te brengen, waarvan er veel echter alleen zin hebben of functioneren bij stereofonische stukken.

Bogart SE maakt van deze samples een kopie met de gewenste wijzigingen, het originele geluid wordt bewaard.

De volgende speciale functies zijn inbegrepen bij Bogart SE :

Basisbreedte: Kunstmatig verbreden van de afstand tussen de luidsprekers. Dit wordt bereikt door een negatieve overspreken van de kanalen. U kunt de "breedte" van 0-175% instellen.

Kanaal kopiëren: zoals u kunt zien in "Modus", kopieert deze functie het linker kanaal naar rechts of omgekeerd.

Kanalen wisselen : met deze functie kunt u het linker en rechter geluidsspoor verwisselen.

Volume: dit kan worden gebruikt om het audio "volume" voor elk muziekstuk met + -20 dB te verhogen of te verlagen.

Volume LR: dit maakt het mogelijk om de twee audiosporen ("Links" en "Rechts") van een sample op verschillende manieren aan te passen, waarbij u ook kunt kiezen uit een bereik van -20 tot +20 dB.

Mono: Schakelt een stereosignaal in mono.

NOP: hier kunt u geen aanpassingen aan uw song aanbrengen. Deze functie wordt, net als bij de beeldeffecten, gebruikt voor de interne foutanalyse van MacroSystem.

Uitschakelen : onder "Uitschakelen" dempt u ofwel het linker en / of het rechter geluidskanaal. U kunt de functie ook uitschakelen door "---" te selecteren, zodat u de soundtrack bijvoorbeeld tijdelijk dempt en het effect niet hoeft te verwijderen.

Surround : het surround-effect wordt gebruikt in combinatie met een surround-ontvanger of versterker om het geluid van een sample in te stellen op een specifiek kanaal, dwz op een specifieke luidspreker. Met name op het gebied van audio-nasynchronisatie met commentaren kunnen interessante geluidsindrukken worden bereikt. Vanaf een "normale" mono- of stereo-televisie wordt het surround-geluid zoals gebruikelijk, zonder surround-effecten, via één of twee luidsprekers weergegeven. Het is daarom geen probleem om op elk apparaat een film af te spelen die is ingesteld op Surround. Nadat u het surround-effect hebt geselecteerd, zijn de volgende opties beschikbaar:

Links voor: het geluid wordt alleen via de luidspreker links voor gespeeld.

Midden vooraan: afspelen gebeurt alleen via de luidspreker vooraan, midden (midden).

Rechts voor: het geluid wordt alleen weergegeven via de luidspreker rechts voor.

Achterkant: het geluid komt van de twee achterste luidsprekers.

Links achter : alleen het achterste linker-kanaal geeft het geluid weer. Dit is alleen mogelijk met een ontvanger of versterker die "Pro Logic II" ondersteunt (handelsmerk van "Dolby Laboratories"). Zonder "Pro Logic II" zal het afspelen gelijktijdig plaatsvinden over de twee achterste en voorste linker kanalen, wat een vergelijkbaar maar niet zo duidelijk effect produceert.

Rechts achter: werkt analoog aan "links achter", maar aan de rechts achter kanaal.
In alle gevallen wordt in eerste instantie een mono-audiostuk geproduceerd uit het originele stereogeluidsstuk, omdat het afspelen uiteindelijk slechts via één luidspreker plaatsvindt.

Sample -> Scène : Als u op de knop "Sample -> Scène" klikt, wordt van uw sample een videoscène gemaakt die zwart is en in de shotlist geplaatst wordt. U kunt deze gebruiken als basis voor verdere videobewerkingen (bijvoorbeeld insert bewerking).
Deze functie kan het monteren op muziek veel gemakkelijker maken.

Sample kopiëren : klik op de knop "Kopiëren" om een volledig identieke kopie te maken van de sample die eerder in de sample-lijst rechts was geselecteerd. Deze functie is logisch als u zowel het originele materiaal als een aangepaste versie wilt gebruiken. De kopie krijgt dan dezelfde naam als het origineel in de sample lijst, maar wordt geïdentificeerd met ".K" (bijv. "A1.K") erachter.

Sample verlengen : gebruik deze operator om een sample voor– en/of achteraan te verlengen met een stil gedeelte. Het stille bereik kan in seconden worden aangepast, tot 30 seconden. Dit is met name handig voor zeer korte muziekstukken die u wilt in– of uitfaden of een fade-in en –out tijd voor en na uw commentaar.

S G Clipboard

Het laatste menu-item in het speciaal menu is het audioclipboard. De meeste gebruikers werken voor het gemak het liefst met de sinds Bogart 8 ingevoerde MediaPool (wordt verder hieronder beschreven).
Als u echter grote lettertypen gebruikt bij een lage schermresolutie (zie hoofdstuk 4.1.4 voor de instellingen), zult u merken dat deze combinatie wegens gebrek aan ruimte geen mediapool meer toestaat.
Dan helpt - noodzakelijkerwijs - het "goede oude" clipboard, dat de conversies zo goed kan als de MediaPool, alleen is het clip-board... in de bewerking gewoon iets gecompliceerder.

Daarom hier een korte beschrijving van de functies :

Met de knop "Clipboard" hebt u de mogelijkheid om audiobestanden op het clipboard op te slaan. Selecteer "Start Clipboard" om naar een selectiemenu te gaan.

Hier hebt u de mogelijkheid om samples aan het klembord toe te voe-gen en over te brengen in een ander actief project. Het sorteren van de nummers op het clipboard is identiek aan het opnamemenu.

Met de daar gemaakte sorteerinstellingen, wordt ook in deze opslag-lijst rekening gehouden.

Aan de bovenkant van dit menu ziet u een lijst met audioclips op het clipboard. Wanneer het clipboard voor het eerst wordt gebruikt na het opstarten, is deze lijst leeg.

In dit menu hebt u de volgende opties:

Huidig sample toevoegen : de actuele sample in de audio lijst wordt ingevoegd in het clipboard.

andere sample toevoegen : u kunt een andere als de actuele sample toevoegen uit uw project.

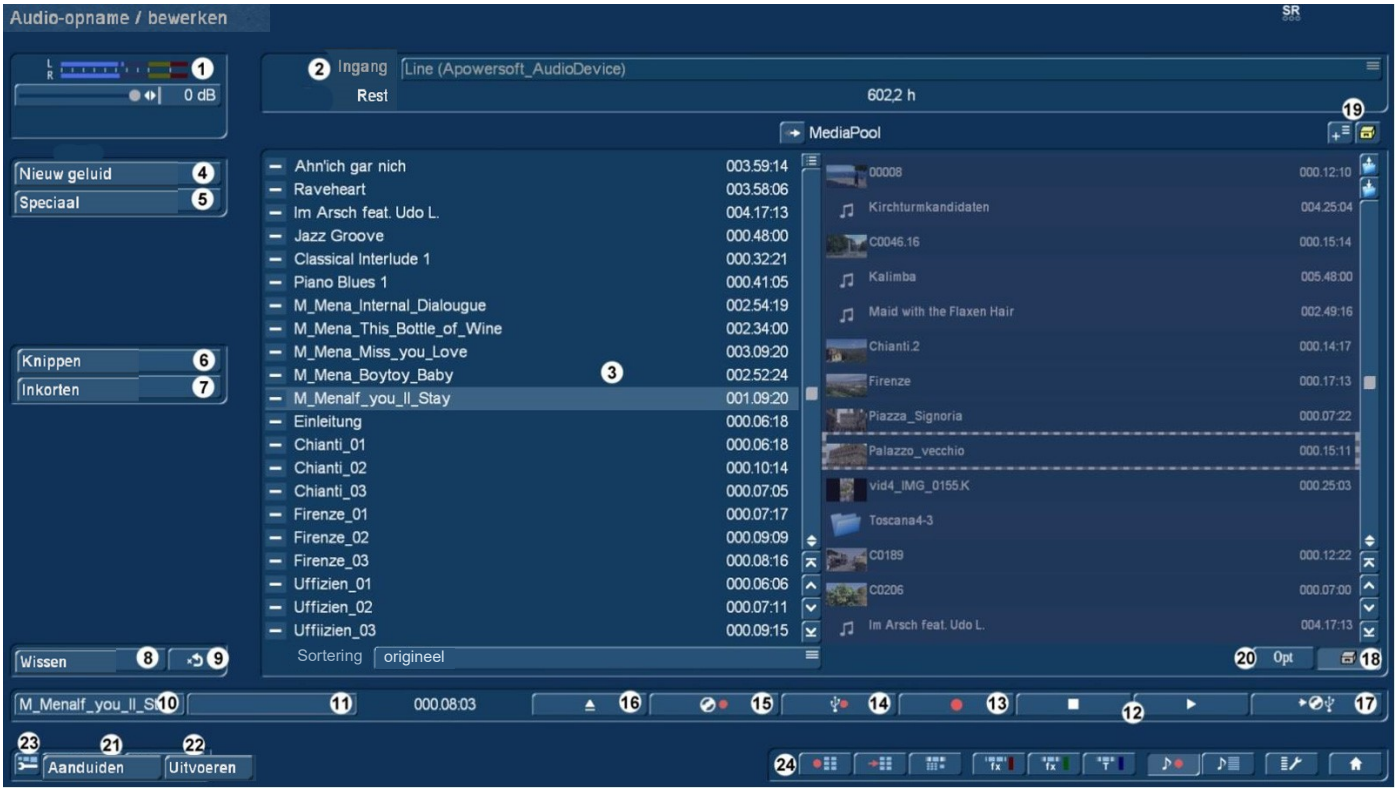
Sample uit een ander project toevoegen : u kunt elk muziekstuk van een van uw andere projecten toevoegen. Daarvoor selecteert u eerst het gewenste project en u krijgt vervolgens de audiolijst van dit project te zien waaruit u kunt kiezen.

Sample (s) verwijderen : deze optie is alleen actief als u ten minste één audiotrack in de selectielijst hebt geactiveerd. Alle stukken gemarkeerd met een vinkje in de selectielijst worden verwijderd

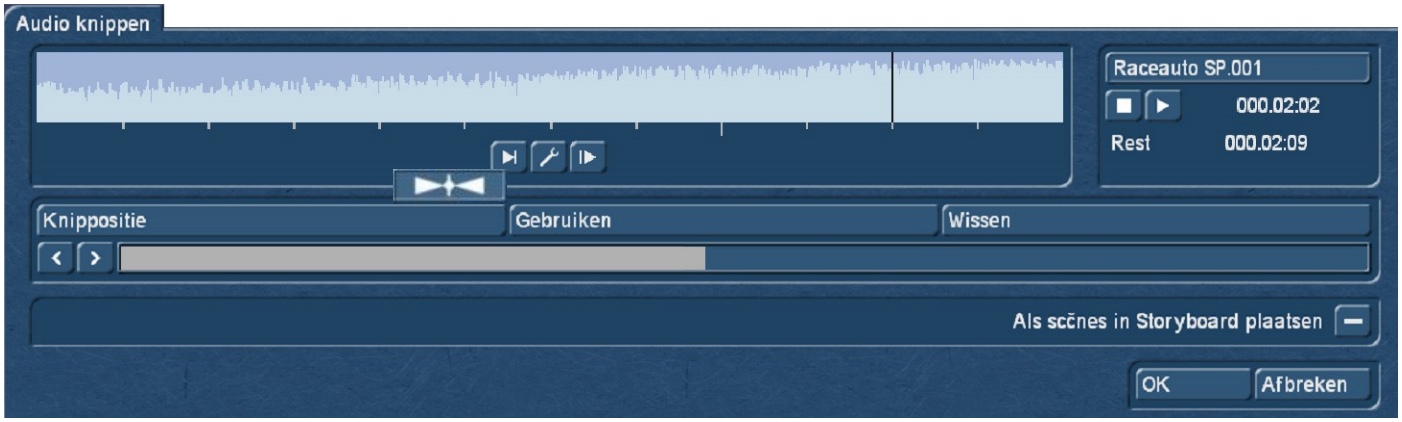
Sample (s) importeren : deze optie is alleen actief als u ten minste één geluidsfragment in de keuzelijst hebt geactiveerd. Alle muziekstukken die zijn gemarkeerd met een vinkje in de selectielijst, worden overgebracht naar uw huidige project.

Opties : hier kunt u instellen of de ingekorte bereiken van de samples moeten overgebracht worden of alleen de actuele.
Nadat u Bogart hebt uitgeschakeld, worden de muziekstukken in het clipboard verwijderd.
Verder ziet u in dit "Speciaal" menu onder de effect-opties de knop "vooraf luisteren". Hier hebt u de keuze om de functie uit te schakelen of naar het effect of het origineel te luisteren. Als u het effect instelt op Original of Effect, worden de eerste 20 seconden van het geselecteerde effect in de lijst (toegepast op het muziekstuk geactiveerd in de samplelijst) of een paar seconden van het originele muziekstuk in een lus weergegeven. Omdat de audio-effecten zonder berekening kunnen worden beluisterd en vergeleken met het origineel, kan deze optie u veel tijd besparen.

Bovendien zult u ook onder deze functie een niveau-indicator zien voor controledoeleinden. Een blauwe flikkering betekent dat er geen problemen zullen zijn, een gele flikkering geeft een mogelijke overmodulatie in de audio-nasynchronisatie aan (alleen als verschillende hoge passages worden gemengd) en een rood flikkerend signaal een overmodulatie



Gebruik de knop "Knippen" (**6**) om het knip-menu te openen, waarmee u geluidsscènes op een vergelijkbare manier kunt knippen als videoscènes.



Rechtsboven vindt u de naam van de sample, die wordt aangevuld met ".001", ".002" enz. (Bijv. "Naam.001" of "Naam.002"). U kunt door in dit veld te klikken ook weer het toetsenbord oproepen om het audiofragment te hernoemen.
Door op de knop "Knippositie" te klikken, kunt u het muziekstuk verdelen, de grafische weergave van het te scheiden onderdeel is te zien in de balk eronder. Bovendien ziet u aan de hand van de envelop en de audio scrubbing (hoofdstuk 3.3 "Enveloppe en audio scrubben", alleen met actieve Gold Edition G) die je niet kunt uitschakelen in dit menu, op welk punt in het muziekstuk u momenteel bent. De knoppen "Gebruiken" en "Wissen" hebben dezelfde functie als in het "Knippen" menu van het beeldmateriaal, evenals de enkel beeld knoppen.

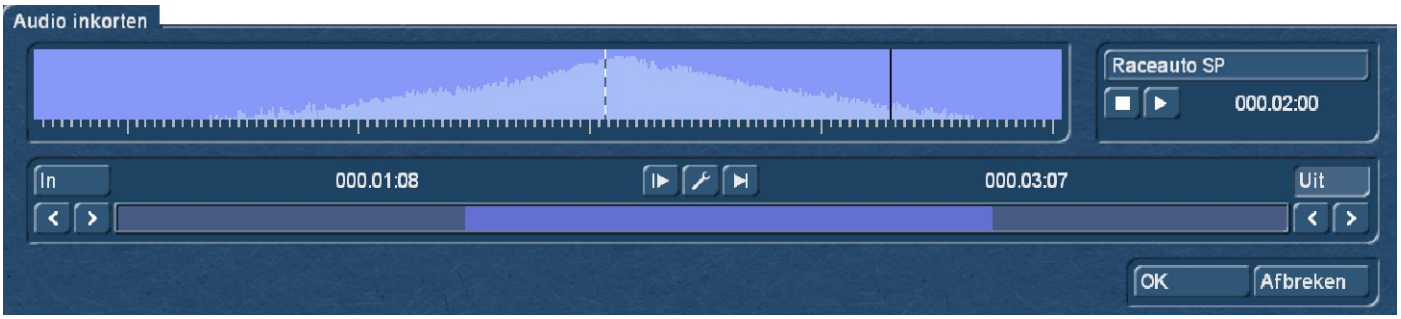
Het afspelen van het audiostuk dat momenteel wordt verwerkt, wordt gestart met de knop Afspelen.

Tijdens het afspelen kunt u bijvoorbeeld een muziekstuk op maat knippen door op de juiste plaatsen op “gebruiken” te klikken. Uw muziekstuk wordt dan op deze punten gesplitst zonder dat het afspelen stopt. Aan het einde van het knippen vindt u de genummerde onderdelen in de samplelijst onder het origineel muziekstuk.

Als u de gesplitste audiostukken rechtstreeks naar het storyboard van het bewerkingsmenu wilt overbrengen, activeer dan eerst de functie "Als scènes in het storyboard plaatsen" G zodat er een vinkje in het vak verschijnt. Nadat u het knippen voltooid hebt en op "Ok" geklikt of tot het einde van het muziekstuk hebt gewacht, worden de videogegevens gegenereerd. Van de audio secties worden dus automatisch lege video scènes gegenereerd die het geluid van de sectie bevatten. Deze lege scènes worden door de software in het storyboard van het Bewerken menu geplaatst - u kunt ze herkennen aan de zwarte weergave met een noten symbool.

Bij de video bewerking kunt u, om dit specifieke scènetype te gebruiken, op de knop “Vervangen” klikken, zodat de blanco scène die in het storyboard is geselecteerd wordt gevuld met de beelden van de scène die in de shotlist is geactiveerd. Als de videoscène te lang is, wordt ze aan het einde op de passende lengte bijgesneden.
Deze functie is bedoeld voor pre-synchronisatie, omdat u hiermee eenvoudig op basis van de gewenste muziek kunt monteren en vervolgens dit ritmisch gesneden audiomateriaal kunt vullen met videobeelden. Zodra u het muziekstuk hebt geknipt, ziet u in de samplelijst dat er kopieën zijn gemaakt en uw origineel muziekstuk nog steeds bestaat.

Gebruik de functie "Inkorten" (**7**) om ongewenste componenten aan het begin of einde van de opgenomen of geknipte samples te verwijderen.



Hoesten in de commentaar of restanten van aangrenzende CD titels kunnen worden uitgeschakeld. De "Inkorten" -functie is u al bekend uit het videogedeelte en werkt hetzelfde voor de audio. U kunt in dit menu echter de envelop en audio scrubben niet uitschakelen.

De knop "Wissen" (**8**) wist de geselecteerde audiotrack.

De “UNDO” ("ongedaan maken") knop (**9**) zal het verwijderde muziekstuk terug halen.
U kunt de laatste tien verwijderde samples opnieuw terug halen. Na een herstart kunnen verwijderde samples niet meer worden terug gehaald.

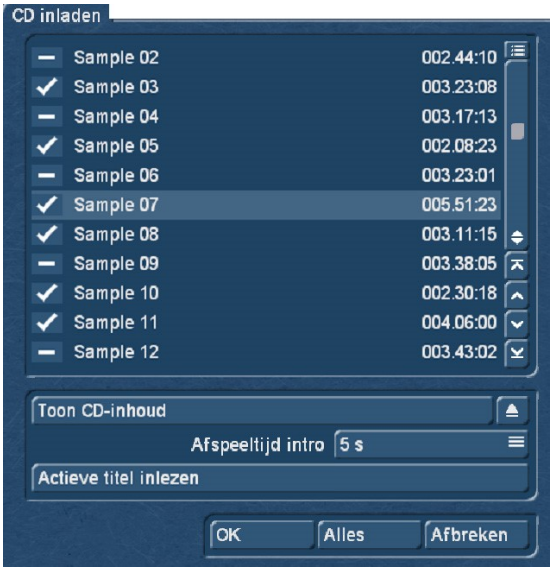
Na het inlezen van de audiotracks ziet u de samples in de sample-lijst staan.
Het naamveld (**10**) toont automatisch de naam van de sample die in de samplelijst werd geselecteerd. U kunt de naam wijzigen op de manier die al bekend is uit het videogedeelte: Klik in het naamveld zodat het toetsenbord wordt opgeroepen. Daar kunt u de naam aanpassen. Het veld ernaast toont de lengte van het betreffende muziekstuk.

Het tekstvak aan de rechterkant (**11**) geeft de groepsnaam aan waaraan het stuk is toegewezen. Als u de groep voor de eerste keer wilt wijzigen of toewijzen, kunt u in dit tekstveld klikken en het menu "Groepsnaam toewijzen" openen. U kunt dit menu ook openen via de knop "Opt", die verder wordt toegelicht onder punt (20).

Met de knoppen rechtsonder (**12**) stuurt u het afspelen en stoppen van de in de samplelijst met kleur gemarkeerde sample.

Om audio in Bogart te gebruiken, moet u het van tevoren importeren, of het live opnemen van de actieve audio-ingang (zie punt (**2**).) Als u de bijbehorende bron hebt geselecteerd en de muziek draait, start u hier (**13**) met één klik de opname, die dan totdat u op de stopknop (**12**) drukt loopt.

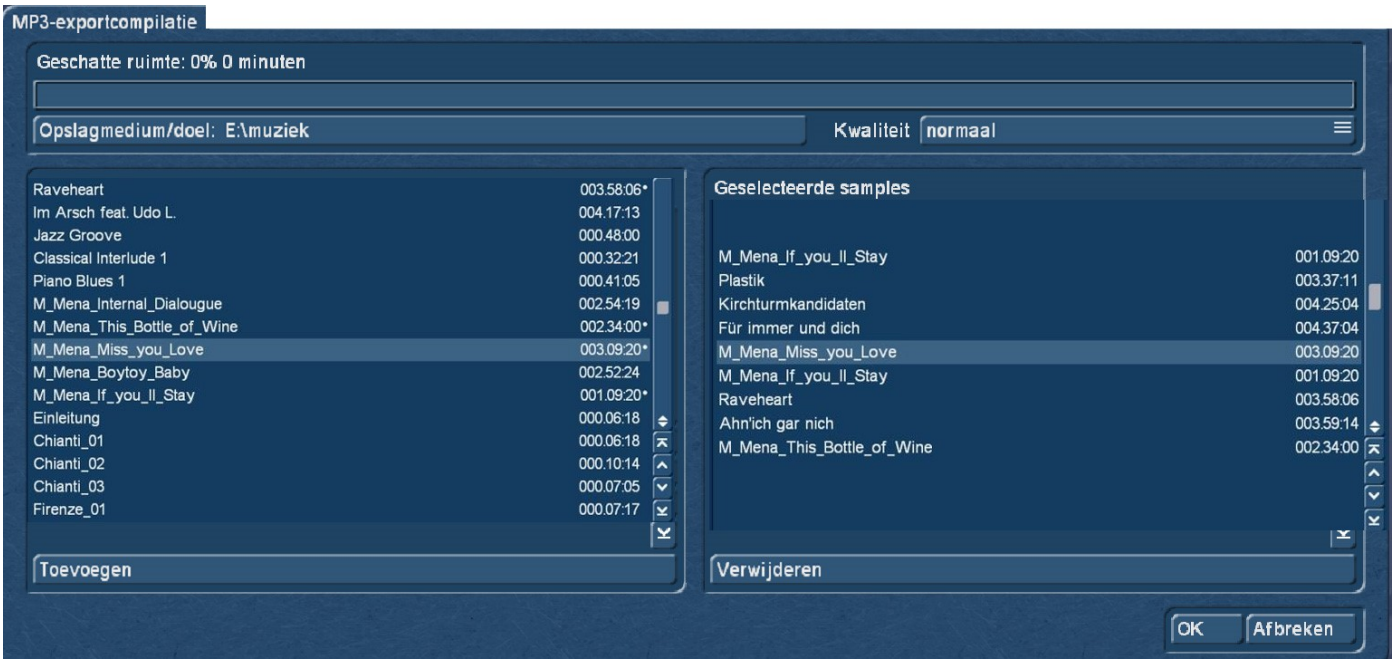
Met de knop “Sample importeren” (**14**) kunt u audiogegevens importeren van een interne of aangesloten harde schijf of andere USB-media (USB-flashstations, geheugenkaarten). Na selectie opent een "Audio-import" menu waarin u het medium en een of meer audiobestanden kunt selecteren en importeren.



Als de samples op een audio-CD staan, opent u met de knop "Toon CD-inhoud" (**15**) het bekende CD-importmenu, waarin de inhoud van de CD wordt weergegeven en verschillende lengtes kunt proef beluisteren, een of meer samples kiest en importeert.

Als u een schijf wilt lezen, hebt u mogelijk de knop (**16**) nodig, die de CD / DVD / Blu-ray-drive opent en (afhankelijk van het type drive) ook weer sluit.

Een ander pictogram in deze rij toont een op een CD en USB wijzende pijl (**17**). Klik op deze knop om het menu "MP3 Export compilatie" te openen, waar u de titelselectie voor export kunt samenstellen. U kunt bijvoorbeeld uw commentaar of geëxtraheerde originele geluiden opslaan of een "favoriete schijf" samen stellen.



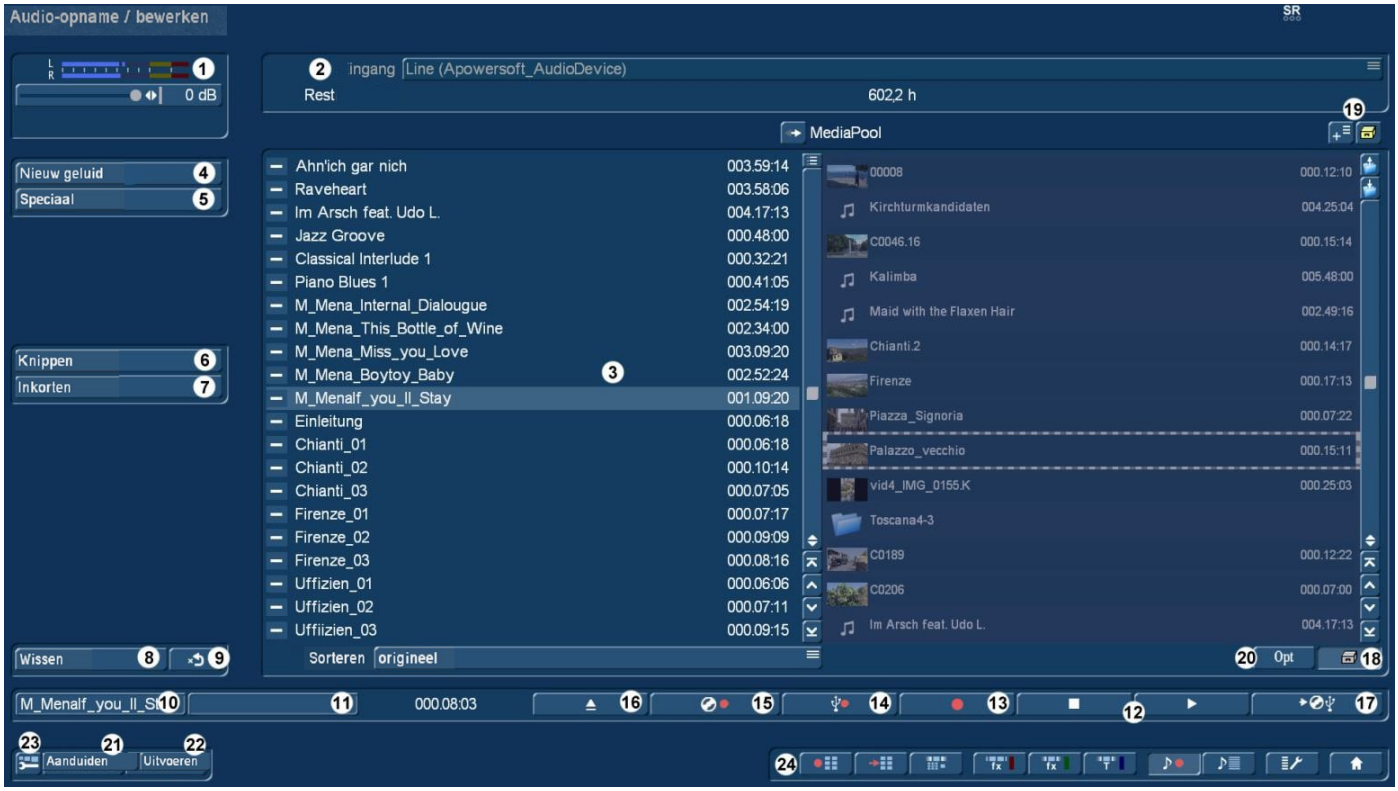
In het linker deel in het menu ziet u uw samplelijst ("alle samples"). Selecteer de gewenste sample en klik op "Toevoegen" zodat de sample in de rechterlijst verschijnt ("geselecteerde samples"). Stel zo geleidelijk de verzameling samen. De samples die in de rechterlijst zijn toegevoegd, worden in de linker lijst gemarkeerd met een punt. U kunt de "geschatte ruimte" van de compilatie boven in het menu lezen.
Natuurlijk kunt u toegevoegde nummers aan de rechterkant ook verwijderen uit de lijst door op "Verwijderen" te klikken. Voordat u met de export begint, stel a.u.b. het doelmedium en het gewenste kwaliteitsniveau in. Over de kwaliteit die u instelt voor de compressie van uw MP3-bestanden. Hoe hoger de kwaliteit, hoe groter het geëxporteerde bestand wordt.
Selecteer het gewenste medium uit de doelmedia.

Klik op deze knop en selecteer uw bestemming in het Windows-menu. Exporteren naar een CD schijf is niet mogelijk. Om uw audio op een cd / dvd te branden, moet u deze eerst exporteren naar een map en vervolgens met een ander tool een audio / mp3 -cd / dvd branden. Nadat u uw samples hebt gecompileerd, klikt u op "Ok". De bestanden die u hebt geselecteerd worden nu overgebracht naar de geselecteerde bestemming. Als u het proces wilt beëindigen, klikt u op de knop "Annuleren". De samples selectie voor export wordt gewist na het sluiten van dit menu.

Nadat u uw liedjes en samples hebt ingelezen, vindt u ze in uw audio-map (**3**). U kunt deze lijst met bestaande stukken variëren. Onder de lijst vindt u de optie om de audiolijst te sorteren. U hebt de keuze tussen "origineel": hierin worden de stukken weergegeven in de volgorde waarin ze zijn gemaakt door het inlezen en door de import. "Op naam": de muziekstukken worden alfabetisch gerangschikt in oplopende volgorde van hun namen. "Op lengte": de samples worden in oplopende volgorde gesorteerd op basis van hun lengte.

Mediapool / Clipboard

Ook in het audiobereik, zoals in "Bewerken" in de video-afdeling, is de MediaPool beschikbaar, die wordt geactiveerd door te klikken op de lade rechtsonder (**18**). Wanneer de MediaPool is geactiveerd, beweegt de samplelijst naar het midden, de MediaPool staat rechts ervan.



De behandeling van de mediapool hier in "Audio opname / bewerken" is vrijwel identiek aan de behandeling onder "Bewerken". (zie hoofdstuk 7.8) Het "actief" gedeelte is helder en duidelijk, van hieruit kunt u samples naar het klembord kopiëren door op de pijl boven aan de secties te klikken of door te slepen en neer te zetten procedure, met de muis “vast nemen” en in de aangrenzende afdeling te slepen.

Als videoscènes vanuit de MediaPool naar het clipboard worden geduwd, komt alleen hun audiogedeelte (met de naam van de videoscène) daar terecht.

Audiodelen die in de MediaPool worden geduwd, krijgen een notensleutel als identificatiemiddel.

De behandeling van mappen en sub-mappen (blauwe pictogrammen in de rechterbovenhoek) is hetzelfde als in "Bewerken", ook de besturingselementen (**19**) voor het importeren van tijdelijke bestanden en hun gebruik zijn exact hetzelfde als beschreven in hoofdstuk 7.8.

Net als in het Bewerken menu, kunt u de inhoud van de MediaPool bekijken (of beluisteren) en verwijderen, maar de functies “Inkorten”, “Knippen”, “Speciaal” en “Nieuw Geluid” kunnen niet gebruikt worden. Als u dergelijke bewerkte samples wilt, moet dit werk in het Audio-opname menu gedaan worden en vervolgens de producten van dit werk in de MediaPool invoegen.

S G Opt (**20**): Groepen.

U kunt elk muziekstuk aan een groep toewijzen, waardoor de verzameling duidelijker en beter gestructureerd wordt.
U kunt dan bijvoorbeeld alleen de samples van een geselecteerde groep weergeven. Activeer het gewenste muziekstuk. Klik op "Opt" om de groepsopties te openen en selecteer "Groep naam geven" om het toewijzen aan een groep te maken. Als een sample aan een groep is toegewezen, vindt u de groepsnaam in het vak linksonder in het menu, tussen de audio naam en de teller.

Als u al veel groepsnamen hebt geschreven, kan het handig zijn om het uitzicht van de weergegeven groepen te organiseren. Zo kunt u archieven maken waarin alleen bepaalde groepsnamen voorkomen. Hiermee kunt u de groep selectie verminderen.

Daarmee kan de selectie van bepaalde muziekstukken in de groepsselectie mogelijk gemaakt worden.
Met de knop “Groep kiezen” kunt u alle groepsnamen weergeven die al in dit project zijn toegewezen.
Als u met groepen werkt, hebt u verschillende opties om samples in de lijst te selecteren. Als u alleen de samples van een bepaalde groep of groepen wilt zien, opent u de opties met "Opt" en selecteert u het menuveld "Groep kiezen".

Er wordt een lijst geopend met alle beschikbare groepen die in dit project zijn gebruikt of gemaakt. Met de selectiefunctie kunt u nu een of meer groepen selecteren door een vinkje voor de term te plaatsen. Na een klik op OK worden alleen de samples weergegeven die aan deze groepen zijn toegewezen.

De resterende samples worden niet verwijderd, maar alleen verborgen op het scherm. Als u de groepsnaam van een sample wilt verwijderen, selecteert u de groepsnaam "---" in de groepslijst. Als u alle samples wilt zien, zelfs degenen die niet aan een groep zijn toegewezen, opent u de groepskeuze opnieuw en bevestigt u de selectie met "Alles".

U hebt nu u de hele lijst opnieuw. Als toch niet alles wordt weergegeven, let dan op de bovenste menu-rand. Daar verschijnt de info "Filter actief" in het midden. Let dus altijd op deze mededeling als u een muziekstuk mist.

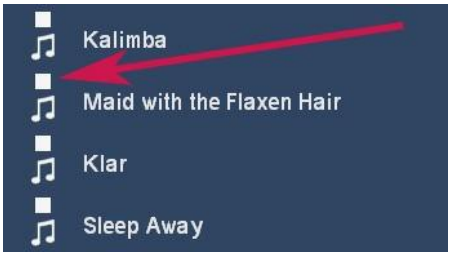
S G Mogelijk kunt u het overzicht in de lijst verder verbeteren door samples te verbergen die in het storyboard zijn geplaatst. Als er een vinkje staat in het selectievakje voor "Toon geplaatste samples", worden de ingevoegde samples (alle geluidsdelen met een witte markering boven in het scherm) weergegeven in de samplelijst. Als het vak een liggend streepje bevat, wordt de functie uitgeschakeld en worden reeds ingevoegde geluidstukken niet weergegeven in de samplelijst. Natuurlijk worden de geluidsstukken bij “verbergen” niet verwijderd, maar alleen de weergave verhinderd.

De reeds in het Bewerken menu (hoofdstuk 7.9) aangesproken inkorten-reserve kan hier ook worden ingesteld. Het is identiek aan de inkorten-reserve in de "Opties" van het "Bewerken" menu.

De knop "Markeren" (**21**) brengt hetzelfde resultaat, namelijk een in samplelijst gemarkeerd (vinkje) audiobestand zoals een klik op het streepje voor de sample. In combinatie met de pijltoetsen van een aangesloten toetsenbord, kan een meervoudige selectie van verschillende samples sneller gemaakt worden.

De knop "Uitvoeren" (**22**) maakt een snelle selectie van meerdere muziek- of geluidsfragmenten mogelijk.

Met "Samplelijst markeren " zijn alle stukken die in de samplelijst worden vermeld voorzien van een vinkje en kunnen dan samen worden "gebruikt".



"MediaPool Markeren" selecteert alle MediaPool-samples (zie afbeelding links), ze krijgen een "klein blokje" boven het notensymbool en kunnen vervolgens "in één keer" worden getransporteerd, bijvoorbeeld naar de samplelijst.

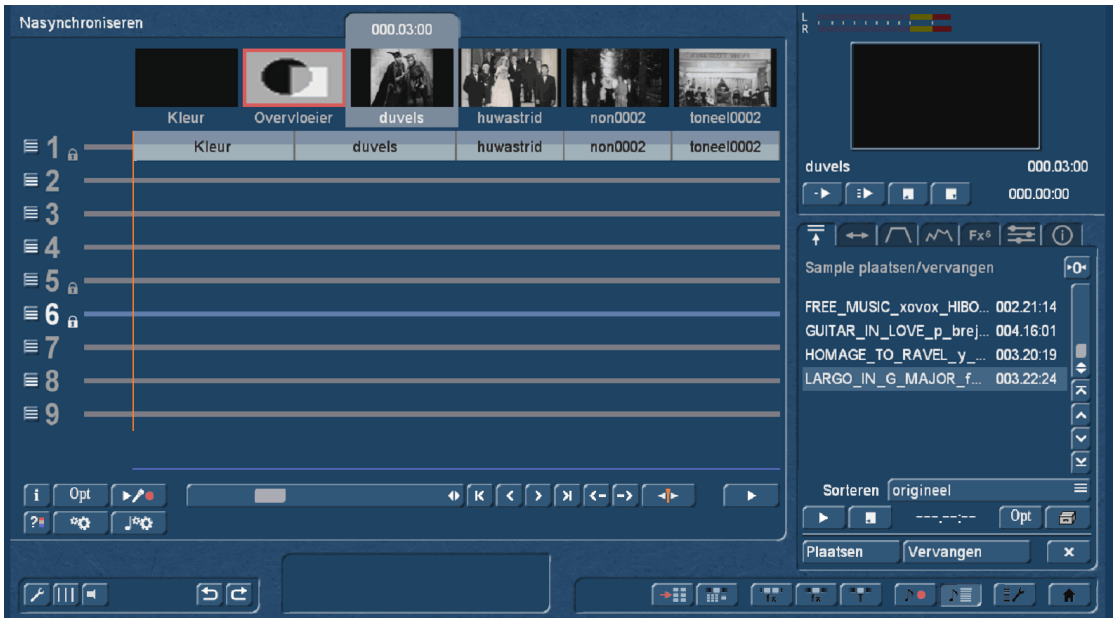
"alle aanduidingen verwijderen " verwijdert alle haken, blokjes enz.

De gebruikersinterface (GUI) kan ook worden veranderd in het gedeelte "Audio opnemen / bewerken" (23), hoewel niet zo uitgebreid als in het videogedeelte "Bewerken".
De "Beeldgrootte in mediapool" brengt eenvoudigweg meer kleinere of minder grote beelden op het scherm, de "verkleinde scène namen" of zelfs de niet-verkleinde afbeeldingsnamen brengen een significante toename van de leesbaarheid met zich mee. Nogmaals: "Iedereen smeed zijn eigen werkoppervlak."

Door te klikken op de menupictogrammen rechtsonder in het menu (**24**) hebt u rechtstreeks toegang tot de menu's Video-opname, Importeren, Bewerken, Lange-tijdeffecten, Titelen, Audio-opname / bewerken (momenteel geselecteerd), Audiodubbing, Instellingen en Hoofdmenu.

13.2 Audio-nasynchronisatie

Hier kunt u opgenomen commentaar, muziek en achtergrondgeluid in het storyboard rangschikken, audio-effecten toevoegen en het volume van de geluidssporen op elkaar afstemmen.



13.2.1 Audio-voor-synchronisatie

De audio-voor-synchronisatie is een mogelijke variant om passend bij het geluid te monteren.
In de audio-voor-synchronisatie kunt u, als er ten minste één scène in het storyboard is geplaatst, een sample invoegen in het audio-nasynchronisatie menu en kunt dan passend aan uw sample de rest van het storyboard opbouwen. Als u ten minste één scène in het storyboard hebt geplaatst, kunt u bijvoorbeeld een lied hieronder plaatsen. Het nummer wordt automatisch ingekort om onder de scène te passen. Het geluidsspoor dat u voor dit doel gebruikt, stelt u in de "Audio instellingen" op "Los" als u een gekoppeld spoor hebt geselecteerd. Alleen bij losse geluidssporen kan het voorvertonen worden uitgevoerd. Nu kunt u in de dubbing de ingevoegde scène op het storyboard zien en ook de automatisch ingekorte sample in het eerder geselecteerde geluidsspoor. Als u meer scènes plaatst in het storyboard, groeit uw sample automatisch mee met het storyboard. Dit betekent dat u in ons voorbeeld scènes kunt invoegen en dat de eerder ingekorte song hieronder automatisch weer langer wordt totdat het einde van het nummer is bereikt.

Als het storyboard wordt ingekort, wordt het lied aan het einde ook automatisch ingekort. Op deze manier is het mogelijk een storyboard van de voorvertoning te voorzien en vervolgens het storyboard willekeurig aan te passen. U kunt overgangseffecten invoegen en deze ook weer verwijderen of de lengte ervan veranderen. U kunt scènes met langere of kortere scènes vervangen. De voor-synchronisatie wordt altijd bewaard. Dit maakt het heel eenvoudig om een scènewisseling, met of zonder een overgangseffect, op het ritme van de muziek te veranderen.

13.2.2 Audio nasynchronisatie

De nasynchronisatie lijkt in principe op de beeldbewerking.

S G Enkele functies van de nasynchronisatie zijn alleen beschikbaar bij activering van de Silver- of Gold-editie.
Het audio-nasynchronisatiemenu kan in twee variaties, storyboard of tijdlijn worden weergegeven. U kunt schakelen tussen de twee weergaven via de modus in "Instellingen"> "Storyboard, Tijdlijn". In het nasynchronisatiemenu vindt u ook een schakelaar linksonder om rechtstreeks van display te wisselen. Bovenaan het scherm zie je altijd het storyboard of de tijdlijn met de scènes en video-effecten die je hebt ingevoegd.

In tegenstelling tot de storyboardweergave van het Bewerken menu, worden overgangseffecten in de audiodubbing echter als een afzonderlijke scène in het storyboard weergegeven. Deze weergave is logisch, omdat andere geluidstukken hiermee zelfs tijdens de effecttijd precies geplaatst kunnen worden.
Onder het storyboard bevinden zich verschillende horizontale strepen, de geluidssporen. Als u in de "Navertoning" met het kleine steeksleutel-symbool (uitleg verder hieronder), de knop "Geluidssporen" op de standaardinstellingen hebt ingesteld is het verschillen tussen de geluidssporen als volgt :

Geluiden van de originele soundtrack 1, de commentaarspoor 2 en de effectsporen 5 en 6 zijn gebonden aan de bovenliggende scène (s). Bij latere veranderingen aan scènes voor en na de muziekstukken blijft het synchroon in zijn oude positie.
Voor wijzigingen aan scènes die de tijd met het muziekstuk overlappen, moet deze (na een vraag) worden verwijderd.

Samples in de muziekssporen 3 en 4 zijn niet aan een scène gebonden, maar behouden hun tijdelijke positie ten opzichte van het startpunt van het storyboard. Wijzigingen aan de video vóór of tijdens het stuk muziek zullen resulteren in verschuivingen, die bij achtergrondmuziek of iets dergelijks meestal niet kritisch zijn.
Vanwege dit verschillende gedrag zijn de sporen die aan het videomateriaal gebonden zijn bijzonder geschikt voor commentaar of geluidseffecten. Het muziekspoor is meer voor achtergrondmuziek of iets dergelijks gedacht. Natuurlijk kunnen ze, rekening houdend met de verschillen in de sporen, ook willekeurig "misbruikt" worden.

Sinds Bogart 9 kunt u zelfs, indien nodig, 9 geluidssporen hebben waarvan elk kan worden ingesteld als los of vast.

Maar meer hieronder, eerst enkele basis dingen voor de nasynchronisatie.

Een audio nasynchronisatie kan men in de volgende stappen beschrijven:

1. Plaats een muziekstuk in een specifiek geluidsspoor.

2. Sample verplaatsen en inkorten.

3. Audio berekenen en controleren.

4. Het volume corrigeren. Bogart biedt in totaal drie methoden voor volumeregeling : de directe volumeregeling, de indirecte volumeregeling en de volumeregeling met envelop.

Welke regelingsmethode in individuele gevallen wordt gebruikt, hangt dus hoofdzakelijk af van de respectievelijke taak :

• Moet alleen een compleet muziekstuk luider of stiller zijn? Dan is de directe volumeregeling zeker de juiste manier. Het wijzigen van het algehele volume heeft direct invloed op het uiterlijk van de envelop.

• Moet een muziekstuk worden gedempt terwijl een ander muziekstuk speelt, bijvoorbeeld, is de achtergrondmuziek zachter terwijl een commentaar aan de gang is? Dan is de indirecte volumeregeling de handigste manier, omdat het bewerken van de stukken per envelop of het handmatig splitsen van de muziek ook een onevenredige inspanning betekent.

• Moet ruis worden verwijderd uit een stuk geluid of overgedreven passages van een klank aangepast aan het algehele volume? Dan is er een krachtige tool beschikbaar met de envelop. Er zijn echter enkele beperkingen met de "indirecte volumeregeling" zodra een geluidstuk is bewerkt met de functie "Envelop".

5. Audio-samples zachtjes in- en uit faden.

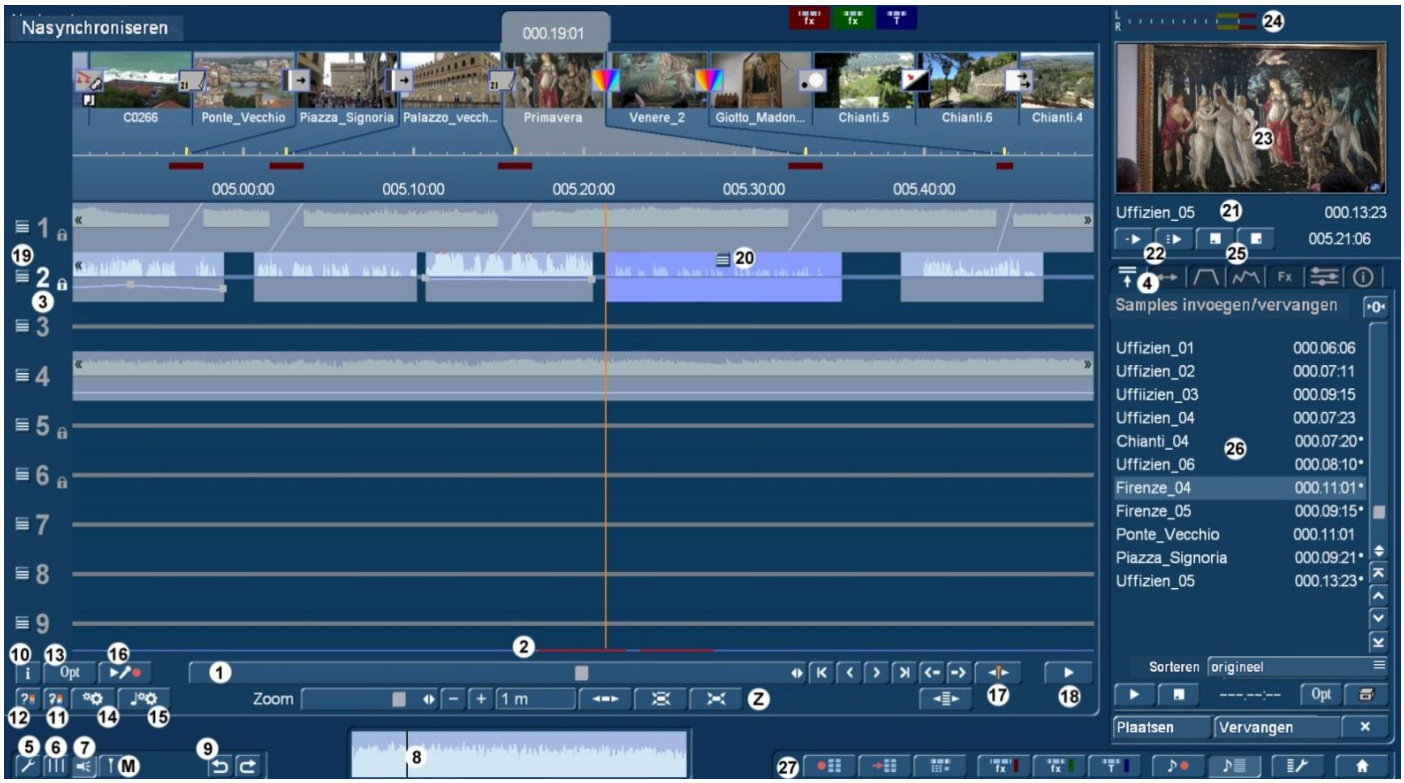
6. Audio-effecten toevoegen. Individuele muziekstukken en complete soundtracks kunnen elk worden voorzien van een audio-effect (standaardeffecten, surround-effect, extra effecten).

7. Nasynchronisatie opnieuw controleren.
Plaats de andere muziekstukken één na één en pas het volume, het faden en de effecten naar wens aan.

8. Audio berekenen. Bereken het geluid. De kleur controlestrip net onder het storyboard mag geen rode delen meer weergeven die een aanwijzing op overmodulatie aangeven.

13.2.3 Bedienelementen in de Storyboard-weergave

De volgende beeldschermweergave is te zien in de nasynchronisatie met de storyboard-weergave :



Net als in het "Bewerken" menu biedt het "Audio nasynchronisatie" menu de mogelijkheid om het leven een beetje gemakkelijker en duidelijker te maken door de "Storyboard Plus" weergave te activeren.
De tijdstraal en de effectsporen worden in kleur weergegeven zoals getoond in het "Bewerken" menu (hoofdstuk 7.1), de oranje "positiemarkering" wordt ingesteld met een muisklik en de "speel vanaf positie marker" (**18**) werkt hier ook.
De bedieningselementen (**Z**) die eerder alleen beschikbaar waren in de tijdlijnweergave (zie hoofdstuk 13.2.12) zijn ook beschikbaar in de Storyboard Plus-weergave om de zoomfactor van het storyboard in te stellen.

We beschrijven hier eerst de "systeemelementen", daarna volgen de functies van de verschillende "tabbladen" (**4**).

(**1**) Het storyboard met zijn functionaliteit is u bekend uit andere menu's. Met de schuifregelaar kunt u heel snel scène voor scène door het storyboard bewegen.

Gebruik de knoppen rechts van de schuifregelaar om scène per scène door uw film te bladeren.

De knoppen brengen u naar het begin of einde van het storyboard.

De knoppen nemen u in het actieve geluidsspoor, sample voor sample mee door de filmstrook. Deze functie is zeer behulpzaam wanneer er veel korte muziekstukken onder een lange videoscène liggen, omdat als men ze normaal wil selecteren ze alleen als erg smalle balken worden weergegeven.

U kunt het gewenste geluidsspoor selecteren door er rechtstreeks op te klikken of door het overeenkomstige pictogram aan de linkerkant van het scherm te selecteren.

(**2**) De "kleur Control Strip" direct onder de geluidssporen geeft aan in welk bereik van de originele videoscènes de audio al berekend en standaard (blauw) is. Een overmodulatie wordt rood (na zoeken (**11**) en (**12**)) weergegeven. Dit wordt al weergegeven als een audiopiek overgemoduleert is. Overgemoduleerde onderdelen moeten opnieuw worden bewerkt totdat de overmodulatie niet meer optreedt. Vaak helpt een verandering van de betrokken geluidstukken of de O-toon met -1 dB.

(**3**) Door het nummer van een geluidsspoor te selecteren of door op een spoor te klikken, wordt het betreffende geluidsspoor naar "actief" geschakeld, het nummer van het spoor wordt wit, het spoor wordt blauw, samples op het spoor worden lichter (onderstaande afbeelding) , Als u de muisaanwijzer langer over het geluidsspoor houdt, krijgt u het nummer van het spoor en het ingestelde volume getoond.

De acties, die nu indien nodig worden uitgevoerd, verwijzen naar dit spoor.

Als u echter rechtstreeks een muziekstuk selecteert, wordt het muziekstuk blauw.

Ook hier wordt wanneer de muis boven de track zweeft, na korte tijd informatie over de sample en het geselecteerde geluidsspoor weergegeven .

Aan de rechterkant van het nasynchronisatie menu (**4**) zien we een van de belangrijkste wijzigingen die met de Bogart 9-release zijn geïntroduceerd.
Hier worden, selecteerbaar via zogenaamde "tabs", verschillende functies voor snelle toegang aangeboden, waarvoor men in de vorige versies submenu's moest oproepen of van scherm moest veranderen. Dit hele gedeelte wordt hieronder uitgelegd, wanneer we de basisfunctionaliteiten van de nasynchronisatie hebben uitgelegd.

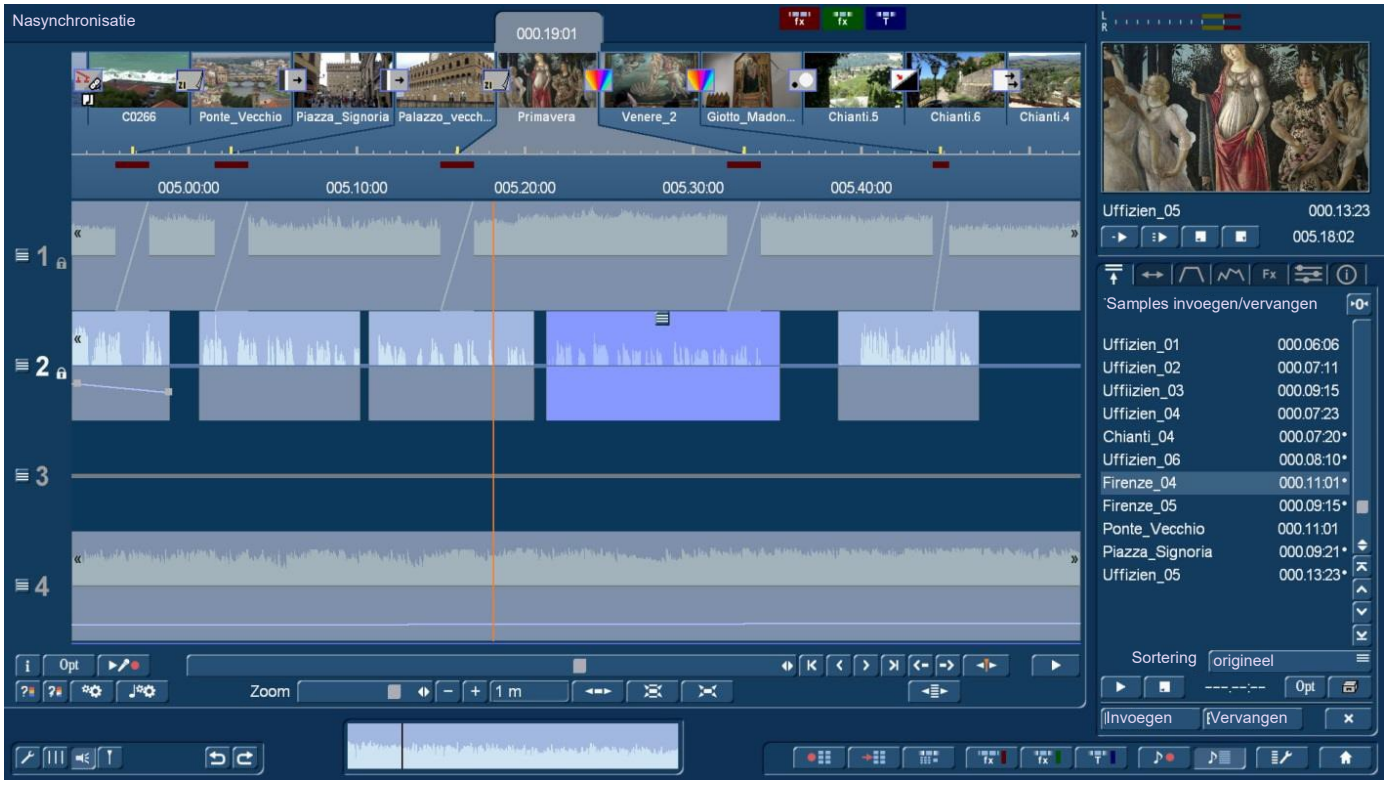
Instellingen **(5)**

Met deze knop roept u het "Instellingen" menu op.

Hier kunt u eerst definiëren of u in het storyboard- (hier geselecteerd) of in de tijdlijnmodus (zie hoofdstuk 13.2.12) wilt werken.

Aan de rechterkant kunnen we de maximaal 9 geluidssporen zien die u kunt selecteren (vinkje) of verbergen (streepje).
Als sporen worden verborgen omdat ze (nog) niet nodig zijn, verandert de weergave in de nasynchronisatie, de resterende sporen delen dan de ruimte van de verborgen geluidssporen.

Op de volgende afbeelding zien we vier actieve geluidssporen, veel meer info, als men wil.



De "de-selectie" kan, als u meer geluidssporen nodig hebt, op elk moment ongedaan worden gemaakt en dan zijn er weer tot 9 geluidssporen beschikbaar.
U kunt hier ook bepalen of een sample "vast" of "los" moet zijn. De uitleg is relatief eenvoudig: een "vast" muziekstuk is gekoppeld aan de videoscène waaronder het begint. Het gevolg: als er materiaal vóór deze videoscène wordt ingevoegd, 'schuift' de scène samen met het gebonden audiofragment in de film achteruit, zodat het geplaatste geluid zijn verbinding met de scène behoudt. Voor commentaar of geluiden die betrekking hebben op zeer specifieke gebeurtenissen in het beeld, is dit absoluut prima en wordt het ook zo verwacht.

Een "los" muziekstuk of alle geluidstukken op een als "los" gedefinieerd geluidsspoor, blijven precies waar ze in de loop van de film werden ingevoegd. Dus als we een sample beginnen bij 5 minuten en 25 seconden, begint hij daar precies. Als scènes aan de voorkant van de film worden toegevoegd, zal de muziek niet "wegglijden" in relatie tot zijn eigen starttijd (5 min. 25 sec.), wel echter met betrekking op de scène waaronder ze begon, als we ze ingevoegd hebben.

"Losse" geluidssporen worden niet apart gemarkeerd, "Vaste" geluidssporen worden gemarkeerd met een slot achter het spoornummer.

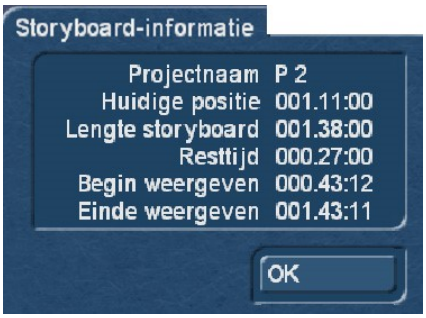
***Tip**: Vroeger werd het aanbevolen om muziek rustig op "losse" sporen te plaatsen, omdat de relatie tussen muziek en scène niet zo direct was en een algemene en sluitende muziekondersteuning van de hele film een hogere prioriteit had.*
We hebben in de tussentijd in bijna 2 decennia aan bewerkingservaring met de Casablanca geleerd dat het al voor de overgrote meerderheid van gebruikers van groot belang is dat een muziek begint met of onder de scène waaronder ze geplaatst is en dat men zich vaak over "verschoven" muziek geërgerd heeft.
We raden u daarom aan om alle geluidssporen standaard op "vast" in te stellen.
Natuurlijk, als u op muziek moet knippen of er op moet kunnen vertrouwen dat een muziekstuk op een zeer precies moment begint, kunt u natuurlijk een of meer sporen "los" maken.

Aan de linkerkant van het voorkeuren menu zien we de opties voor selectie van de tijdlijn (nu niet actief) en het beeldformaat voor het storyboard. Afhankelijk van de smaak en de ruimte op het scherm wordt hier gekozen tussen klein, middel en groot. Bovendien kan de Storyboard Plus-weergave hier worden geactiveerd.

Indien nodig geeft deze knop (**6**) u gele hulplijnen die scènes en overgangseffecten optisch scheiden. Ze vertegenwoordigen elk het startpunt van een scène en vergemakkelijken het overzicht bij het rangschikken van de diverse samples in de verschillende geluidssporen.

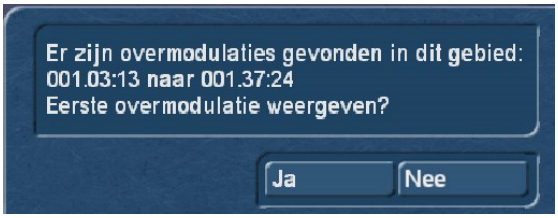
Deze knop (**7**) wordt gebruikt om “audio scrubben” in of uit te schakelen. Als we scrubben inschakelen, (**8**) wordt de envelop van de momenteel actieve sample weergegeven. De uitwerkingen worden in het tabblad "Bereik" beschreven.

De uit de andere menu’s vertrouwde "UnDo" en "ReDo" -knoppen (**9**) zijn natuurlijk ook aanwezig in de nasynchronisatie.



De infoknop (**10**) geeft informatie over de naam van het project, hoe lang het totaal duurt, op welke positie de momenteel actieve scène start en hoe lang de resterende looptijd van het project is. Bovendien geeft het Storyboard Plus-display aan wanneer het zichtbare bereik begint en eindigt.

Met knop (**11**) kunt u uw hele project laten testen op overmodulatie. Na het zoeken, toont het systeem wat er gevonden is ...



... en biedt aan om de eerste overmodulatie weer te geven, die vervolgens duidelijk zichtbaar wordt.

De overmodulatie bereiken worden zowel in de geluidscurve als op de controlestrip (**2**) weergegeven en kunnen/zouden vervolgens moeten gecorrigeerd worden om onaangename audio-verassingen bij het kijkend publiek te voorkomen.

***Tip**: Het is aan te raden om deze controle en correctie helemaal aan het einde van de audio-nasynchronisatie uit te voeren, omdat elke volgende invoeging van klanken / geluiden / muziek nieuwe overmodulatie kan veroorzaken.*

Bogart 10 NEU

In samenhang met de 'Storyboard Plus' weergave kunnen we alleen het zichtbare bereik op overmodulatie testen (**12**). Dit zal de meest gebruikte optie zijn bij het "dagelijkse nasynchroniseren werk".

Met de "Opt" -knop (**13**) krijgt u de mogelijkheid om de geluidssporen samen te voegen. Meerdere audiotracks kunnen in één geluidsspoor worden samengevoegd. U kunt bijvoorbeeld ruimte maken als alle audiotracks al bezet zijn (met 9 sporen minder waarschijnlijk) en u aan uw arrangement een andere audioclip wilt toevoegen.

De tijdsperiode die is gedefinieerd voor de samenvoeging kan worden ingesteld op : 'huidige sample, 'zichtbaar bereik of 'hele storyboard'.
U krijgt een nieuw muziekstuk (Naam: Mix), dat direct in een geselecteerd geluidsspoor wordt ingevoegd als u de optie "Vervangen in storyboard" hebt geactiveerd. De samengevoegde geluiden worden daarbij verwijderd.

Als u "Sample maken" (alleen of tegelijk met "Vervang in Storyboard") hebt geselecteerd, verschijnt het gecombineerde geluid ook in uw audiolijst.

Met "nu samenvoegen" wordt de actie geactiveerd, wat - maak u geen zorgen - in geval van falen of indien nodig, ongedaan kan gemaakt worden met "Undo".

Een andere instelling die hier kan worden gemaakt, is het kopiëren van het O-geluid naar een ander spoor. Bewerkingen zoals volumeveranderingen in het originele geluid vormen geen groot probleem in de originele soundtrack.
Maar als je het originele geluid voor een elegantere overgang wilt verplaatsen en het voor de scène wilt laten beginnen, werkt dat niet, omdat er naast de O-toon geburen liggen.

Het kopiëren van het O-geluid kon tot nu toe ook gedaan worden, maar nu hebben we de mogelijkheid om deze kopie te maken een beetje geautomatiseerd.
Net als bij het samenvoegen van de geluidssporen, kan de tijdspanne worden ingesteld op het "huidige sample", het "zichtbare bereik" of het "volledig storyboard".

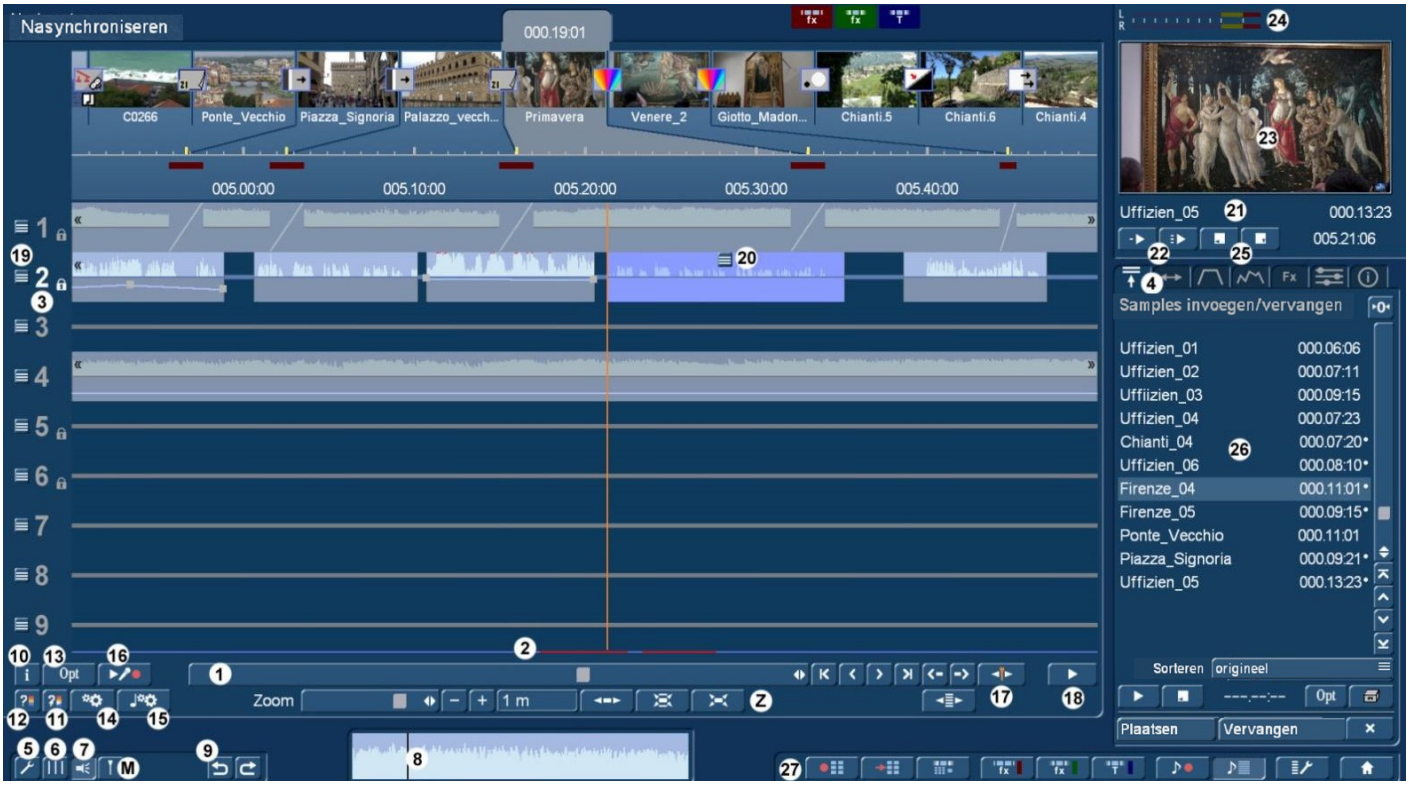
Ook hier kan het doel-geluidsspoor worden ingesteld, tegelijkertijd kan men kiezen of het originele geluid moet gedempt worden of niet.
Met "Nu kopiëren" kan men de bewerking onmiddellijk uitvoeren, maar de hier gemaakte instellingen gelden ook voor het tabblad "Bereik". met de mogelijkheid "snel kopie". Daarover hieronder meer.

Storyboard berekenen (**14**): deze knop berekent het volledige storyboard met beeld en geluid.

Storyboard-berekening, alleen geluid (**15**): deze knop berekent alleen het geluid van het storyboard.

Als u op de opnameknop (**16**) klikt, wordt het storyboard (vanaf de huidige scène) afgespeeld. Daarbij kan gelijktijdig worden opgenomen via de ingestelde audio-ingang. Als u bijvoorbeeld de microfooninvoer of uw USB-microfoon hebt geselecteerd, kunt u passend bij uw video, commentaar inspreken. Tijdens de audio-opname ziet u de niveaumeter die onderaan het scherm over uw video gelegd wordt .

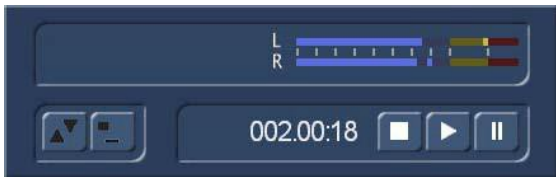
De opgenomen commentaar wordt automatisch ingevoegd in track 2 (voorheen commentaarspoor) zolang er voldoende ruimte is of totdat de beschikbare ruimte is gevuld. Tegelijkertijd wordt de opgenomen sample in de samplelijst geplaatst.



De oranje positiemarkering helpt bij audio-nasynchronisatie en maakt preciezer en efficiënter werken meer dan ooit tevoren mogelijk. Over het algemeen springt de positiemarkering, zichtbaar als oranje lijn boven alle geluidssporen, bij het selecteren van een sample naar het begin van het nieuw geactiveerde muziekstuk, hier op het overzichtsscherm momenteel aan het begin van onze commentaar op de "Primavera" scène. Hij laat zich echter via de volbeeld-regelaar (**17**) ook precies met zicht op het volledige videobeeld, willekeurig binnen een scène plaatsen. Als u dit "grillige" gedrag van de markering wilt uitschakelen, selecteert u de "handmatig" knop (**M**).

In de Storyboard Plus-weergave kunnen we de marker ook overal in het storyboard plaatsen door in de tijdlijn te klikken. Nadat u op de afspeelknop (**18**) hebt gedrukt, wordt het storyboard precies vanaf dit punt gespeeld.
Veel belangrijker wordt de positiemarkering bij "Mix in het preview-venster" (**21**) - (**24**).

Met de knop “Afspelen” rechts naast de schuifbalk van het storyboard (**18**) kunt u vanaf de positie van de positiemarkering in het storyboard afspelen. De andere sporen die tegelijkertijd lopen worden mee afgespeeld; ze worden in realtime samen gerekend. Tijdens het afspelen wordt een niveaumeter weergegeven, zodat u eventuele overmodulatie kunt zien. Deze niveaumeter heeft een "piekniveau" -indicator. Dat wil zeggen, het hoogste niveau wordt weergegeven totdat het opnieuw wordt overschreden.



Met de geluidssporen opties (**19**) kunt u bepaalde eigenschappen of waarden instellen voor een compleet geluidsspoor.

Als u op deze knop klikt, wordt een selectiemenu geopend dat we met "Afbreken" onmiddellijk kunnen sluiten.

Bij "Geluidsvolume" opent het tabblad "Mixer" aan de rechterkant (hoofdstuk 13.2.10), waar we het volume van het gemarkeerde geluidsspoor kunnen aanpassen.

"Stil" doet precies dat, het geluidsspoor wordt volledig gedempt, aangegeven door het doorgestreepte spoornummer. "Stil annuleren" geeft de track opnieuw "volume".

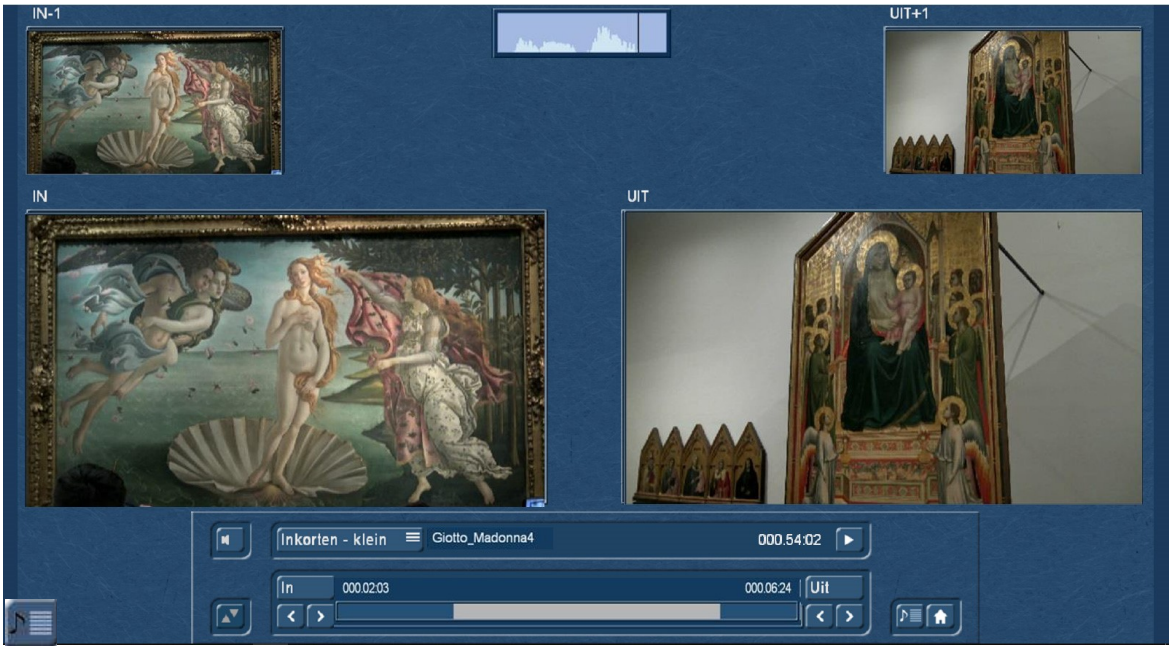
"Uitfaden" fade het spoor volledig uit, het kan indien nodig opnieuw worden ingeschakeld in de instellingen (**5**).
"Effecten" opent het tabblad "Effecten" (Hoofdstuk 13.2.9) waar u effecten voor de hele spoor kunt definiëren.

Met de geluidsspoor-opties (**20**) kunt u bepaalde eigenschappen of waarden instellen voor het geselecteerde geluidsspoor.

Nadat u deze knop hebt geselecteerd, wordt ook hier een selectiemenu geopend, dat we onmiddellijk kunnen sluiten met "Afbreken".
"Vrij bewegen" laat dit toe, de huidig weergegeven sample verdwijnt en "hangt" aan de muis-aanwijzer, die een enveloppictogram krijgt.

Terwijl men de muiscursor horizontaal op het geluidsspoor heen en weer beweegt, wordt rechts in het voorbeeldvenster de bijbehorende afbeelding uit het storyboard weergegeven. Na het klikken op de linkermuisknop wordt de sample op de geselecteerde plaats gezet,

"Inkorten/schuiven (groot)" roept het grote inkorten menu op (afbeelding hieronder). Hier kunt u nu met zicht op het eerste en laatste beeld waarop het muziekstuk ligt, de sample inkorten of verplaatsen.



Deze knop brengt u terug naar het audio nasynchroniseren menu.

"Volume", "Correctie" en "Fade" roept het tabblad "Fade" (hoofdstuk 13.2.7) op, waarin u kunt in– en uitvloeien, volumeniveaus regelen en correcties aanbrengen op één spoor ten opzichte van de andere.

"Envelope" roept de envelop van de sample op, beschrijving op het tabblad "Envelope" (hoofdstuk 13.2.8).

“Effecten” brengt de effectkeuze naar voren. Hier kunt u een effect selecteren dat op de sample moet toegepast worden. Een meer gedetailleerde beschrijving van de afzonderlijke effecten op het tabblad "Effecten" (hoofdstuk 13.2.9).

"Sample creëren" produceert een nieuw muziekstuk uit de in de nasynchroniseren gebruikte samples. Hier kunt u eerst het "bereik" van het nieuw geproduceerde geluidstuk bepalen en hebt u daarbij de keuze tussen de lengte van de "actieve sample", de "actieve scène" (dwz de midden bovenaan geplaatste), de "actieve sample + scènes" of een "Vrij selecteerbaar" bereik.

Ten tweede kunt u aangeven of het originele geluid in het nieuwe audiofragment moet worden "geïntegreerd".

Ten derde definieert men of de nieuwe sample de eerder in dit bereik geplaatste stukken moet vervangen en bepaal je met "plaatsen in spoor" het geluidsspoor waarin het nieuwe stuk moet landen.

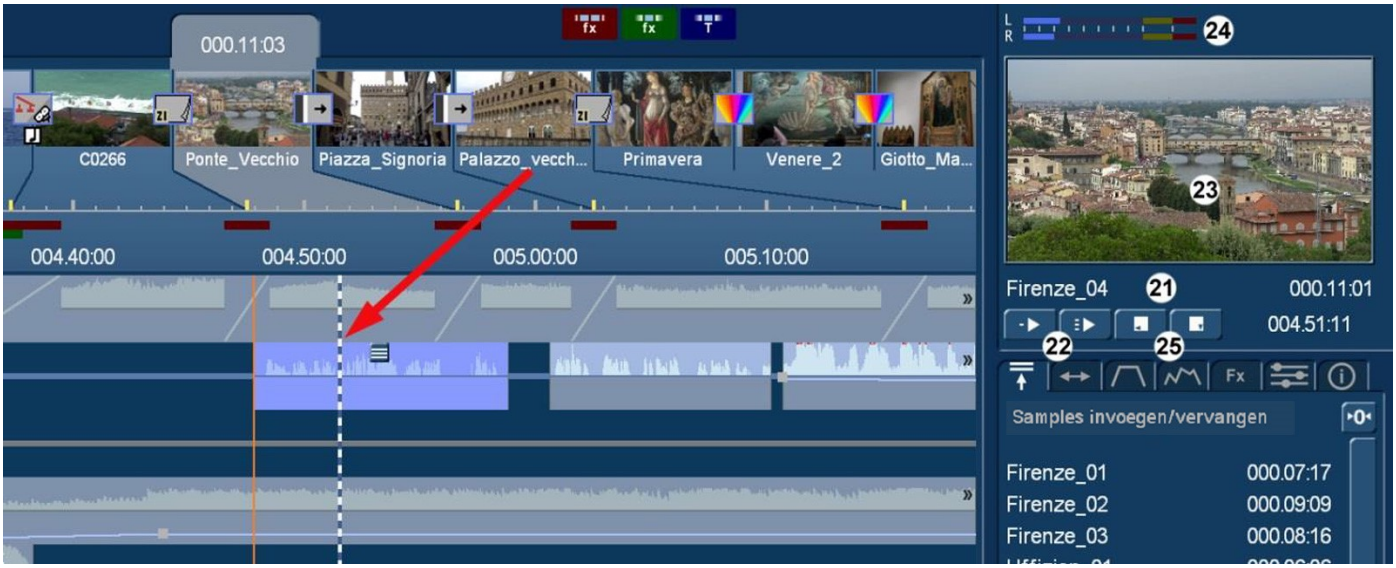
Ten slotte kunt u beslissen of de nieuw gemaakte sample ook in de samplelijst moet verschijnen, eventueel om het ergens anders te gebruiken. Indien nodig krijgt de nieuwe sample ook een naam.

Deze functie kan worden gebruikt om geluidstukken samen te vatten en dus "complexe" geluidsstructuren “op een noemer” of op een spoor te brengen.

De laatste sample optie is "alleen muziekstuk afspelen". Dit kan echter zoals we straks zullen zien, effectiever en voordeliger elders worden gedaan.

Sinds de Bogart 9 versie is er de mogelijkheid, zijn nasynchronisatie in het kleine (afhankelijk van de monitor en instelling niet zo klein) preview-venster in de rechterbovenhoek te "organiseren".

Voor dit doel vinden we onder de voorbeeldafbeelding knoppen die zichzelf relatief gemakkelijk verklaren.

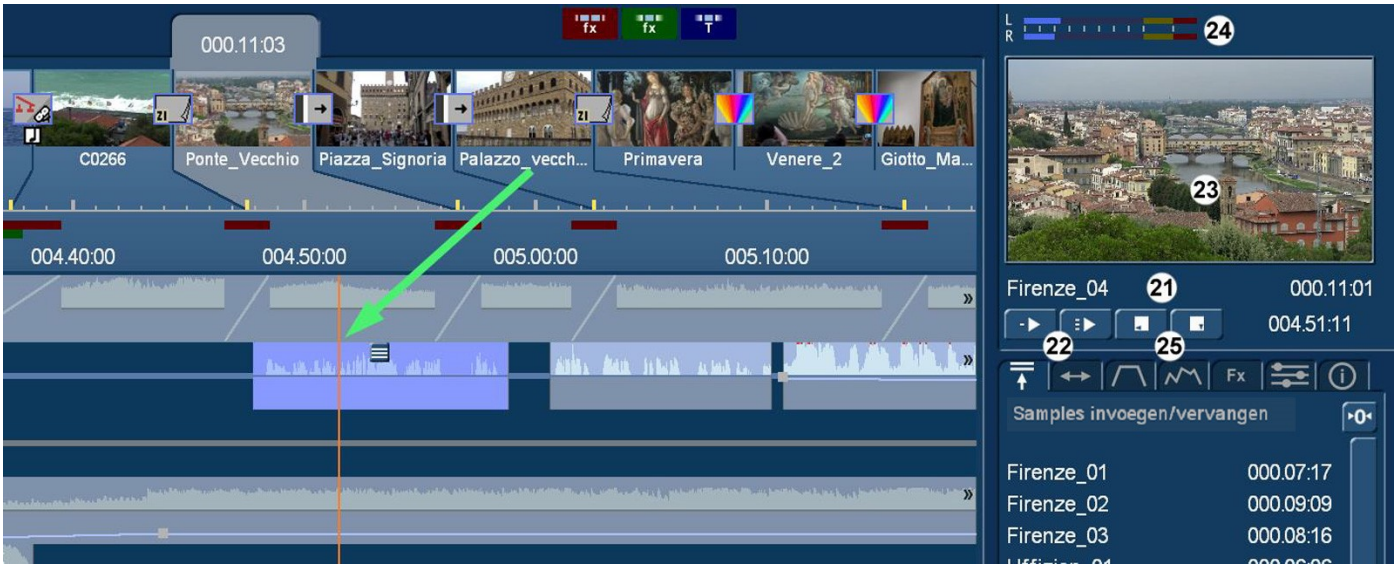


Links onder de voorbeeldafbeelding (**23**) zien we de knoppen en die optioneel het actieve spoor of alle sporen afspelen, te beginnen vanaf de positiemarkering. Aan de ene kant is er het voorbeeld in een bewegende afbeelding (**23**), aan de andere kant loopt er een markering mee (rode pijl) die ons laat zien waar we zijn in de audio-nasynchronisatie.

De niveau meter (**24**) loopt bovenaan altijd mee en toont ons eventuele overmodulatie.

Een klik op de linker "Stop" knop (**25**, links) stopt met spelen zoals gebruikelijk, de markering en ook de voorbeeldafbeelding springen terug naar de positiemarkering. Nu kunt u eventuele correcties aanbrengen en ernaar luisteren.

Door te klikken op de rechter "Hier stoppen" knop (**25**, rechts) bewerkt naast het feit dat het afspelen stopt, een sprong van de positiemarkering naar de actuele positie (afbeelding hieronder, groene pijl)



Op deze manier kan men zich stuk voor stuk zijn nasynchronisatie aanhoren, zo nodig op een bepaald punt stoppen zonder "terug te springen" naar het begin van de sample en heeft, in tegenstelling tot vorige weergave, altijd alle sporen in zicht.

Dit "werken in het voorvertoningsvenster" gaat, als men eraan gewend geraakt is, ook in interactie met de "tabbladen" -structuur, veel sneller van de hand dan het tot nu toe noodzakelijke heen en weer schakelen tussen verschillende beelden op volledig scherm. Deze "meer informatie" zonder constant met de ogen "om te schakelen" zal waarschijnlijk na korte tijd voor de meeste gebruikers de norm worden in de audio-nasynchronisatie.

Ten eerste is de preview op huidige monitoren met hogere beeldschermresoluties niet zo klein als men zou kunnen vrezen en ten tweede, de detailscherpte in de nasynchronisatie heeft een ondergeschikte rol.

We besteden meer aandacht aan het harmonieuze naast elkaar en de coördinatie van de verschillende toonniveaus dan (nog) "aan de kleur van de linkse sok van de protagonist". In de regel worden dergelijke dingen bekeken en bewerkt tijdens de video montage.

Het afspelen van één of alle soundtracks op volledig scherm is natuurlijk nog steeds mogelijk via de "Play" knop (**18**).

Zoals in andere menu's gewend, biedt het nasynchroniseren menu ook de mogelijkheid om naar de andere Bogart-onderdelen over te schakelen met de "Snel wissel knoppen" (**27**).

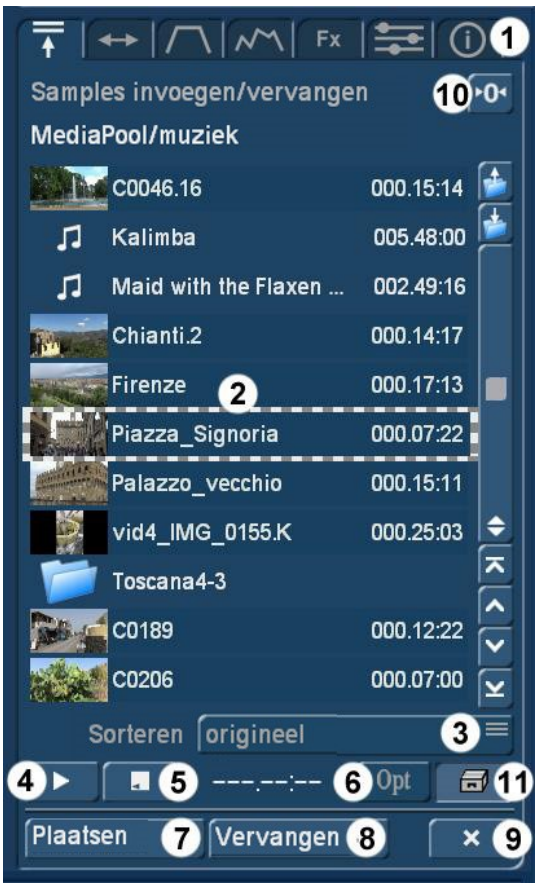
Nu we de basisfuncties van de nasynchronisatie hebben beschreven, komen we bij de onder punt (**4**) genoemde "Tabbladen".

13.2.4 De Tabblad functies

Aan de rechterkant zien we in de nasynchronisatie de bovengenoemde "Tabbladen" (**1**). Deze tabbladen zijn verschillende menu's, die actief worden na selectie (helder) en toegang hebben tot de functies "Samples invoegen / vervangen", "Bereik", "Faden", "Envelope", "Effecten", "Mixer" en "Info" zonder het werkscherm te hoeven wisselen of nieuwe menu’s te openen.

Vergelijkbaar met de nasynchronisatie in het voorbeeldvenster, zorgt dit type menubeheer voor een snellere, effectievere en minder inspannende manier van werken dan voorheen.

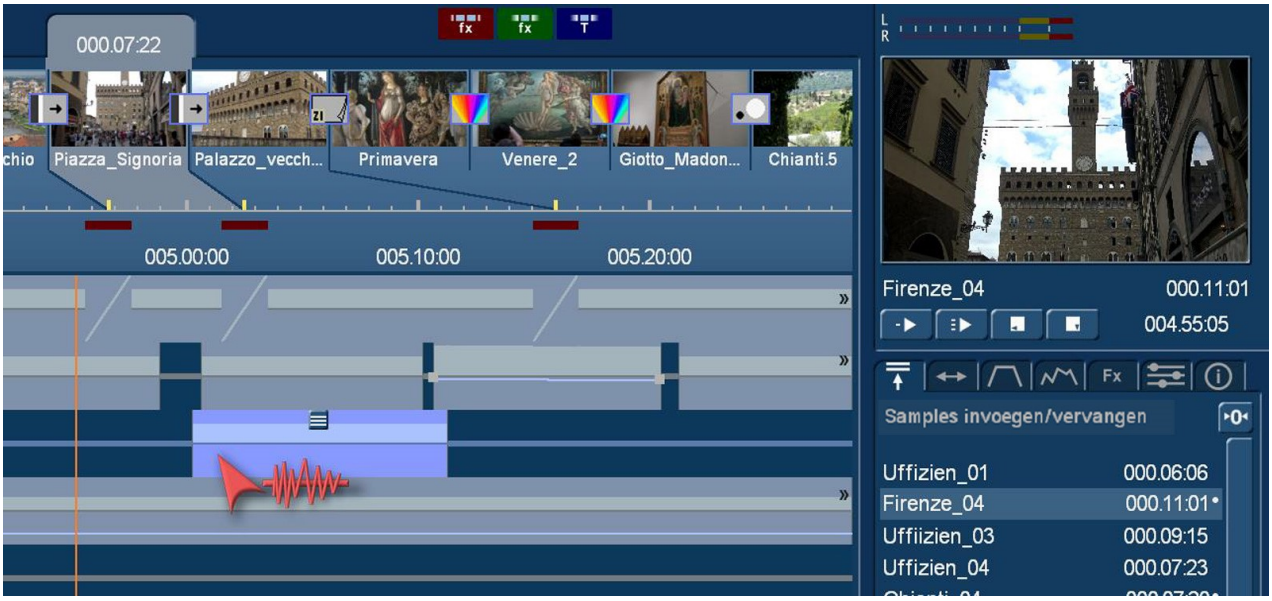
13.2.5 Het tabblad „Samples invoegen/vervangen“



Als het tabblad is geactiveerd, worden de audiobestanden die zijn opgeslagen in het audio-archief hier weergegeven (**2**).
Indien nodig kunnen de samples worden gesorteerd (**3**), we hebben de keuze tussen "origineel", "op naam" en "op lengte".
Een geselecteerde sample kan worden afgespeeld (**4**) - bijvoorbeeld als controle voordat u invoegt - natuurlijk kan het afspelen worden gestopt (**5**).

Onder "Opties" (**6**) hebt u de mogelijkheid, vergelijkbaar met het "Bewerken" menu, om uw audiofragmenten in groepen te sorteren of weer te geven om een beter overzicht te krijgen bij tientallen of zelfs honderden muziekstukken, beschrijving zie hoofdstuk. 7.9.

Met "Invoegen" (**7**) plaatst u de geselecteerde sample in de audio-nasynchronisatie en springt naar het actieve geluidsspoor onder de in het midden geselecteerde scène.
De naam en lengte van de actieve sample worden principieel altijd onder het voorbeeld weergegeven.



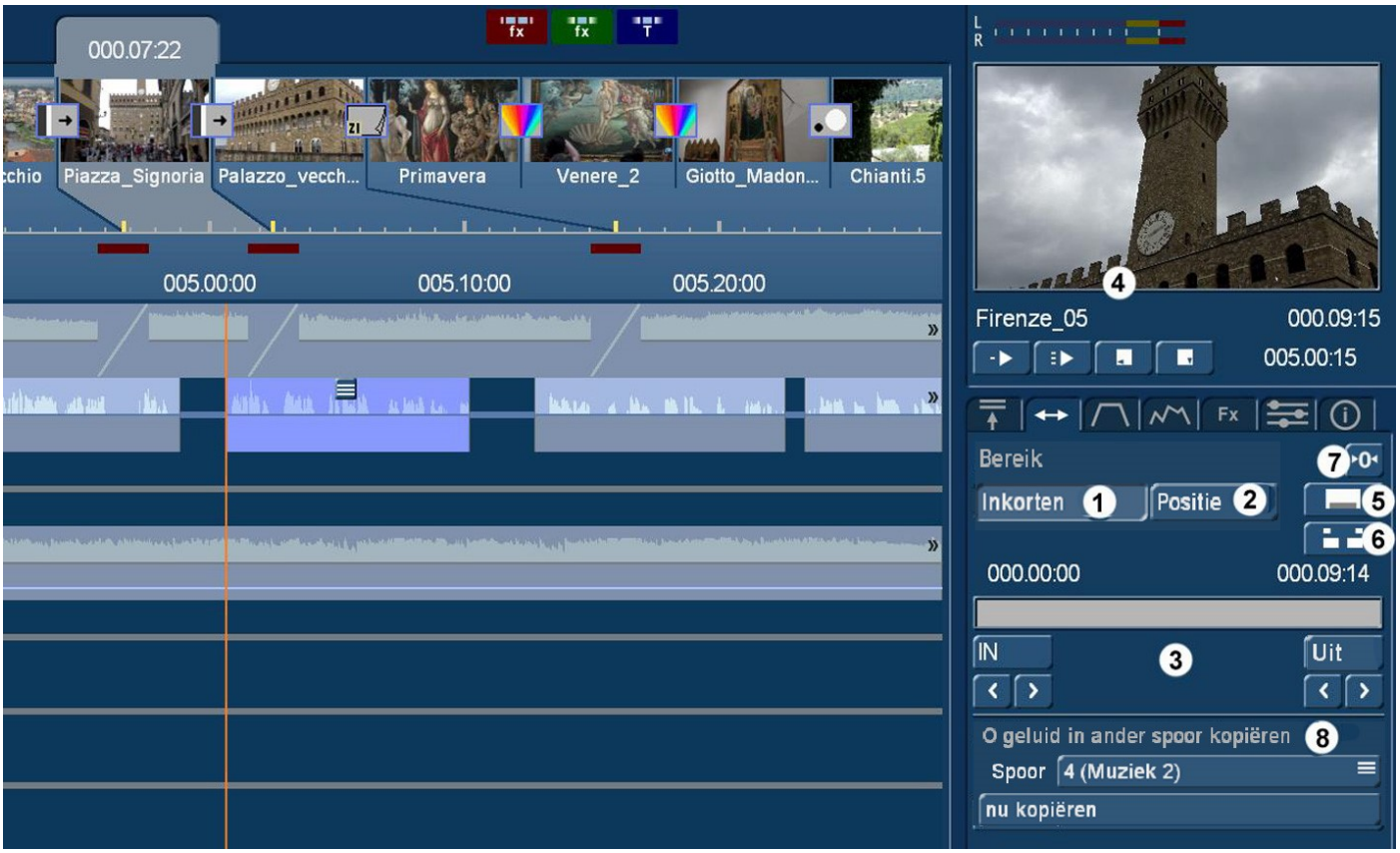
Alternatief kunt u de sample met de muis ook "grijpen" en het op het gewenste geluidsspoor slepen (zie afbeelding hierboven). De sample verschijnt dan - hangend aan de "muisaanwijzer van de envelop". Tegelijkertijd, wordt rechts boven in het previewvenster, het videobeeld getoond waaronder de sample begint, als u hem hier “laat vallen”.
Op deze manier kan een sample al zeer nauwkeurig geplaatst worden, zodat het "fijn afstellen" voor de exacte positie vaak niet meer nodig is.
"Vervangen" (**8**) vervangt de sample die geactiveerd is in de navertoning met de sample die in de lijst is geselecteerd.

Met deze knop (**9**) wordt de sample verwijderd die actief is in de audio-nasynchronisatie.

Met deze "reset" -knop (**10**) die bekend is uit andere menu's, worden alle instellingen van het geselecteerde tabbladmenu opnieuw ingesteld. In dit menu heeft de knop weinig zin, in andere wel.

Met de "Clipboard" of "MediaPool" knop (**11**) verwisselen we de weergave en krijgen nu de MediaPool weergegeven (menu rechtsboven), waarvan de werking in dit menu identiek is aan de zojuist beschreven procedure.
Of bijna identiek, want uit de MediaPool kunnen we ook videoscènes of beter gezegd hun geluid in de nasynchronisatie trekken.

13.2.6 Het tabblad “Bereik”.



Met het tweede tabblad "Bereik" kunt u het geselecteerde muziekstuk "inkorten" (**1**) of verschuiven met “Positie" (**2**).
Ook hier kan men werken met de knoppen "IN" en "UIT" (**3**) direct in de nasynchronisatie zonder het menu te verlaten.
Rechtsboven toont het voorbeeld welk beeld momenteel actief is op het "IN" of "UIT" punt (**4**), daaronder is de informatie over hoe lang de sample is, welk inkorten is uitgevoerd, en op welke tijdspositie van het storyboard men zich momenteel bevindt.

Verkort men bijvoorbeeld het IN-punt, wordt dit ook bij de weergave in het nasynchroniseren duidelijk (zie afbeelding hieronder)

De sample verlengt zich naar voren (afbeelding links), na het loslaten van de muis, is de nieuwe inkorting gemaakt, de positiemarkering springt naar voren op het nieuw ingekort sample-begin (rechter afbeelding).

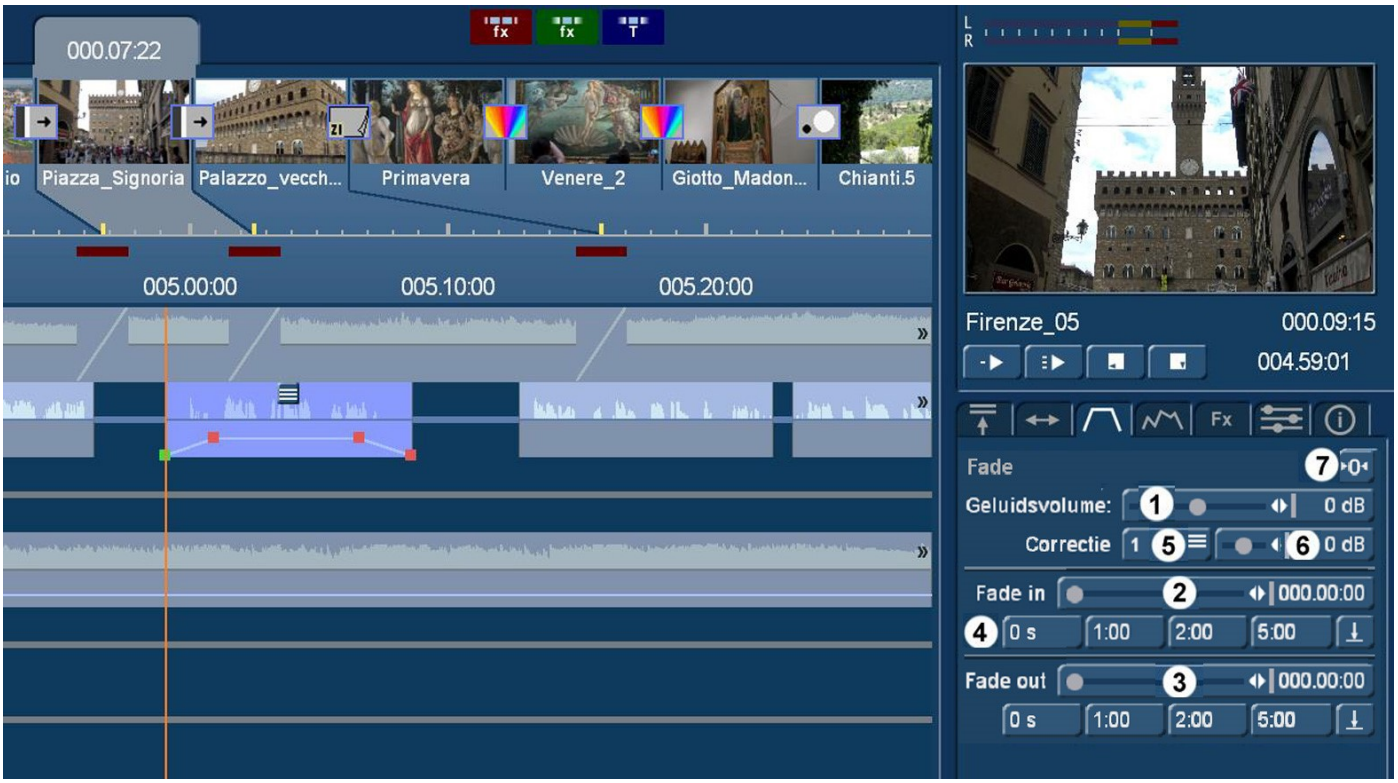
Met "Positie" (**2**) werkt het op dezelfde manier.

(**5**) en (**6**) Degenen die er de voorkeur aan geven hun samples op de traditionele manier in te korten of te verplaatsen, kunnen dat natuurlijk ook : na het selecteren van "inkorten" of "positie", kunt u met deze knoppen de menu’s “inkorten of positie groot" (**5**) of "inkorten of positie klein" (**6**) (zie hoofdstuk 7.7) weergeven .

Opmerking *: met de "reset" knop (**7**) wordt de geselecteerde en mogelijk ingekorte sample naar de oorspronkelijke lengte teruggebracht. Een vergissing kan ook opnieuw worden gecorrigeerd met "UnDo" .*

Het gedeelte "O-geluid kopiëren naar andere tracks" (**8**) brengt hier na het selecteren van het doelspoor met een klik het geselecteerde originele geluid in een ander spoor. Voor details over deze instellingen en voorwaarden van deze kopie, zie Hfdst. 13.2.2.

13.2.7 Het tabblad „Fade“



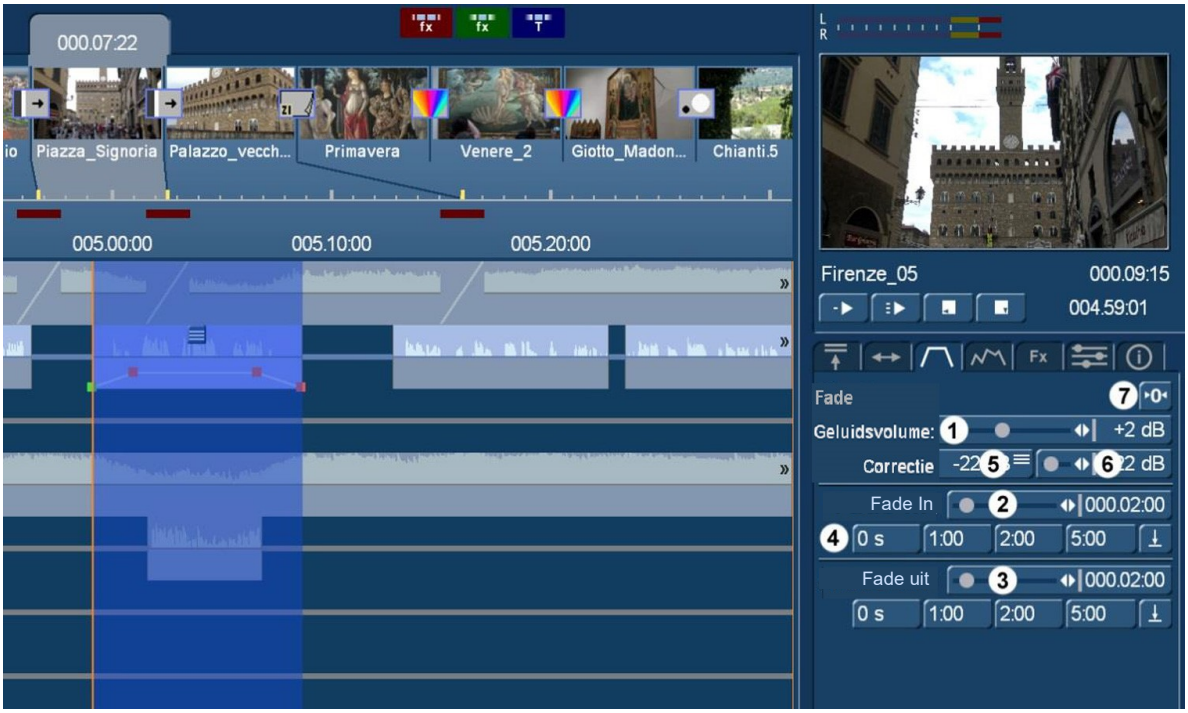
Op het derde tabblad "Fade" kunt u het volume van het geselecteerde muziekstuk aanpassen onder "Volume" (**1**). Het regelbereik heeft zijn normale positie op 0, wordt zachter tot -30 dB (het volgende niveau "Stil") en wordt luider tot +30 dB. De bijbehorende instelling wordt onmiddellijk via de envelop van de sample gevisualiseerd (zie hieronder).

Hier ziet men duidelijk de verschillen in de enveloppe, bij 0 dB is alles goed, -18 dB links is vrij zacht, +18 dB aan de rechterkant verschijnen de rode tips, die aangeven dat hier een overmodulatie zou worden geproduceerd, als we deze volumeregeling zo zouden uitvoeren.

Hier kunt u ook een "fade-in" (**2**) of een "fade out" (**3**) definiëren van 0 tot 30 seconden, die ook wordt weergegeven in de envelop van de geselecteerde sample (zie hierboven). In ons audiostuk van 12 seconden wordt duidelijk dat de toon "hard" aan en uit gaat bij 0 seconden. Bij 2 seconden is de toename ongeveer in het normale bereik, bij 5 seconden al een heel stuk zachter.

Onder de In- en Uit-fade regelingen vinden we de knoppen met vooraf ingestelde tijden van 0, 1, 2, 5 seconden en de knop “Opslaan” (**4**). Wie de specificaties wil wijzigen met hun eigen "favoriete waarden", kan dat doen. Stel een gewenste fade-tijd in, druk op de knop “Opslaan” en selecteer vervolgens de knop waarop u de nieuwe fade-tijd wilt.

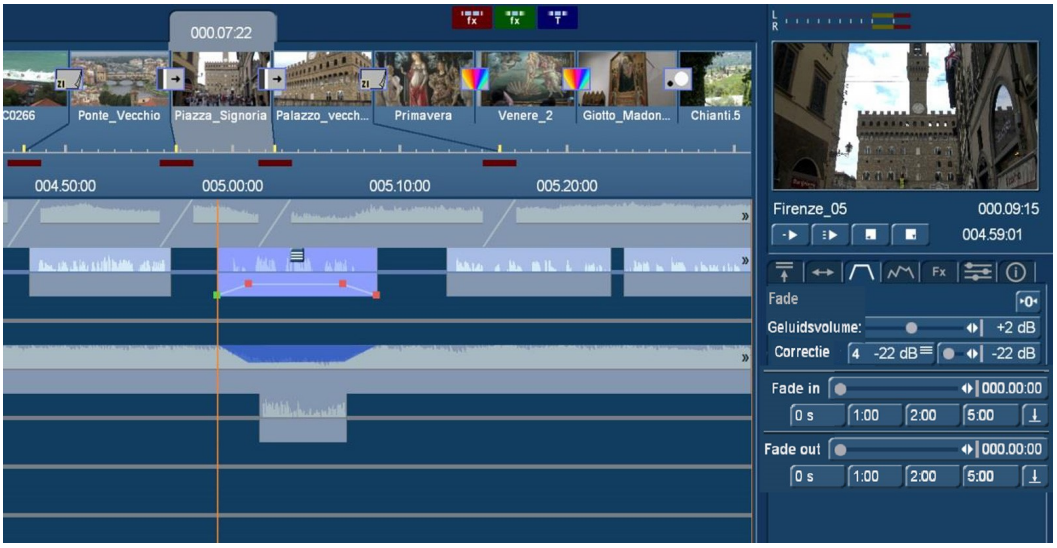
Op het tabblad "Fade" kunnen we ook een zogenaamde "correctie" maken tussen de volumeniveaus van de individuele geluids-sporen. De knop "Correctie" verwijst naar het bereik in de nasynchronisatie die de lengte van de actieve sample in beslag neemt (zie volgende afbeelding, lichtblauw gebied).



Om het klassieke voorbeeld te geven, kunnen we onze muziek verzachten voor de duur van onze commentaar "Firenze_05", zodat de commentaar goed verstaanbaar wordt.

Hiervoor kiezen we - onze "Firenze_05" is geactiveerd - de correctie-optie (**5**).

Kies het geluidsspoor dat u wilt corrigeren (in ons geval nummer 4), schuif de correctieknop (**6**) naar de gewenste waarde. We stellen spoor 4 in op -22 dB en stellen het zo in dat de sample niet plotseling stiller wordt, met een Fade IN (**2**) en Fade UIT tijd (**3**) van 2 seconden. Hiermee hebben we een klassieke "badkuip" (en ook in blauw getekend) gebouwd, waarbij het muziekniveau zacht zakt naarmate de commentaar begint en zachtjes weer opkomt als het commentaar eindigt.



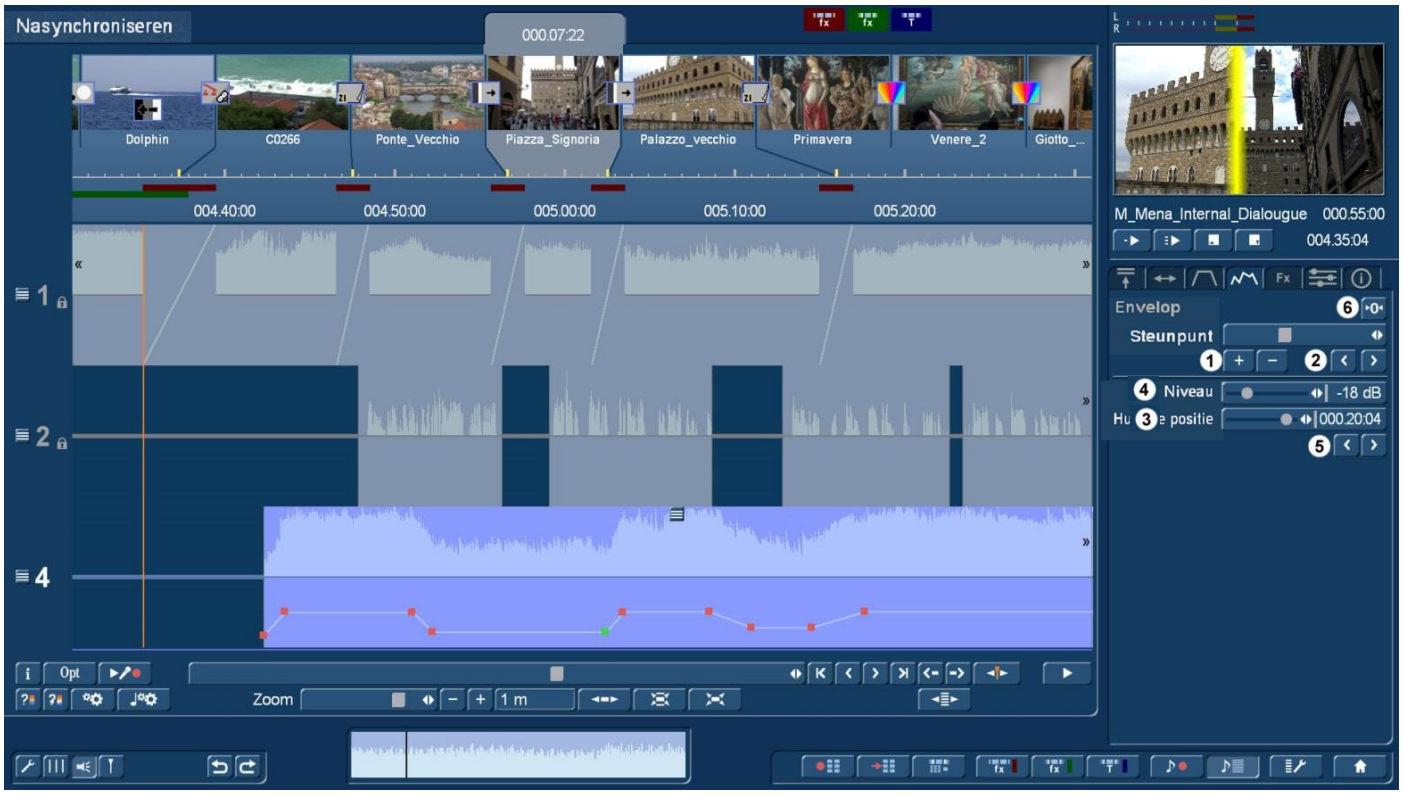
Heel eenvoudig en met een paar klikken creëren we hier een harmonieuze muziekcompositie.

Als we de Correctie-optie nu bekijken, ziet het er zo uit : we zien dus altijd vanuit de tijdspanne van onze commentaar op spoor 2 , de correcties in spoor 1, 2 en 4. Deze correcties of volumeregelingen blijven voor dit bereik op hun plaats bestaan zolang het commentaarstuk aanwezig is.
Als we het verwijderen, worden de correcties ook verwijderd.

Ook op het tabblad "Fade" kunnen we alle waarden resetten met de "reset" knop (**7**).
De "standaardwaarden" terug zetten is echter alleen van toepassing op de actieve sample.

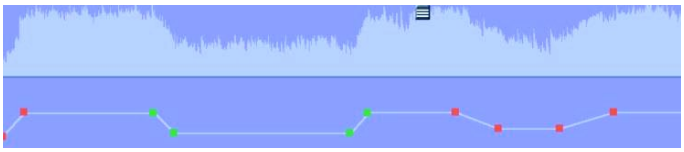
13.2.8 Het tabblad “Envelop”

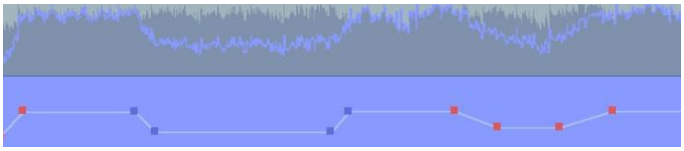
De audio-envelop van een muziekstuk wordt bewerkt met behulp van de zogenaamde "rubberen band" functie via het tabblad "Envelop".
Als binnen een muziekstuk een passage moet worden verhoogd of verlaagd, bijvoorbeeld om een hard storend geluid te elimineren, dan is de envelop het geschikte gereedschap. Klik op de gewenste sample zodat die blauw gemarkeerd wordt en selecteer vervolgens het tabblad "Envelop".



Als "Storyboard Plus" actief is, wordt de envelop niet in een extra menu bewerkt (meer hieronder), maar direct in de audio-nasynchronisatie. Voordeel : we hebben een direct verband met het videobeeld boven in het storyboard en in het Previewvenster, zonder te hoeven schakelen tussen menu’s of weergaven. Om de envelop zo groot mogelijk weer te geven, kunnen we ongebruikte geluidssporen verbergen (hoofdstuk 13.2.2).

Onder (**1**) kunnen we nu het + -teken gebruiken om steunpunten in de envelop te voegen, die vervolgens kunnen ingesteld worden met de bedieningselementen "Positie" (**3**) en "Niveau" (**4**). De punten kan men ofwel direct met de muis vastnemen en aanpassen of met de pijltjestoetsen (**5**). het niveau en positie regelen. Het actieve punt is groen.
Door de curve navigeert men ook weer met de muis of met de pijltjestoetsen (**2**).
U kunt steunpunten verwijderen met de "-" knop (**1**), de complete envelop wordt weggegooid met de "Reset" knop (**6**).

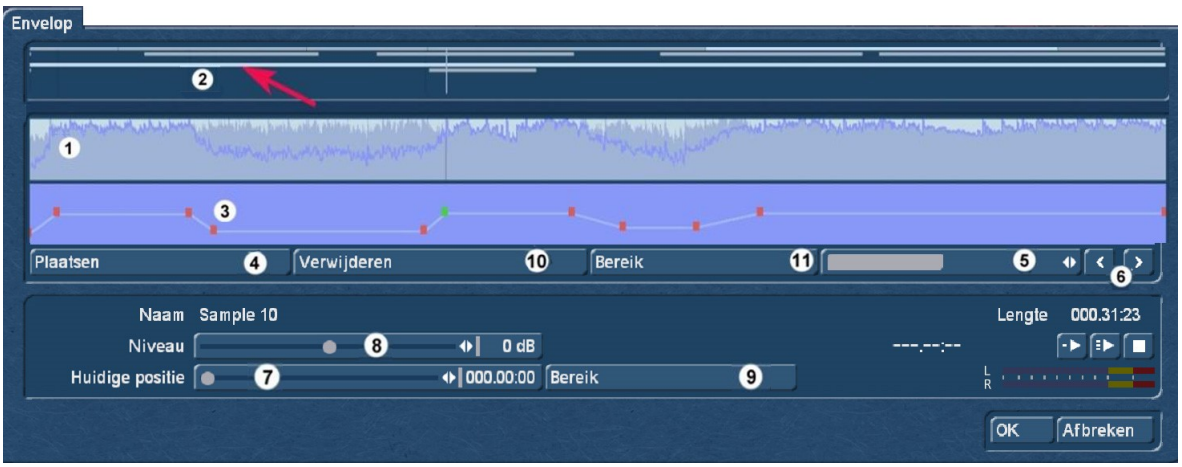




Door de "Shift" -toets te gebruiken, kan men met een muisklik hele bereiken van een envelop activeren (afbeelding linksboven) en deze bereiken verplaatsen met de muis of de positie- en niveauknoppen (afbeelding rechtsboven).

Op deze manier kan de envelop zichtbaar worden bewerkt, de preview in de rechterbovenhoek toont ons het actuele videobeeld.

Als de Storyboard Plus-weergave niet ingeschakeld is, wordt de envelop bewerking uitgevoerd in het Extra-menu (zie volgende pagina).



In het bovenste gedeelte van het Envelop menu, de zogenaamde envelopweergave, wordt het volume van de geselecteerde sample grafisch weergegeven in de vorm van een envelop (**1**). Daarboven ziet u een weergave van alle geluidssporen voor een betere oriëntatie (**2**). De lengte van de envelopvoorstelling komt altijd overeen met de lengte van de geselecteerde sample, die helderder verschijnt in het overzichtsdisplay dan de andere samples (rode pijl).

In de niveauweergave direct onder de envelopweergave kan het volume van het geselecteerde muziekstuk gericht worden verhoogd of verlaagd met behulp van de functie "rubberen band" (**3**). Hiervoor moet men eerst die bewerkingspunten definiëren binnen het muziekstuk waarop het volume moet verhogen of verlagen. Het invoegen van deze punten gebeurt ofwel door een linkerklik in de niveauweergave dichtbij de gewenste positie of door op de knop "Invoegen" (**4**) onder de niveauweergave te klikken. Activeer nu een van de nieuw toegevoegde punten door er rechtstreeks op te klikken of door de schuifbalk (**5**) en de enkel beeld knop (**6**) rechts van de niveauweergave te gebruiken. De kleur van het actieve punt verandert van rood in groen. Dan kan de exacte positionering als volgt worden gedaan.

• Positionering in de niveauweergave

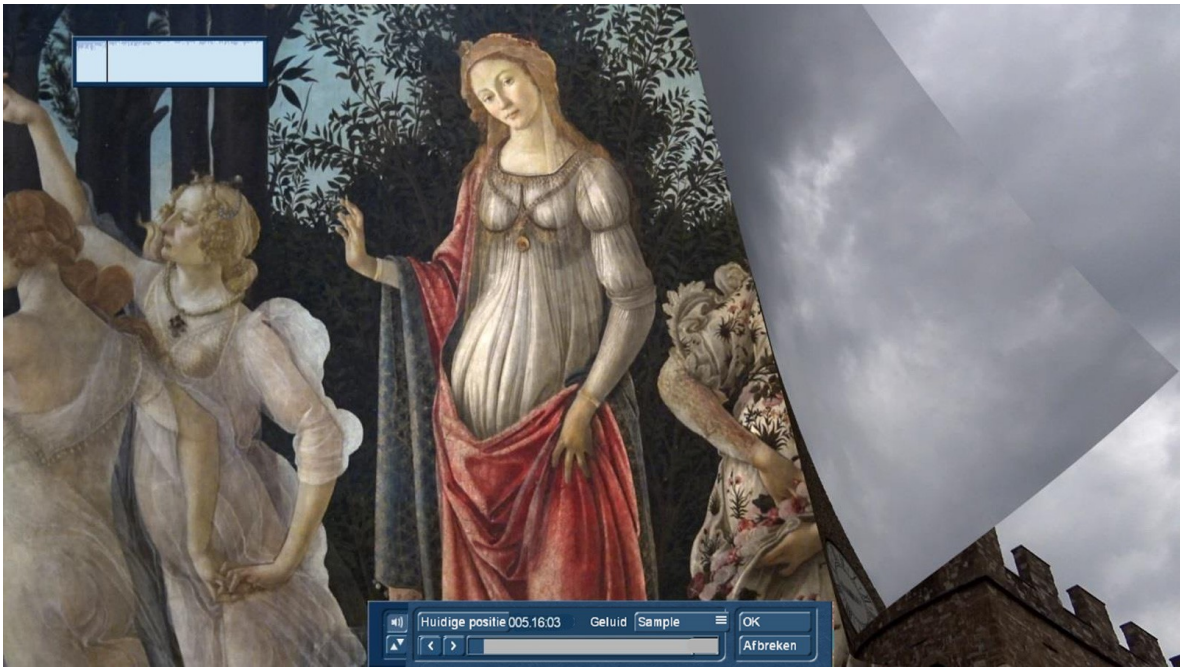
Klik opnieuw op het geactiveerde (groene) punt. De kleur verandert van groen naar blauw. Sleep het punt vervolgens horizontaal naar de gewenste tijdpositie in de niveauweergave. Als u het volume wilt verhogen of verlagen, verplaatst u het punt omhoog (luider) of omlaag (zachter). Houd er rekening mee dat het eerste en laatste punt in de niveauweergave niet horizontaal (chronologisch) kan worden verplaatst. Met nog een linker klik bevestigt u de positie van het punt.

• Positionering met schuifregelaar

Na het klikken op "Positie" (**7**), kan het actieve punt horizontaal worden verplaatst. Het volume op het geselecteerde tijdpunt wordt ingesteld met de schuifregelaar "Niveau" (**8**). Sleep het "Niveau" naar rechts om het volume te verhogen of naar links om het volume te verlagen.

• Positionering voor de achtergrond van de video

G Om de positie van een punt op basis van zijn plaats in de video te bepalen klikt u op "Bereik" (**9**) .



De weergave verandert en u ziet uw video precies op het punt dat op de envelop is geselecteerd. De positie van het punt, dwz het begin of het einde van een fade-in of fade-out, kan vervolgens worden bepaald via "positie" of via enkelbeeld schakelen.
Naar keuze wordt het geluid van de sample of het geluid van het storyboard afgespeeld en bij geactiveerde envelop-toets ook weergegeven. Dit maakt het gemakkelijker om bepaalde audio-evenementen, "krakers" en dergelijke gemakkelijker te vinden.

Klik op "OK" om de geselecteerde instelling over te nemen.

Het volume op het geselecteerde steunpunt wordt dan opnieuw in de envelopweergave ingesteld via de schuifregelaar “Niveau" (8). Ga op dezelfde manier verder met de resterende punten in het niveauoverzicht totdat het gewenste resultaat is bereikt. U kunt het volume instellen tussen -30 dB en +30 dB in stappen van 1-dB.

Met de knop "Invoegen" (**4**) wordt een steunpunt ingevoegd na het geselecteerde (groene) punt in de niveauweergave. Het is echter niet mogelijk om een punt tussen twee zeer nabije punten in te voegen.

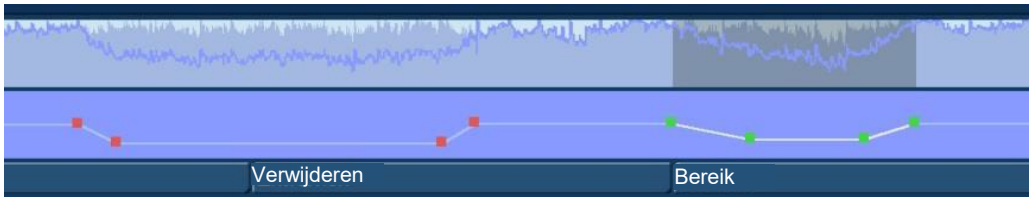
De knop "Verwijderen" (**10**) verwijdert het momenteel geselecteerde steunpunt uit de niveauweergave.

Met behulp van de knop "Bereik" (**11**) is het mogelijk om meerdere aangrenzende steunpunten te combineren tot één geheel, dat wil zeggen in een gemeenschappelijke groep :

• Selecteer het buitenste linker (= eerste) punt van het gewenste bereik met een linker-klik of per enkelbeeld knop, zodat het groen wordt weergegeven.

• Klik op "Bereik".

• Markeer het buitenste rechter (= laatste) punt van het gewenste bereik met een linker-klik. Alle punten binnen het gemarkeerde bereik worden ook groen weergegeven en zijn dus actief. Boven in de envelop is het bereik donker gemarkeerd.



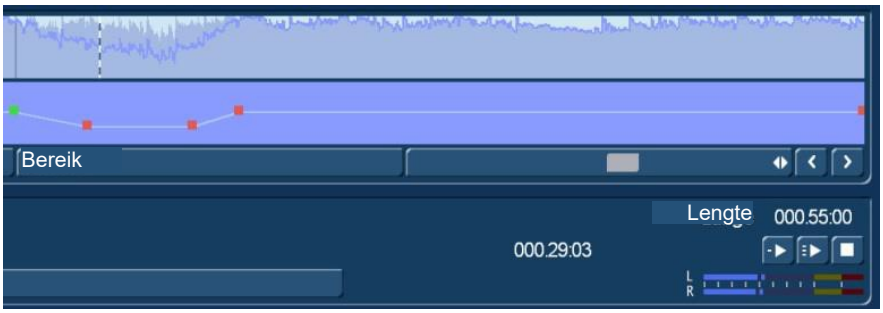
De volgende functies kunnen nu op dit bereik worden toegepast :

• Verhoog of verlaag het volumeniveau voor het hele bereik. Gebruik hiervoor de schuifregelaar “Niveau” (**8**).
• Verschuiven met positie. Gebruik hiervoor de schuifregelaar “Positie” (**7**) of verplaats de positie met "Bereik" (**9**).
• Verwijderen van alle punten van het geselecteerde bereik. Klik op "Verwijderen" (**10**).

Een klik in de schuifregelaar onder de niveauweergave of op een willekeurig punt beëindigt de bereikselectie.

Er zijn twee afspeelknoppen beschikbaar.

• Met de linker afspeelknop wordt alleen de momenteel bewerkte sample afgespeeld, dus die in de envelop wordt getoond.
• Met de rechter afspeelknop worden ook alle andere geluidssporen afgespeeld, zodat u de totale klank van alle geluidssporen kunt controleren.



Met de afspeelknop kunt u - beginnend vanaf het geselecteerde punt - de audio afspelen die momenteel wordt weergegeven in de envelopweergave, de stippellijn geeft aan wat u beluistert. Links van de afspeelknop wordt de tijdweergavepositie weergegeven in minuten: seconden: beelden. Het huidige afspeelvolume wordt weergegeven op de niveaumeter. Het afspelen kan op elk moment worden onderbroken door middel van een stopknop.

Een klik op "Ok" beëindigd de bewerking in de envelop en worden de instellingen overgenomen.

Let daarbij op volgende punten :

• Het invoegen van een geluidsfade in een envelop-sample is ook nog mogelijk, de envelop wordt dienovereenkomstig aangepast.

• Indirecte volumeregeling op een envelop-sample door "correctie" vanuit een andere sample is eveneens mogelijk. Er moet echter opnieuw worden berekend.

• Geluidseffecten kunnen in een envelop-sample worden ingevoegd.

• De envelop blijft behouden wanneer u een sample verplaatst hebt.

13.2.9 Het tabblad „Effecten“

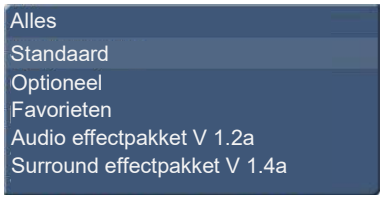
Het volgende tabblad in de rij zijn de "Effecten" die kunnen worden toegepast op het geselecteerde muziekstuk (afbeelding links-onder) of, met de trackopties, op een volledig geluidsspoor (afbeelding rechtsonder).

Het kleine maar subtiele verschil tussen deze twee presentaties is de "2" naast de "Fx" bovenaan het tabblad, wat naast "gebruikt in track 2" aangeeft hoeveel effecten er in het spoor worden gebruikt (in ons voorbeeld spoor 2).

Bovendien is een dergelijke spoor gemarkeerd met een "fx" aan de voorkant.

Het linker effectmenu onthult dat er 1 effect in de sample is gebruikt. Bovendien krijgt de sample een klein "fx" -teken in de rechterbovenhoek.

De vinkjes voor de effecten geven informatie over welke effecten het zijn. Onder de effectselectie verschijnen de instellingsopties van dit effect. Nadat effecten zijn ingevoegd, wordt de blauwe controlestrip die eerder blauw was geel, wat aangeeft dat het nodig is om de track of het storyboard te berekenen.



De audio-effecten zijn onderverdeeld in verschillende categorieën, die afzonderlijk kunnen worden geselecteerd - ook voor de duidelijkheid.

Alles : alle effecten worden weergegeven.
Standaard : alleen de effecten in de Bogart 10-software worden weergegeven.
Optioneel : alleen de effecten van alle aanvullende softwarepakketten worden weergegeven.
Favorieten : alleen de effecten die zijn ingesteld in de instelling "Favorieten" (hoofdstuk 4.1.6) worden weergegeven.
[**Effectpakket**] : alleen de effecten van het effectpakket worden weergegeven.

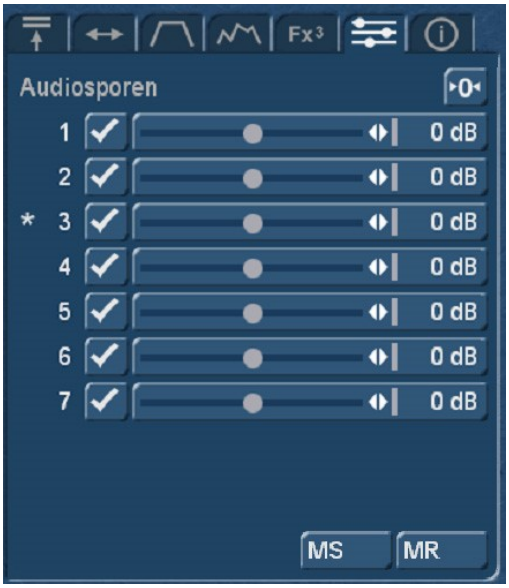
De standaardeffecten die hier beschikbaar zijn, worden in detail beschreven in hoofdstuk 13.1.

Onder Info kunt u informatie krijgen over het momenteel geselecteerde effect.

Onder Archief kunnen effectcombinaties met sub-instellingen worden opgeslagen en opnieuw worden geladen.

Met de "reset" -knop bekend uit de andere menu's, worden alle instellingen op “Standaard” terug gezet.

13.2.10 Het tabblad „Mixer“



Het tabblad Mixer maakt een complete mix van het storyboard mogelijk. Het actieve nummer wordt aangegeven met een asterisk vóór het nummer.

De waarden die in de mixer zijn ingesteld, verwijzen daarom naar het volledige spoor en niet naar individuele samples.

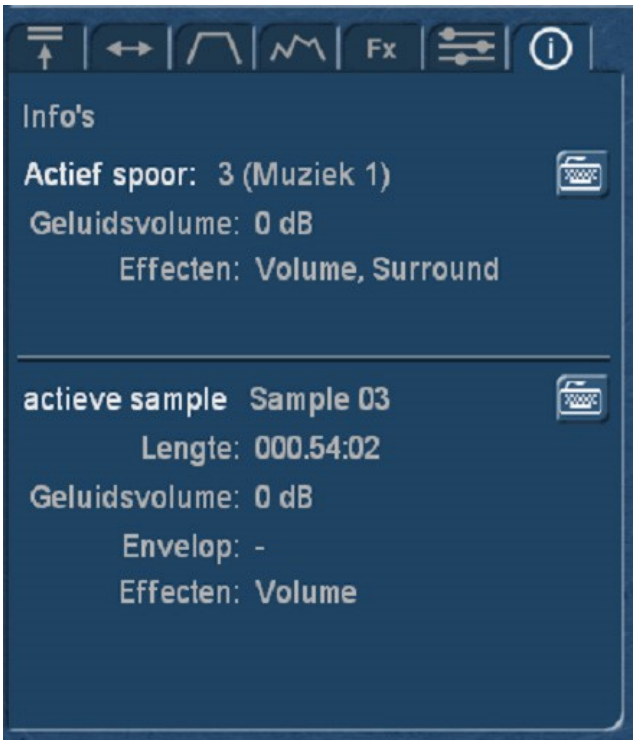
Eerder of naderhand toegevoegde effecten of correcties aan afzonderlijke samples of sporen worden niet ongeldig gemaakt door de instellingen in de mixer, in de som worden alle instellingen bij elkaar opgeteld.

In dit opzicht dient de mixer meer globale instellingen en niet de "Fine-tuning".

Als bvb het oorspronkelijke geluid of de muziek in het algemeen een beetje stiller of de commentaren iets luider moeten worden ingesteld, zal de mixer het veel sneller doen dan met de manipulatie van afzonderlijke muziekstukken.

Met de knoppen "MS" en "MR" zijn volume en correcties van spoor 1-9 met "Kopiëren" (MS) en "Invoegen" (MR) op andere samples overdraagbaar.

13.2.11 Het tabblad „Info“



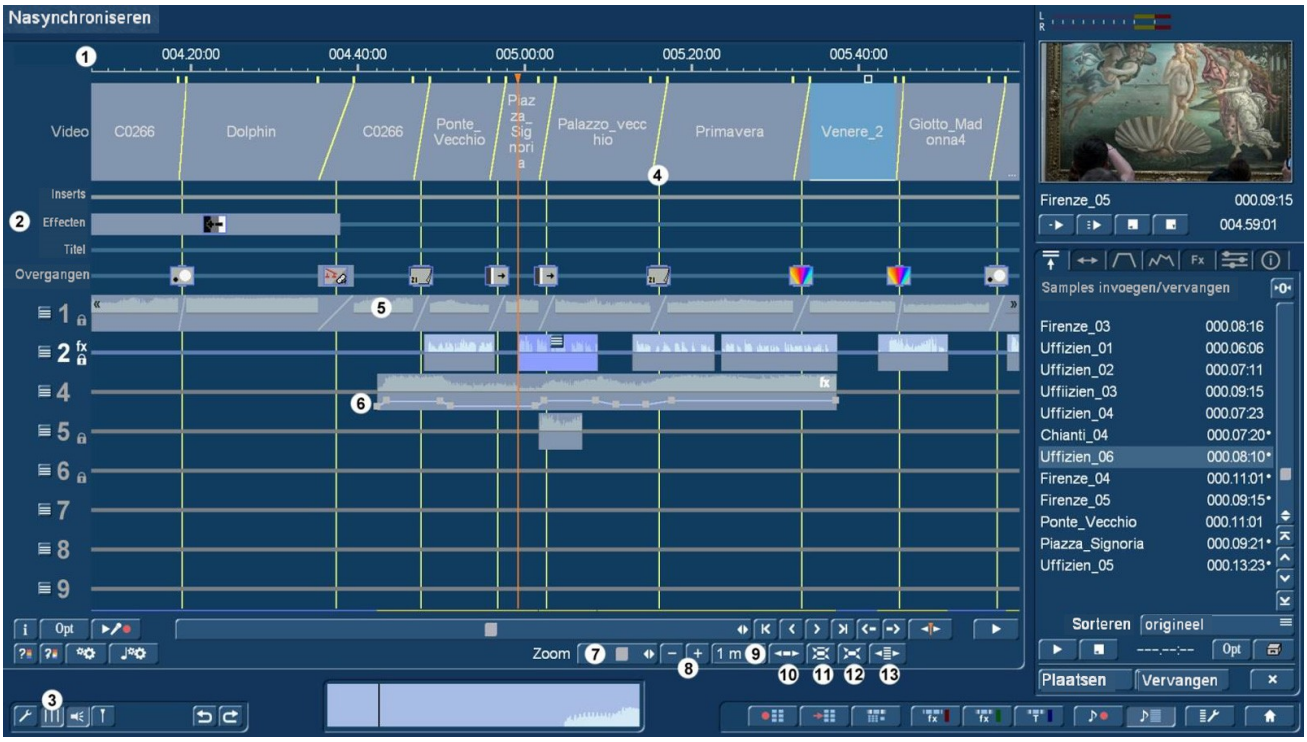
Het laatste tabblad "Info" geeft informatie over het geselecteerde nummer en over het huidige geluidsspoor.

De namen, volumes, lengtes en gebruikte effecten worden hier in een notendop weergegeven, met het toetsenbord kunt u de namen wijzigen.

Goed voor oriëntatie, als men snel een overzicht wil krijgen na een aantal instellingen en correcties.

13.2.12 De bedien-elementen in Timeline-weergave

G De Tijdlijnweergave is alleen beschikbaar als de Gold Editie actief is !



***Opmerking**: de meeste functies zijn hetzelfde in de tijdlijn en de storyboardweergave, dus hier beschrijven we alleen de verschillen in de tijdlijnfuncties.*

Het essentiële verschil van de tijdlijn tot de storyboard-weergave in de audio-nasynchronisatie is het feit dat in de tijdlijn de lengte van de scènes overeenkomt met hun werkelijke lengte.

Terwijl een scène in de storyboard-weergave altijd dezelfde grootte heeft, of deze nu 5 of 50 seconden is, bij een scène van 50 seconden in de tijdlijnweergave is deze 10 keer zo groot als de scène van 5 seconden.

Daarom kan, zal en moet de tijdlijnweergave aan de bovenkant van het scherm alleen de “tijdlijn” (**1**) weergegeven worden, een tijdslijn in seconden en minuten.

Op deze manier weten we in de tijdlijn weergave precies waar we ons in de film bevinden.

Verder worden in de tijdlijn onder de videoscènes nog vier sporen "geopend" die ons, ook proportioneel, de werkelijke lengte van inserts, effecten, titels en overgangseffecten tonen (**2**).

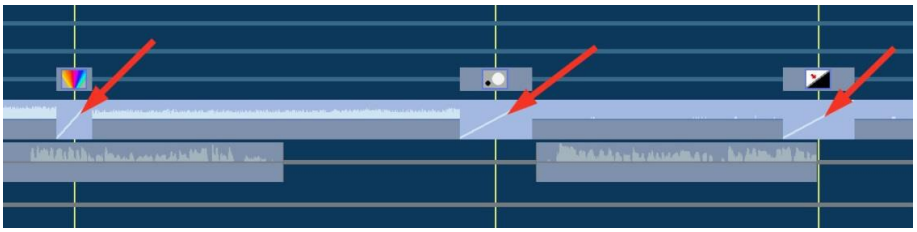
Onder deze sporen bevinden zich de maximaal 9 geluidssporen. Om zich beter te kunnen oriënteren, laat zich via de knop (**3**) de gele hulplijnen van het videospoor, die de scènes optisch scheiden (**4**), tot de volledige hoogte van de geluidssporen verlengen. Ze vertegenwoordigen elk het startpunt van een scène en vergemakkelijken het overzicht bij het arrangeren van de verschillende muziekstukken in de 8 verschillende sporen (de o-geluid spoor, rekenen we niet mee).
Als u samples invoegt of verplaatst, helpen de hulplijnen u om ze nauwkeurig te positioneren - daarover later meer.

In de individuele geluidssporen liggen de muziekstukken. De samples tonen in de bovenste helft de zogenaamde tooncurve (**5**). Dit geeft ruwweg het volumeverloop van het geluid weer, de onderste helft toont de envelop (**6**). Over hen kunt u het faden en andere volume-niveaus vrij aanpassen.

Als u met de muis in de envelop van een muziekstuk klikt, wordt het tabblad “Envelope” aan de rechterkant geopend (hoofdstuk 13.2.8). Hier kunt u nu, direct "met zicht" in de preview rechts boven, de envelop bewerken zonder van scherm of menu te hoeven wisselen. Ook in de tijdlijnweergave is de tabbladstructuur dus met een plus aan duidelijkheid en mogelijke werksnelheid merkbaar.

In het O-geluidsspoor ziet de weergave van het geluid in het bereik van overgangseffecten er anders uit. Hier wordt het faden tussen het originele geluid aangegeven door een diagonale lijn.

De weergave van de tooncurve kan in de instellingen worden uitgeschakeld.

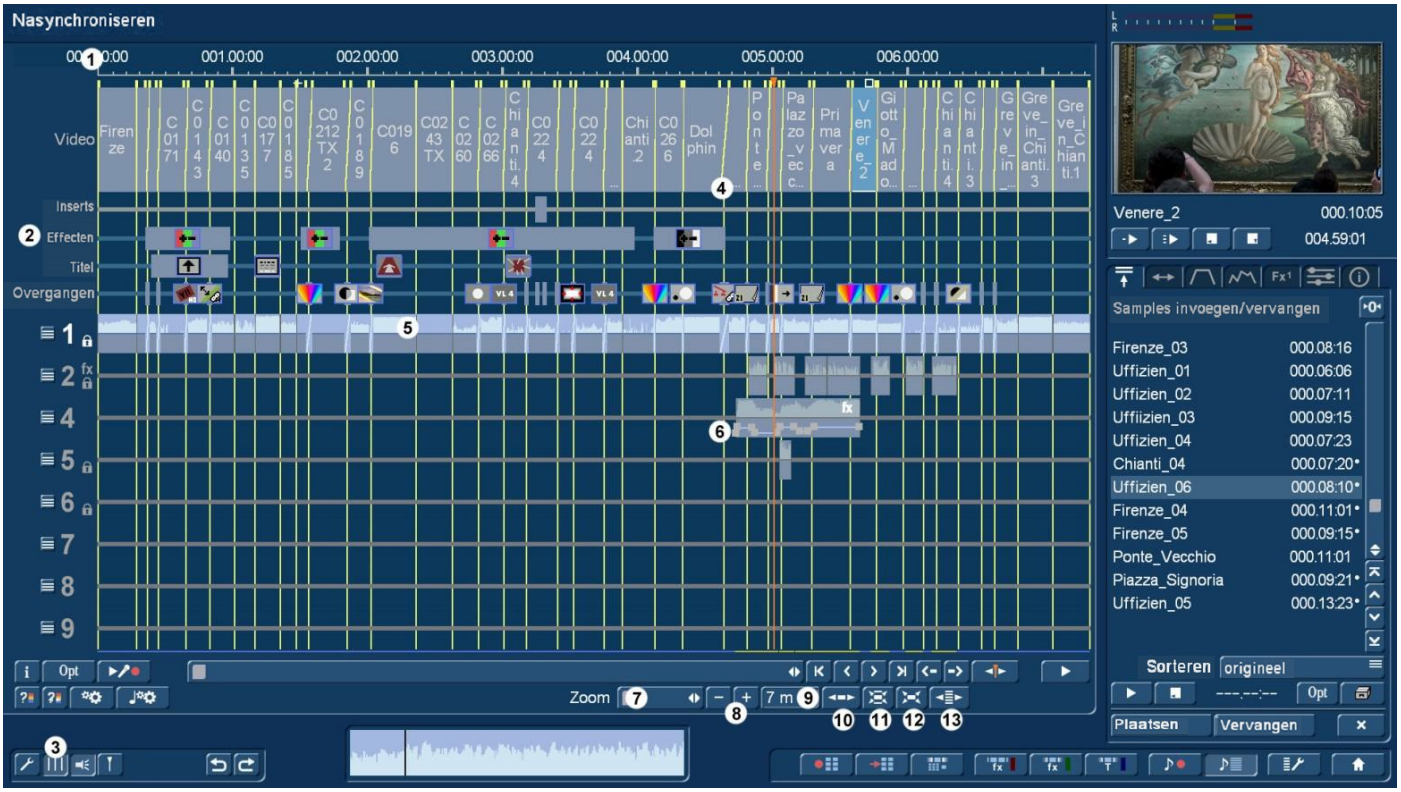


Het nasynchroniseren met het toevoegen van geluidstukken, faden, effecten, enz. gebeurd in de tijdlijnweergave juist zoals in de storyboard weergave via de tabbladen-menu's.

De weergave van de tijdlijn en de afzonderlijke geluidstukken kan als volgt worden gedefinieerd:

Met de knop "Zoom" (**7**) hebben we een schuifknop waarmee we kunnen inzoomen op de tijdlijn. Onze overzichtsfoto hierboven is ingesteld op een zoomfactor van één minuut (1 m), waarmee men redelijk goed kan "opschieten" bij "normale" videobewerking en een hoge schermresolutie.

Hier onder in de afbeelding voor demonstratie eenmaal de zeven minuten (7m) weergave.

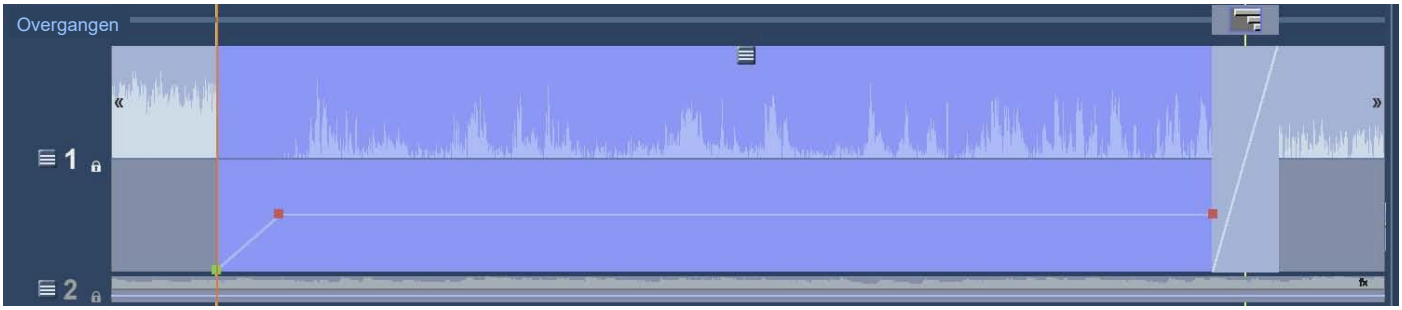


Vrij kleurrijk, maar uiteindelijk "oogverblinding", dat misschien kan dienen voor een overzicht bij zeer lange samples, maar niet voor gedetailleerd werk.

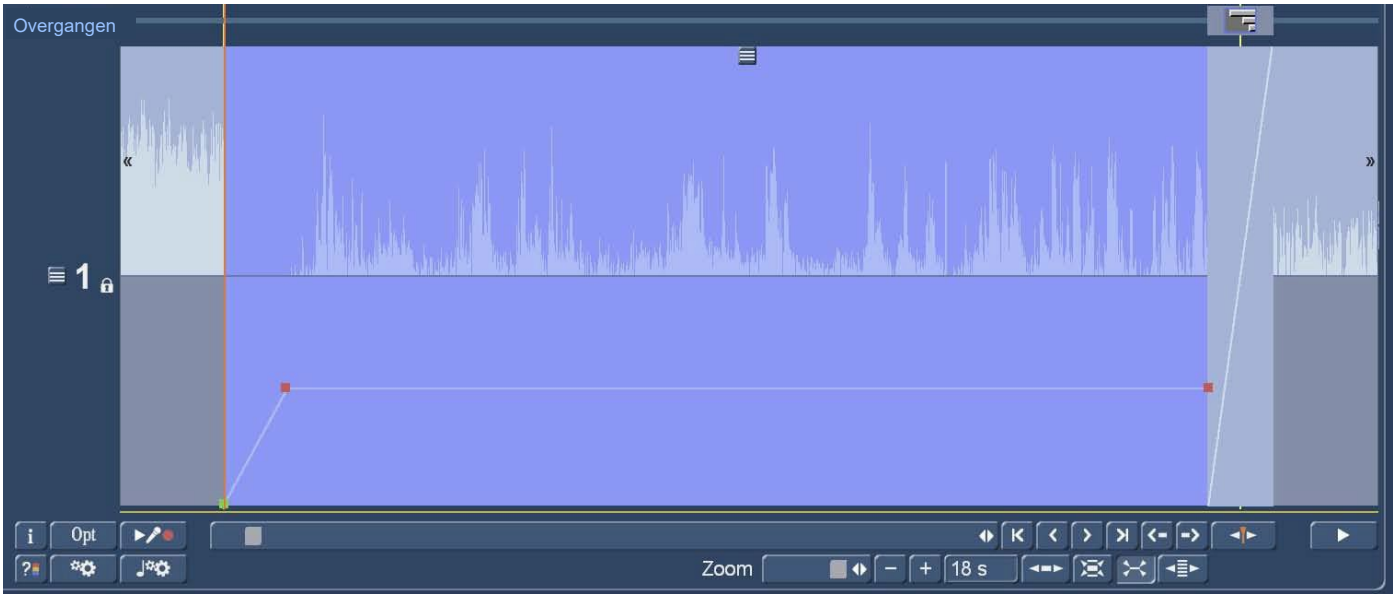
De zoom kan worden "opgetrokken" tot 57 minuten, het veld (**9**) geeft informatie over het geselecteerde bereik. Als u niet wilt schuiven (**7**), kunt u dit ook doen met de "+" en "-" knoppen (**8**).

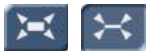
De knoppen (**10**) tot (**12**) maken speciale weergavetypes mogelijk met één druk op de knop.

(**10**) De knop "Weergave normaliseren op huidige sample" brengt het geselecteerde geluidsstuk ongeveer op de grootte van het beeldscherm (afbeelding hierboven).

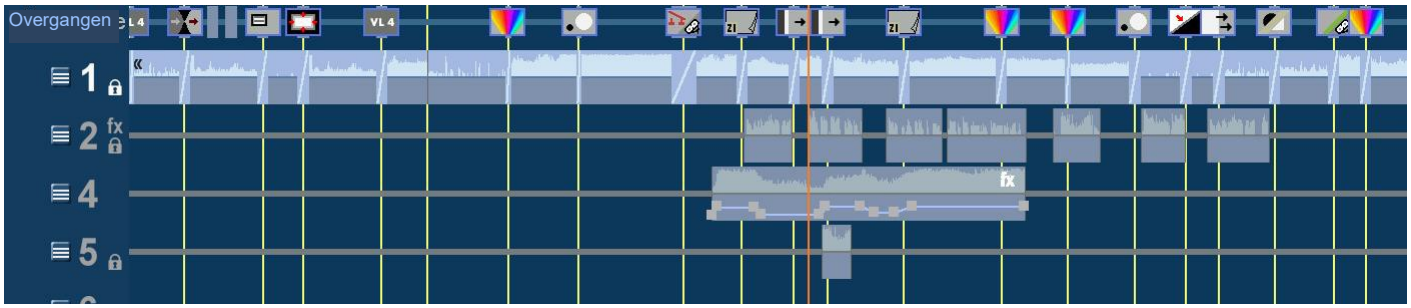


De knop "Maximale grootte" (**11**) is een wissel knop, die de geselecteerde sample maximaliseert. Als de toets werd ingedrukt, kunt u de actie ongedaan maken met de bijbehorende "Herstel grootte" knop.





Nog groter weergegeven wordt het geselecteerde geluidsspoor met de knop "Breng op maximale grootte, andere sporen tijdelijk uitschakelen" (**12**).
Ook deze knop is een wisselknop die met "Grootte herstellen" terugkeert naar de vorige weergave.



De laatste knop van deze reeks "Overzicht" (**13**) schakelt de tijdlijnzoom in een overzichtsniveau dat, zoals hierboven beschreven, een redelijk normale oriëntatie mogelijk maakt.

U merkt dat de herconfiguratie van de nasynchronisatie een beetje aanpassing vereist, maar het laat dan een veel meer ontspannen en snellere werkwijze toe dan voorheen.

14 Beëindigen.

Met deze knop wordt Bogart uitgeschakeld. Wanneer de stroom uitgeschakeld is, worden alle instellingen opgeslagen zodat u, na de volgende start, uw project kunt hervatten op het punt waar u was gestopt.

Het project wordt dus automatisch opnieuw opgeslagen, alvorens het programma wordt beëindigd.

Houd er a.u.b. rekening mee, vooral wanneer u op externe harde schijven werkt, dat u een paar seconden moet wachten voordat Bogart alle noodzakelijke back-upwerkzaamheden heeft voltooid voordat u de externe harde schijven uitschakelt of loskoppelt. Uw projecten danken u daarvoor !

15 Voorlopige conclusie

We hopen dat we met deze handleiding een beetje konden helpen.

Zorg dat u de steeds uitbreidende, maar nog steeds relatief eenvoudig te gebruiken Bogart-videobewerkingssoftware begrijpt.

Het contrast of het conflict tussen "veel aanpassingsopties" en "gemakkelijk te gebruiken" moet elk jaar op de een of andere manier worden beheerst, in het conceptontwerp, de programmering en ook in de uitleg van de software.

We zijn blij en een beetje trots dat de kleine "Storyboard Cut Revolutie" zo goed en overtuigend door onze ontwikkelaars is geïmplementeerd en we hopen dat we deze nieuwe functies duidelijk hebben beschreven.

Als het ons niet gelukt is, u mist iets in deze handleiding of u hebt andere suggesties voor het verbeteren van onze instructies - en onze software - laat het ons dan weten!

Terwijl u deze handleiding net hebt gelezen, werken we al aan de volgende stappen en ontwikkelingen van onze videobewerking software. Wees benieuwd ... wij zijn ook ... ;-))

Maar eerst en vooral, veel plezier en geniet van het werken met

!!!

Uit het Duits vertaald door

Andre Van Bastelaer

MacroMotion GmbH

www.macrosystem.de

Bogart 10 Win-12/2017