

EINFÜHRUNG

Änderungen in diesem Benutzerhandbuch können ohne Vorankündigung vorgenommen werden.

Sofern nicht anderes angeführt, sind die in den Beispielen dieses Handbuches erwähnten Firmen, Namen oder Daten frei erfunden. Ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Applied Magic Inc. dürfen Teile dieses Handbuches weder elektronisch noch mechanisch vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2000 Applied Magic Inc.

Für ScreenPlay und Sequel werden Codes aus dem Free-Type-Project verwendet.

Die für ScreenPlay und Sequel angewendeten Software-Codes sind entsprechend US-amerikanischer und internationaler Gesetzgebung urheberrechtlich geschützt. Alle Urheberrechte liegen bei Applied Magic. Der Endbenutzer erhält eine begrenzte Lizenz zur Nutzung der in ScreenPlay bzw. Sequel enthaltenen Software. Jedes Verändern, Kopieren, Rückentwickeln oder sonstige Anwendungen, die gesetzlich nicht statthaft bzw. nicht Bestandteil dieser Software-Lizenz sind oder zu der von Applied Magic keine schriftliche Erlaubnis vorliegt, ist ausdrücklich verboten. Unbefugte Reproduktion bzw. Verbreitung von urheberrechtlich geschütztem Material in den USA ist verboten und kann erhebliche zivil- und strafrechtliche Konsequenzen entsprechend dem US-Urheberrechtsgesetz (Title 17) nach sich ziehen.

ScreenPlay, Sequel, Applied Magic, Grimoire, White Magic und ColorGard sind Warenzeichen von Applied Magic Inc. Sonstige Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Warenzeichen-Inhabers.

ScreenPlay und Sequel sind in den USA und weltweit zum Patent angemeldet.

Dokument Nr. 365055-001

Gedruckt in Dänemark

Einführung	1
Liebe Kundin! Lieber Kunde!	3
Registrierung	3
Hinweis auf Rechtsvorschriften	3
Sicherheitsmaßnahmen	6
Videoformate	9
Anschlüsse Ihres Video-Schnittgerätes	10
Lieferumfang	10
Optionen	10
Gerätefront	11
Geräterückseite	13
Geräteanschlüsse vornehmen	15
<i>Notwendige Anschlüsse</i>	<i>17</i>
<i>Anschluss an einen gewöhnlichen Fernseher oder einen Studiomonitor</i>	<i>17</i>
<i>Anschluss an einen S-Video-Fernseher oder -Studiomonitor</i>	<i>17</i>
<i>Anschluss an einen VGA-Computerbildschirm</i>	<i>18</i>
<i>Anschluss an die SCART-Anschlussbuchse Ihres Fernsehers oder Computerbildschirms</i>	<i>18</i>
<i>Anschluss an eine Audioanlage</i>	<i>18</i>
<i>Anschluss an einen Videorecorder mit Standardausgang</i>	<i>19</i>
<i>Anschluss an einen Videorecorder mit S-Video-Ausgang</i>	<i>20</i>
<i>Anschluss an einen Camcorder mit Standardausgang</i>	<i>20</i>
<i>Anschluss an einen Camcorder mit S-Video-Ausgang</i>	<i>21</i>
<i>Anschluss an einen Camcorder mit DV-1394 (nur ScreenPlay)</i>	<i>21</i>
System-Bediengeräte	22
Tastatur	22
Maus	26
Der Bildschirmaufbau	27
Bedienung des Video-Schnittgerätes	31
Einschalten	31
Ausschalten	31
Aufnahme	32
Beginn eines Projektes	35
Das Schnittfenster	36
Anlegen einer Sicherheitskopie	56
Wiederherstellen einer StoryBoard-Sicherheitskopie	56
Der Grafikbildschirm	57
Fertigstellen Ihres Projektes	62
Systemeinstellungen	63
Der Einstellungsbildschirm	63
Tipps zur Problemlösung	66
Technische Daten	67
Garantiebestimmungen	69
Anforderung von Serviceleistungen	70
Stichwortverzeichnis	71
Lernprogramm	77

Liebe Kundin! Lieber Kunde!

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf des Applied Magic Video-Schnittgerätes. Die Video-Schnittanlage von Applied Magic überzeugt durch erstklassiges Preis-Leistungs-Verhältnis und technische Unkompliziertheit.

Registrierung

Bewahren Sie den Original-Kaufbeleg sorgfältig auf und lesen Sie die Garantiebestimmungen durch. Bitte füllen Sie beiliegende Garantiekarte aus und schicken Sie diese an uns, damit Sie Anspruch auf Garantie haben.

Hinweis auf Rechtsvorschriften**Warnhinweis**

Jeder unbefugte Eingriff in ein Gerät sowie Verkauf und Benutzung eines modifizierten Gerätes ist gesetzlich verboten. Jeder Eingriff in bzw. Veränderung an diesem Gerät sowie jede unbefugte Anwendung von ScreenPlay oder Sequel kann für den Anwender und/oder den Verkäufer und/oder die für den Eingriff verantwortliche Partei Geldstrafen, Freiheitsstrafen sowie Schadenersatzansprüche nach sich ziehen.

Erklärung der US-Regulierungsbehörde für den Telekommunikations- und Fernsehbereich, Federal Communications Commission (FCC), über die Funkentstörung eines Gerätes der Geräteklasse A.

Dieses Gerät wurde gemäß Teil 15 der FCC-Bestimmungen geprüft und entspricht den für ein Digital-Gerät der Geräteklasse A geltenden Vorschriften. Die Grenzwerte wurden festgesetzt, um einen angemessenen Schutz gegen Funkstörungen bei Anwendung in privaten Haushalten zu gewährleisten. Da dieses Gerät Funkwellen erzeugt, nutzt und diese ausstrahlen kann, besteht die Gefahr, dass es Funkstörungen verursacht, wenn es nicht ordnungsgemäß aufgestellt oder benutzt wird. Eine Garantie gegen das Auftreten von Funkstörungen bei bestimmten Anlagenkonstellationen kann jedoch nicht gegeben werden.

Sollten Funkstörungen auftreten, die auf das Ein- und Ausschalten des Gerätes zurückzuführen sind, können Sie zu deren Behebung Folgendes versuchen:

- Justieren Sie die Empfangsantenne bzw. ändern Sie deren Standort.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Gerät und Empfänger.
- Schließen Sie Gerät und Empfänger an zwei verschiedenen Stromkreisen an.
- Wenden Sie sich an einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker.

Eingriffe oder Änderungen, die nicht ausdrücklich von Applied Magic genehmigt wurden, können dazu führen, dass die Genehmigung zur Benutzung widerrufen werden kann.

Bei der FCC-Prüfung dieses Geräts wurden abgeschirmte Ein-/Ausgangs-Kabel und -Steckverbinder zum Anschluss von Anlagenkomponenten untereinander verwendet. Um die FCC-Bestimmungen einhalten zu können, sollten Sie nur abgeschirmte Kabel und Stecker verwenden und diese korrekt einsetzen.

Konformitätserklärung

(Gemäß US-Gesetzgebung, Title 47 – Code of Federal Regulations (CFR), Abschnitt 2.906 mit Ergänzungen)

Die verantwortliche Partei:

Applied Magic Inc.
5845 Owens Avenue
Carlsbad, CA 92008
U.S.A.

und der Hersteller:

SMS
9877 Waples Court
San Diego, CA 92121
U.S.A.

erklären, dass die Geräte:

- ScreenPlay (ein non-lineares Video-Schnittgerät)
- und Sequel (ein non-lineares Video-Schnittgerät)

den Bestimmungen des Title 47 CFR, Kapitel 15 bezüglich Geräten der Geräteklasse A:

- 15.107(a) Störspannungsgrenzwerte/leistungsgebundene Grenzwerte (0,15 bis 30 MHz)
- 15.109(a) Strahlungsgrenzwerte (30 bis 1.000 MHz)

entsprechen.

Weitere Informationen: Um die FCC-Bestimmungen einhalten zu können, sollten Sie nur abgeschirmte Kabel und Steckverbinder verwenden, die korrekt einzusetzen sind.

EU-Konformitätserklärung über Rundfunkempfängern und verwandten Geräten der Unterhaltungselektronik



EU-Richtlinien, auf die sich diese Erklärung bezieht:

- 89/336/EWG Richtlinie über elektromagnetische Verträglichkeit, in der geänderten Fassung 92/31/EWG und 93/88/EWG; 72/23/EWG Richtlinie über Niederspannungsgeräte, in der geänderten Fassung 93/68/EWG.

Geräte, auf die sich diese Erklärung bezieht: ScreenPlay non-lineares Video-Schnittgerät, Sequel non-lineares Video-Schnittgerät.

Grundlage der Konformitätserklärung: Die obigen Produkte entsprechen den Bestimmungen der o. a. EU-Richtlinien und den folgenden Standards:

- EN55013: 1997 EMV-Emissionsprüfung für „Rundfunkempfängern und verwandte Geräte der Unterhaltungselektronik“ wie folgt: Netzstörspannungstest (Klausel 3.2, 150 kHz bis 30 MHz); Störleistungstest (Klausel 3.5, 30 MHz bis 300 MHz).
- EN50082-1: 1992 IEC 801-2 (1984) IEC 801-3 (1984) IEC 801-4 (1998) EMV-Störfestigkeitstest gemäß der Bestimmung über „angemessenen Schutz“ der EMV-Richtlinie wie folgt: Elektrostatische Entladung (8 kV Luftentladung); Funk-Störfestigkeit (3 V/m 27-500 MHz ungedämpfte Welle); Transienten-Störfestigkeit (1 kV AC line; 0,5 kV I/O line > 3m).
- EN 60950 (1993), IEC 950 (1993) Sicherheit bei Geräten der Informationstechnik, einschl. Geräten der Bürotechnik.

Europa-Vertretung:

Applied Magic,
Kalundborgvej 299
DK-4300 Holbæk
info@applied-magic.dk
www.applied-magic.dk
Tel.: +45 5944 5539
Fax: +45 5944 5839

US-Firmensitz:

Applied Magic Inc.
5845 Owens Avenue
Carlsbad, CA 92008
U.S.A.

Hinweis: Der Käufer, Installateur oder Benutzer wird auf besondere Maßnahmen und Einschränkungen in der Anwendung aufmerksam gemacht, auf die bei der Inbetriebnahme des Produktes zu achten ist, um obige Richtlinien auf Dauer Folge einhalten zu können. Eine detaillierte Liste dieser Maßnahmen und Einschränkungen finden Sie auf Seite 7 dieses Benutzerhandbuches.

Sicherheitsmaßnahmen

Halten Sie diese Richtlinien – auch zu Ihrer eigenen Sicherheit – ein, um Ihr ScreenPlay- oder Sequel-Gerät zu schützen. Heben Sie die Sicherheits- und Betriebsanleitungen als Nachschlagewerke für später auf. Achten Sie auf alle Warnhinweise auf dem Gerät und in den Anleitungen.



Der in einem gleichseitigen Dreieck abgebildete Blitz mit einem Pfeilspitzen-Symbol weist auf nicht-isolierte spannungsführende Teile im Inneren des Gerätes hin, die bei Berührung elektrische Schläge verursachen können.

Warnung: Gefahr von elektrischen Schlägen. Nicht öffnen.



Das in einem gleichseitigen Dreieck abgebildete Ausrufezeichen weist den Benutzer auf wichtige Betriebs- und Instandhaltungsvorschriften (Wartung) in der beiliegenden Produktliteratur hin.

Warnung: Um die Gefahr von elektrischen Schlägen zu reduzieren, dürfen weder Gerätegehäuse noch Gerätefront entfernt werden. Übergeben Sie Wartungs- und Installationsarbeiten qualifizierten Fachkräften.

Doppelspannungs-Geräte

Das mit ScreenPlay oder Sequel gelieferte Stromkabel ist für Standard US-Netzspannung (115 V AC) ausgelegt. Wenn Sie das Produkt in den USA an eine Netzspannung von 220 V AC anschließen, ist ein von dem unabhängigen US-Prüfinstitut Underwriters Laboratories (UL) zugelassenes Stromkabel zu verwenden. In Ländern außerhalb der U.S.A. ist ein den Standards des jeweiligen Landes entsprechendes Stromkabel zu verwenden.

Warnhinweis

- Um Feuer oder die Gefahr elektrischer Schläge vorzubeugen, ist das Gerät vor Regen oder Feuchtigkeit zu schützen. Schützen Sie das Gerät vor verschüttetem Essen oder Flüssigkeiten.
- Um die Gefahr elektrischer Schläge vorzubeugen, sind die Stromkabel des Gerätes und der peripheren Geräte an geerdete Stromquellen anzuschließen. Verwenden Sie keine Adapterstücke oder entfernen Sie nicht den Massepol des dreipoligen Steckers. Ggf. erforderliche Verlängerungskabel müssen dreipolig ausgelegt sein.
- Um die Gefahr elektrischer Schläge vorzubeugen, darf das Stromkabel (polarisiert) nur mit Verlängerungskabeln, Steckdosen oder in anderen Steckverbindungen verwendet werden, wenn eine Steckverbindung hergestellt werden kann, ohne dass die Steckerpole frei liegen.
- Steckdosen und Verlängerungskabel dürfen nicht überlastet werden. Das kann zu Brandgefahr oder elektrischen Schlägen führen.
- An das Gerät angeschlossene Kabel dürfen eine Länge von 2 Metern nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob die Kabel eingeklemmt sind, ferner, dass man nicht darauf treten oder darüber fallen kann.
- Verwenden Sie einen Gleichrichter oder einen Line Conditioner, um Ihre Elektrogeräte zu schützen.
- Keine Gegenstände durch die Öffnungen des Gerätes einführen. Dies kann zu elektrischen Schlägen durch Kurzschluss interner Komponente führen.

Entlüftung und Platzierung

- Die Lüftungsschlitze und -öffnungen des Gerätes dürfen weder blockiert noch zugedeckt werden. Sie tragen zur Entlüftung und zum Schutz gegen Überhitzung bei.
- Stellen Sie das Gerät nicht in unmittelbarer Nähe von Heizkörpern oder sonstigen Wärmequellen auf. Das Gerät darf weder in einem Einbausystem installiert noch auf einem Bett, Sofa oder Teppich aufgestellt werden. Dies beeinträchtigt die Funktion der Lüftungsschlitze und -öffnungen des Gerätes.
- Stellen Sie das Gerät weder auf einen instabilen Wagen, Ständer, Stativ, Konsole noch auf einen Tisch. Wenn das Gerät herunterfällt, kann es stark beschädigt werden oder ernsthafte Personenschäden hervorrufen.

Reinigung

Verwenden Sie keine flüssigen Reinigungs- oder Sprühmittel. Verwenden Sie zur Reinigung ein feuchtes Tuch.

Ergonomie

- Wenn Sie Ihr Video-Schnittgerät an einen Bildschirm angeschlossen haben, sollten Sie diesen direkt vor sich aufstellen. Achten Sie darauf, dass Sie zum Bildschirm – der in Augenhöhe oder leicht darunter (beim Sitzen) aufgestellt sein muss – einen Abstand von ca. 60 cm halten und stellen Sie ihn auf minimale Blendung ein.
- Stellen Sie die Tastatur direkt vor sich hin. Wählen Sie einen passend eingestellten Stuhl mit guter Rückenstütze und sitzen Sie aufrecht, mit beiden Füßen auf dem Boden stehend und beiden Armen in waagerechter Position. Ihre Handgelenke sollten beim Benutzen der Tastatur in natürlicher Position bleiben.
- Verändern Sie öfters Ihre Tätigkeiten und halten Sie Pausen ein, damit Sie nicht über einen längeren Zeitraum arbeiten müssen.

Reparatur und Wartung

Informationen über Umtausch oder Reparaturen finden Sie im Abschnitt „Garantie- und Wartungsbestimmungen“. Versuchen Sie nicht, das Gerät selbst zu warten, da Sie nach Öffnen des Gehäuses Punkte, die gefährliche Spannung führen, berühren oder sich anderen Gefahren aussetzen können.

Videoformate

Weltweit gibt es drei Standard-Videoformate: NTSC, PAL und SECAM. Nachfolgend sind die Länder in alphabetischer Reihenfolge mit den zugehörigen Formaten aufgelistet.

<i>Abu Dhabi (PAL)</i>	<i>Indonesien (PAL)</i>	<i>Panama (NTSC)</i>
<i>Afghanistan (PAL)</i>	<i>Irak (SECAM)</i>	<i>Paraguay (PAL-N)</i>
<i>Ägypten (SECAM)</i>	<i>Iran (SECAM)</i>	<i>Peru (NTSC)</i>
<i>Albanien (SECAM)</i>	<i>Irland (PAL)</i>	<i>Philippinen (NTSC)</i>
<i>Algerien (PAL)</i>	<i>Island (PAL)</i>	<i>Polen (PAL)</i>
<i>Antigua (NTSC)</i>	<i>Israel (PAL)</i>	<i>Polynesien (SECAM)</i>
<i>Argentinien (PAL-N)</i>	<i>Italien (PAL)</i>	<i>Portugal (PAL)</i>
<i>Aruba (NTSC)</i>	<i>Jamaica (NTSC)</i>	<i>Puerto Rico (NTSC)</i>
<i>Australien (PAL)</i>	<i>Japan (NTSC)</i>	<i>Qatar (PAL)</i>
<i>Azoren (PAL)</i>	<i>Jemen (PAL)</i>	<i>Reunion (SECAM)</i>
<i>Bahamas (NTSC)</i>	<i>Jordanien (PAL)</i>	<i>Rumänien (SECAM)</i>
<i>Bahrain (PAL)</i>	<i>Kamerun (SECAM)</i>	<i>Russische Föderation (SECAM)</i>
<i>Bangladesh (PAL)</i>	<i>Kanada (NTSC)</i>	<i>Saban (PAL)</i>
<i>Barbados (NTSC)</i>	<i>Kanalinseln (PAL)</i>	<i>Saipan (NTSC)</i>
<i>Belgien (PAL)</i>	<i>Kanarische Inseln (PAL)</i>	<i>Sambia (PAL)</i>
<i>Bermuda (NTSC)</i>	<i>Kenia (PAL)</i>	<i>Sansibar (PAL)</i>
<i>Bolivien (NTSC)</i>	<i>Kolumbien (NTSC)</i>	<i>Sarawak (PAL)</i>
<i>Bosnien und Herzegowina (PAL)</i>	<i>Kongo (SECAM)</i>	<i>Saudi-Arabien (SECAM)</i>
<i>Brasilien (NTSC oder PAL-M)</i>	<i>Kroatien (PAL)</i>	<i>Schweden (PAL)</i>
<i>Brunei (PAL)</i>	<i>Kuba (NTSC)</i>	<i>Schweiz (PAL)</i>
<i>Bulgarien (SECAM)</i>	<i>Kuwait (PAL)</i>	<i>Senegal (SECAM)</i>
<i>Cayman Islands (NTSC)</i>	<i>Laos (PAL)</i>	<i>Sierra Leone (PAL)</i>
<i>Chile (NTSC)</i>	<i>Libanon (SECAM)</i>	<i>Simbabwe (PAL)</i>
<i>China (PAL)</i>	<i>Liberia (PAL)</i>	<i>Singapur (PAL)</i>
<i>Costa Rica (NTSC)</i>	<i>Libyen (SECAM)</i>	<i>Slowakei (SECAM)</i>
<i>Curacao (NTSC)</i>	<i>Luxemburg (PAL)</i>	<i>Slowenien (PAL)</i>
<i>Dänemark (PAL)</i>	<i>Madagaskar (SECAM)</i>	<i>Spanien (PAL)</i>
<i>Deutschland (PAL)</i>	<i>Madeira (PAL)</i>	<i>Sri Lanka (PAL)</i>
<i>Dominikanische Republik (NTSC)</i>	<i>Malaysia (PAL)</i>	<i>Südafrika (PAL)</i>
<i>Dschibuti (SECAM)</i>	<i>Malta (PAL)</i>	<i>Sudan (PAL)</i>
<i>Dubai (PAL)</i>	<i>Marokko (SECAM)</i>	<i>Südkorea (NTSC)</i>
<i>Ekvador (NTSC)</i>	<i>Martinique (SECAM)</i>	<i>Surinam (NTSC)</i>
<i>El Salvador (NTSC)</i>	<i>Mauritius (SECAM)</i>	<i>Swasiland (PAL)</i>
<i>Elfenbeinküste (SECAM)</i>	<i>Mexiko (NTSC)</i>	<i>Taiwan (NTSC)</i>
<i>Finnland (PAL)</i>	<i>Monaco (PAL)</i>	<i>Tansania (PAL)</i>
<i>Frankreich (SECAM)</i>	<i>Mongolei (SECAM)</i>	<i>Thailand (PAL)</i>
<i>Französisch Guyana (SECAM)</i>	<i>Mosambik (PAL)</i>	<i>Tibet (PAL)</i>
<i>Gabun (SECAM)</i>	<i>Myanmar (NTSC)</i>	<i>Trinidad (NTSC)</i>
<i>Ghana (PAL)</i>	<i>Namibia (PAL)</i>	<i>Tschechische Republik (PAL)</i>
<i>Gibraltar (PAL)</i>	<i>Neuseeland (PAL)</i>	<i>Türkei (PAL)</i>
<i>Griechenland (SECAM)</i>	<i>Nicaragua (NTSC)</i>	<i>Uganda (PAL)</i>
<i>Grönland (PAL)</i>	<i>Niederlande (PAL)</i>	<i>Ungarn (SECAM)</i>
<i>Guadeloupe (SECAM)</i>	<i>Niederländische Antillen (NTSC)</i>	<i>Uruguay (PAL-N)</i>
<i>Guam (NTSC)</i>	<i>Nigeria (PAL)</i>	<i>Venezuela (NTSC)</i>
<i>Guatemala (NTSC)</i>	<i>Nordkorea (PAL)</i>	<i>Vereinigte Arabische Emirate (PAL)</i>
<i>Haiti (NTSC)</i>	<i>Norwegen (PAL)</i>	<i>Vereinigte Staaten von Amerika (NTSC)</i>
<i>Honduras (NTSC)</i>	<i>Oman (PAL)</i>	<i>Großbritannien</i>
<i>Hongkong (PAL)</i>	<i>Österreich (PAL)</i>	<i>Zaire (SECAM)</i>
<i>Indien (PAL)</i>	<i>Pakistan (PAL)</i>	<i>Zypern (PAL)</i>

ANSCHLIESSEN IHRES VIDEO-SCHNITTGERÄTES

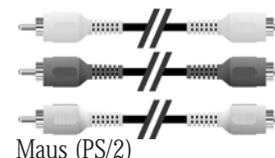
Lieferumfang

Kontrollieren Sie, ob Sie alle nachfolgend aufgeführten Teile erhalten haben. Fehlen Teile oder sind diese beschädigt, beachten Sie bitte den Abschnitt „Garantie- und Wartungsbestimmungen“.



■ ScreenPlay/Sequel-Gerät

■ Tastatur (PS/2)



Maus (PS/2)

■ Stromkabel

■ S-Videokabel

■ Cinch-Kabelsatz Audio/Video-Anschlüsse (Audio- und Video-Kabel können bei Ihrem Video-Schnittgerät auch getrennt vorkommen)

■ Benutzerhandbuch und Garantiekarte ■ Software-CD

Optionen

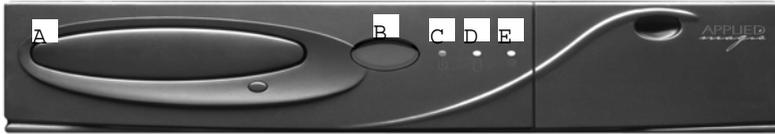
Eine schnurlose Tastatur ist auf Wunsch erhältlich.

ZUR BEACHTUNG:

Die Abbildungen dieses Handbuches zeigen das ScreenPlay Video-Schnittgerät. Ihr Sequel Video-Schnittgerät kann vom Aussehen her von dem gezeigten leicht abweichen.

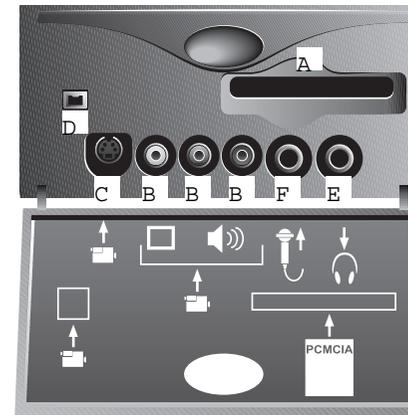
Anschliessen Ihres Video-Schnittgerätes 11

Gerätefront



- A CD-ROM-Laufwerk zur Aufnahme von CD-ROMs.
- B INFRAROT-Auge (IR) – Sendet Signale an die auf Wunsch erhältliche schnurlose Tastatur, bzw. empfängt Signale von dieser.
- C EIN/AUS-ANZEIGE – leuchtet grün bei eingeschaltetem Gerät.
- D FESTPLATTEN-ANZEIGE – leuchtet rot, wenn auf der Festplatte Daten gelesen oder gespeichert werden.
- E IR-RÜCKMELDEANZEIGE – leuchtet gelb, wenn von der schnurlosen Tastatur Signale empfangen werden.

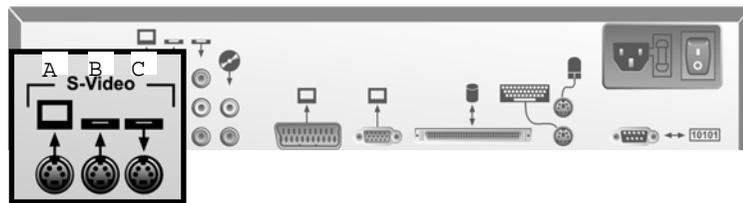
Anschliessen Ihres Video-Schnittgerätes 12



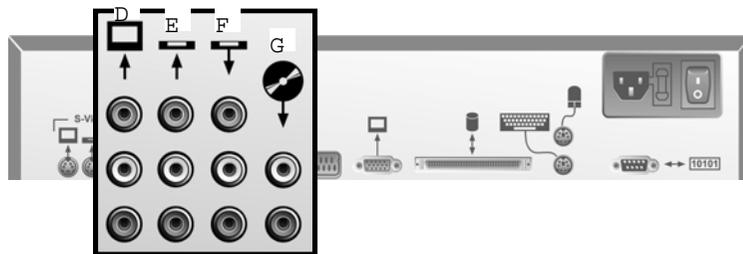
- A  (Nur ScreenPlay/Option bei Sequel) Schnittstelle für eine PC-Karte Typ II (auch als PCMCIA bezeichnet) für die Übernahme digitaler Fotos.
- B  Empfängt FBAS-Signale (Video und Audio L/R) von einem Standard-Camcorder.
- C  S-Videoeingang für S-VHS-Camcorder oder -Videogerät.
- D  (Nur ScreenPlay/Option bei Sequel) DV-1394-Ein-/Ausgang für den Anschluss eines digitalen Camcorders.
- E  Kopfhörer-Buchse (über das Audio-Lautstärken-Bildschirmmenü einstellbar).
- F  Mikrofon-Eingang.

Anschliessen Ihres Video-Schnittgerätes 13

Geräterückseite

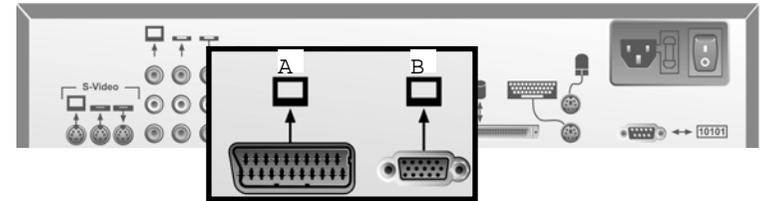


- A  S-Video-Ausgangsbuchse für den Anschluss an den S-Video-Eingang des Fernsehers.
- B  S-Video-Ausgangsbuchse für den Anschluss an den S-Video-Eingang des Videorecorders.
- C  S-Video-Eingangsbuchse für den Anschluss an die S-Video-Ausgangsbuchse des Videorecorders.

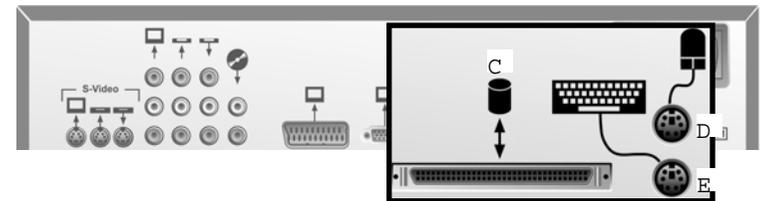


- D  Video- und Audio-Ausgangsbuchsen für die Verbindung mit dem Fernseher/Computerbildschirm. Die obere Buchse ist für Video, die mittlere für den linken und die untere für den rechten Audiokanal bestimmt.
- E  Video- und Audio-Ausgangsbuchsen für den Anschluss an einen Videorecorder. Die obere Buchse ist für Video, die mittlere für den linken und die untere für den rechten Audiokanal bestimmt.
- F  Video- und Audio-Eingangsbuchsen für den Anschluss eines Videorecorders. Die obere Buchse ist für Video, die mittlere für den linken und die untere für den rechten Audiokanal bestimmt.
- G  Eingangsbuchse für das Audiosignal eines externen CD-Spielers oder Kassettenrecorders (obere Buchse für linken; untere für rechten Audiokanal).

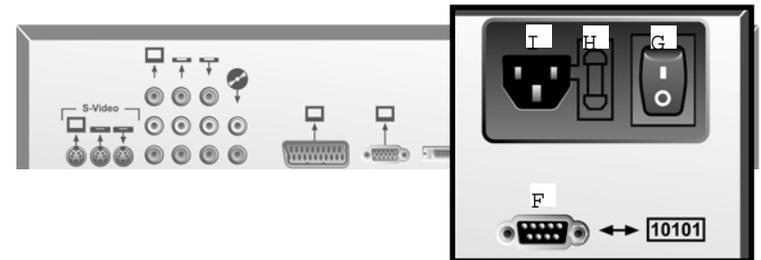
Anschliessen Ihres Video-Schnittgerätes 14



- A  Audio- und Video-Ausgangsbuchse für den Scart-Anschluss an einen Fernseher nach europäischer Norm.
- B  Video-Ausgangsbuchse für den Anschluss an einen VGA-Computerbildschirm.



- C  SCSI-Anschluss für externe Speichermedien. Nur abgeschirmte SCSI-Kabel verwenden.
- D  Maus-Anschluss
- E  Tastatur-Anschluss



- F  Zusätzlicher serieller Anschluss für MIDI-Geräte (Option).
- G  Ein-/Auswechsler des Gerätes. ● = ausgeschaltet; ■ = eingeschaltet.
- H  Sicherung für Stromversorgung. Bitte nicht entfernen.
- I  Stecken Sie den Stecker der Versorgungsleitung hier ein und stecken Sie danach den anderen Stecker in eine Steckdose.

Anschliessen Ihres Video-Schnittgerätes 15

Geräteanschlüsse vornehmen

Zunächst müssen Sie Tastatur und Maus an das Video-Schnittgerät anschließen. Beachten Sie dabei bitte Folgendes:

NOTWENDIGE ANSCHLÜSSE In diesem Abschnitt finden Sie eine Anleitung zum Anschließen von Tastatur und Maus an Ihr Video-Schnittgerät.	Seite 17
--	----------

Als Nächstes müssen Sie Ihre Anlage an einen Fernseher oder Computerbildschirm anschließen. Ihr Video-Schnittgerät bietet eine Vielzahl von Anschlussmöglichkeiten, die nachfolgend beschrieben werden:

ANSCHLUSS AN EINEN GEWÖNLICHEN FERNSEHER ODER STUDIOMONITOR Hier finden Sie Informationen über den Anschluss Ihres Video-Schnittgerätes an einen Fernseher oder Studiomonitor.	Seite 17
ANSCHLUSS AN EINEN S-VIDEO-FERNSEHER ODER -STUDIOMONITOR Hier finden Sie Informationen über den Anschluss Ihres Video-Schnittgerätes an einen Fernseher oder Studiomonitor, der eine bessere Bildqualität bietet.	Seite 17
ANSCHLUSS AN EINEN VGA-COMPUTERBILDSCHIRM Hier finden Sie Informationen über den Anschluss Ihres Video-Schnittgerätes an einen VGA-Bildschirm.	Seite 18
ANSCHLUSS AN EINEN MIT SCARTKABEL VERBUNDENEN FERNSEHER ODER MONITOR Hier finden Sie Informationen über den Anschluss Ihres Video-Schnittgerätes an einen mit Scartkabel verbundenen Fernseher oder Monitor.	Seite 18

Ihr Video-Schnittgerät verfügt über zusätzliche Audio-Anschlüsse:

ANSCHLUSS AN EINE AUDIOANLAGE Hier finden Sie Informationen über den Anschluss Ihres Video-Schnittgerätes an eine Audioanlage.	Seite 18
--	----------

Anschliessen Ihres Video-Schnittgerätes 16

Für die Video-Aufnahme oder -Wiedergabe müssen Sie einen Video-Recorder oder Camcorder anschließen:

ANSCHLUSS AN EINEN VIDEORECORDER MIT STANDARD-AUSGANG Hier finden Sie Informationen über den Anschluss Ihres Video-Schnittgerätes an Ihren Videorecorder.	Seite 19
ANSCHLUSS AN EINEN VIDEORECORDER MIT S-VIDEO-AUSGANG Hier finden Sie Informationen über den Anschluss Ihres Video-Schnittgerätes an Ihren Videorecorder, wenn eine bessere Übertragungsqualität gewünscht wird.	Seite 20
ANSCHLUSS AN EINEN VIDEORECORDER MIT STANDARD-AUSGANG Hier finden Sie Informationen über den Anschluss Ihres Video-Schnittgerätes an einen Camcorder.	Seite 20
ANSCHLUSS AN EINEN CAMCORDER MIT S-VIDEO-AUSGANG Hier finden Sie Informationen über den Anschluss Ihres Video-Schnittgerätes an Ihren Camcorder, wenn eine bessere Übertragungsqualität gewünscht wird.	Seite 21
ANSCHLUSS AN EINEN CAMCORDER MIT DV-1394 (NUR FÜR SCREENPLAY) Hier finden Sie Informationen über den digitalen Anschluss Ihres Video-Schnittgerätes an einen Camcorder.	Seite 21

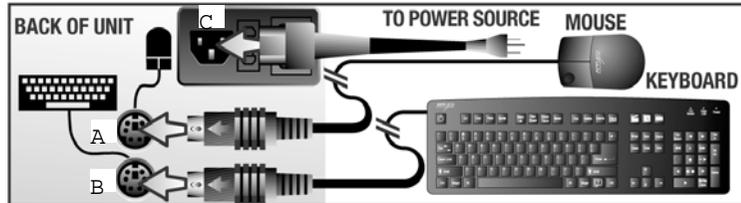
WARNUNG

Die Lüftungsschlitze des Gerätes dürfen nicht zugedeckt werden. Richten Sie sich beim Betrieb des Gerätes unbedingt nach den Herstellerangaben.

Anschliessen Ihres Video-Schnittgerätes 17

Notwendige Anschlüsse

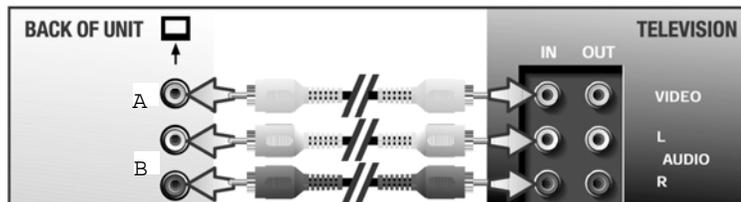
- A  Rückseitige Anschlussbuchse für die Maus
- B  Rückseitige Anschlussbuchse für die Tastatur
- C Rückseitiger Anschluss für Stecker des Stromkabels



Anschluss an einen gewöhnlichen Fernseher oder einen Studiemonitor

Sie können Ihr Video-Schnittgerät an einen gewöhnlichen Fernseher oder Studiemonitor anschließen, indem Sie:

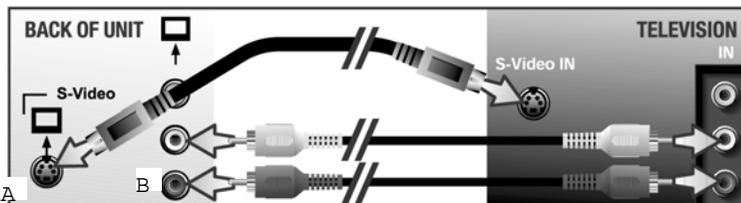
- A  an der Rückseite mit dem FBAS-Signal-Eingang des Fernsehers/Monitors verbinden.
- B  an der Rückseite mit den L/R Audio-Eingangsbuchsen am Fernseher/Monitor verbinden.



Anschluss an einen S-Video-Fernseher oder -Studiemonitor

Um eine bessere Bildqualität beim Arbeiten zu genießen, können Sie Ihr Video-Schnittgerät an einen S-Video-Fernseher oder -Studiemonitor anschließen, indem Sie:

- A  an der Rückseite mit dem S-Video-Eingang des Fernsehers/Monitors verbinden.
- B  an der Rückseite mit den L/R Audio-Eingangsbuchsen am Fernseher/Monitor verbinden.

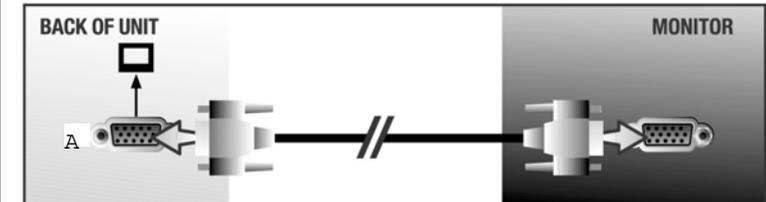


Anschliessen Ihres Video-Schnittgerätes 18

Anschluss an einen VGA-Computerbildschirm

Sie können Ihr Video-Schnittgerät auf Wunsch an einen Computerbildschirm anschließen, indem Sie:

- A  an der Rückseite (15-polig) mit der Eingangsbuchse des VGA-Bildschirms verbinden.



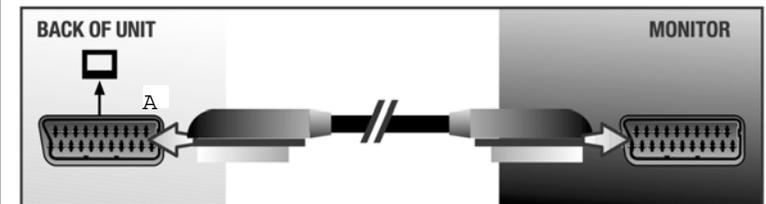
ZUR BEACHTUNG:

Richten Sie sich bei den Audio-Anschlüssen nach den Angaben des nachfolgenden Abschnitts „Anschluss an eine Audioanlage“.

Anschluss an die SCART-Anschlussbuchse

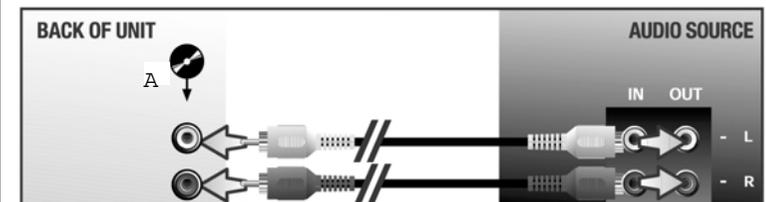
Sie können Ihr Video-Schnittgerät an einen Fernseher (europäische Norm) oder Computerbildschirm mit SCART-Anschlussbuchse anschließen, indem Sie:

- A  an der Rückseite mit der SCART-Eingangsbuchse Ihres Fernsehers/Computerbildschirms (Video und Audio) verbinden.



Anschluss an eine Audioanlage

- A  an der Rückseite mit den Audio-Ausgangsbuchsen L/R der Audioanlage verbinden.



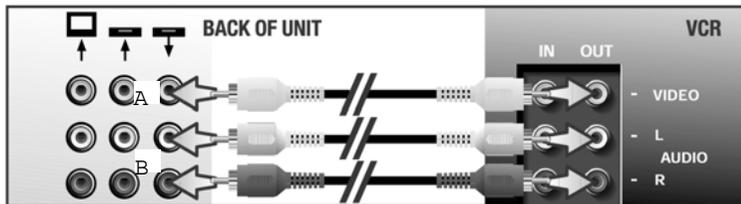
Anschliessen Ihres Video-Schnittgerätes 19

Anschluss an einen Videorecorder mit Standardausgang

Um mit dem Video-Schnittgerät über FBAS-Anschlüsse Aufnahmen vom Videorecorder zu machen oder vom Schnittgerät auf ein Videoband zu überspielen, nehmen Sie folgende Anschlüsse vor.

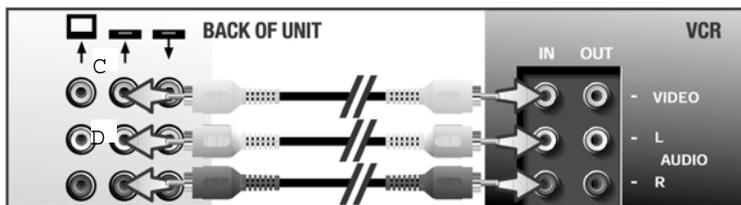
Für Aufnahme vom Videorecorder:

- A  an der Rückseite mit dem FBAS-Ausgang am Videorecorder verbinden.
- B  an der Rückseite mit den Audioausgängen L/R am Videorecorder verbinden.



Für Überspielung auf Videorecorder:

- C  an der Rückseite mit dem FBAS-Eingang des Videorecorders verbinden.
- D  an der Rückseite mit den Audioeingängen L/R am Videorecorder verbinden.



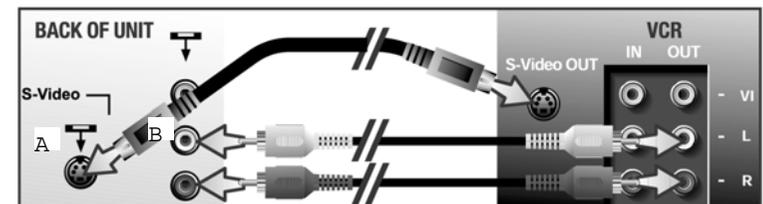
Anschliessen Ihres Video-Schnittgerätes 20

Anschluss an einen Videorecorder mit S-Video-Ausgang

Um mit dem Video-Schnittgerät über S-Video-Anschlüsse Aufnahmen vom Videorecorder zu machen oder vom Schnittgerät auf ein Videoband zu überspielen, nehmen Sie folgende Anschlüsse vor.

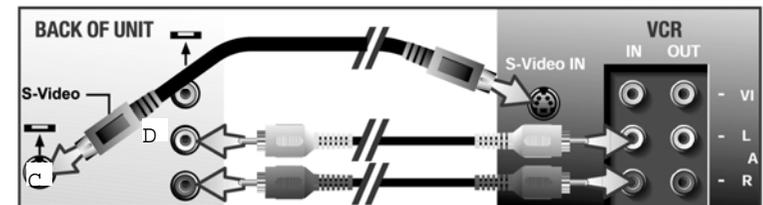
Für Aufnahme:

- A  an der Rückseite mit dem S-Video-Ausgang am Videorecorder verbinden.
- B  an der Rückseite mit den Audioausgängen L/R am Videorecorder verbinden.



Für Überspielung auf Videorecorder:

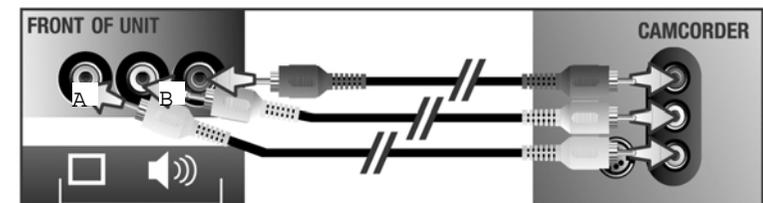
- C  an der Rückseite mit dem S-Video-Eingang am Videorecorder verbinden.
- D  an der Rückseite mit den Audioeingängen L/R am Videorecorder verbinden.



Anschluss an einen Camcorder mit Standardausgang

Camcorder mit FBAS-Anschlüssen:

- A  an der Vorderseite mit dem FBAS-Ausgang am Camcorder verbinden.
- B  an der Vorderseite mit den Audioausgängen L/R am Camcorder verbinden.



A  Drücken Sie diese Taste, um das Herunterfahren Ihres Video-Schnittgerätes einzuleiten.

Ausschneiden – Entfernt ein gewähltes Objekt und speichert es in der Zwischenablage.

Kopieren – Kopiert ein gewähltes Objekt in die Zwischenablage.

Einfügen – Fügt das oder (die) ausgeschnittene(n) oder kopierte(n) Objekt(e) aus der Zwischenablage ein.

Wiederholen – Dupliziert ein gewähltes Objekt (erfordert keine zusätzliche Festplattenkapazität).

Alle auswählen – Wählt alle Objekte eines Bereichs (z.B. alle Szenen eines StoryBoards oder Depots) aus.

Neuer Ordner – Legt einen neuen oder einen untergeordneten Ordner im Szenendepot an.

Bild herausnehmen – Wandelt das aktuelle Bild in ein Standbild um. Um ein ganzes Bild zu wählen, drücken Sie die Tastenkombinationen Strg + Bild herausnehmen oder Alt + Bild herausnehmen (siehe „Erstellen eines Standbildes“ auf Seite 50).

Master – Wählt den Master-Modus zur Wiedergabe eines ganzen StoryBoards als Vollbild, d.h. ohne Bildschirm-Kontrollelemente (jeweils am Anfang und Ende der Videosequenz bleibt der Bildschirm für 5 Sekunden schwarz).

Szenen – Schnelltaste zur Inhaltsanzeige des Szenendepots.

Übergänge – Schnelltaste zur Inhaltsanzeige des Depots für Übergangseffekte.

Grafiken – Schnelltaste zur Inhaltsanzeige des Grafikdepots.

Effekte (Farbe/Spezial) – Schnelltaste zur Inhaltsanzeige des Spezial- und Farbeffektdepots. Beim ersten Tastendruck wird der Inhalt des Spezialeffektdepots angezeigt. Beim zweiten Tastendruck wechselt die Inhaltsanzeige zum Farbeffektdepot.

B  Aufruf des Modus „Bearbeitung“.

C  Aufruf des Modus „Grafiken“.

D  Aufruf des Modus „Einstellungen“.

Zusammenfassen – Kombiniert gewählte Objekte eines StoryBoards.

Synchronisieren – Synchronisiert alle gewählten Objekte eines StoryBoards und verknüpft sie miteinander ungeachtet sonstiger Änderungen beim StoryBoard (siehe „Schnitt einfügen“ auf Seite 51).

Unsync – Hebt die Synchronisierung der gewählten Objekte eines StoryBoards auf.

Löschen – Löscht ein gewähltes Objekt.

Undo – Annulliert die letzte Handlung.

Redo – Hebt die Annullierung der letzten Handlung auf.

E  Richtungstasten für die Verschiebung eines gewählten Objekts in die gewünschte Richtung. Beim Drücken dieser Tasten im Aufnahme-Modus „wandert“ die Aufnahme-Kontrollleiste über den Schirm.

Ganzes Bild – Ruft den Vollbild-Modus auf, so dass formatfüllende Video-Wiedergabe ohne störende Bildschirm-Kontrollelemente möglich ist. Nochmaliges Drücken dieser Taste hebt den Vollbild-Modus auf.

F  Springt zum Anfang (IN-Punkt) eines gewählten Videos. Mit der Tastenkombination Umschalten +  springen Sie zum Anfang eines StoryBoards.

G  Springt zum Ende (OUT-Punkt) eines gewählten Videos. Mit der Tastenkombination Umschalten +  springen Sie zur letzten Szene eines StoryBoards.

H  Schnelles Rückspulen durch das gewählte Video in Sekunden-Schritten.

I  Schaltet die Video-Wiedergabe auf Standbild.

J  Schnellvorlauf durch das gewählte Video in Sekunden-Schritten.

K  Ruft das Aufnahmemenü auf. Aufnahme von einer Videoquelle auf die Festplatte.

L  Stoppt die Video-Wiedergabe.

M  Wiedergabe der gewählten Szene oder des StoryBoards von Anfang an.

N  Springt ein Videobild zurück.

O  Drücken Sie die Taste „Szene trennen“, um an der aktuellen Stelle eine Video- oder Audio-Szene zu teilen. Im Aufnahmemodus können Sie die aktuell laufende Aufnahme unterbrechen und sofort eine neue Szene aufnehmen.

P  Springt ein Videobild vorwärts.

Q  Wiedergabe der gewählten Szene, des StoryBoards oder eines StoryBoard-Teils von der aktuellen Zeiger/Pfeil-Position aus.

Referenzbild – Wählt das Videobild, das als Miniaturansicht zur Erkennung des Videos dienen soll. Drücken Sie diese Taste bei Wiedergabe einer Videoszene oder Pause, um ein Videobild auszuwählen, das als Miniaturansicht zur Erkennung der Szene im Depot und auf dem StoryBoard dienen soll.

IN einstellen – Markiert einen IN-Punkt an der Position des Video-Pfeilbalkens (siehe „Pfeilbalken“ auf Seite 28).

OUT einstellen – Markiert einen OUT-Punkt an der Position des Video-Pfeilbalkens (siehe „Pfeilbalken“ auf Seite 28).

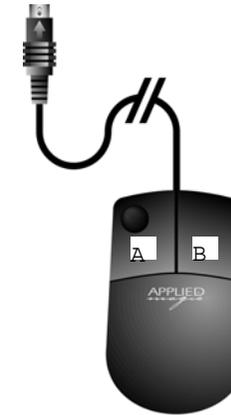
Details – Wechselt zwischen Detail-Ansicht und Standard-Ansicht.

Hilfe – Öffnet die aktuelle Hilfestellung auf dem Bildschirm.

Schnell Tasten und Tastenkombinationen

Alt + Bild herausnehmen	<i>Nimmt ein ganzes Videobild aus der aktuellen Szene heraus, wobei die Halbbildreihenfolge umgekehrt wird, um die Bildinstabilität zu unterdrücken, die bei Anwendung der Strg + Bild herausnehmen-Tastenkombinationen auftreten könnte.</i>
Tabulatortaste	<i>Schiebt den Anfang der gewählten Audio-Szene an die aktuelle Position des StoryBoard-Pfeilbalkens (hierzu muss die Audio-Szene markiert sein).</i>
Strg + Tabulatortaste	<i>Schiebt das Ende der gewählten Audio-Szene an die aktuelle Position des StoryBoard-Pfeilbalkens (hierzu muss die Audio-Szene markiert sein).</i>
Umschalten + 	<i>Springt zur letzten Videoszene des StoryBoards.</i>
Umschalten + 	<i>Springt zur ersten Videoszene des StoryBoards.</i>

Die Maus



Die Maus wird benutzt, um mit Hilfe des Mauszeigers Funktionen auf dem Bildschirm zu wählen. Auf der Mausoberseite befinden sich zwei Tasten: X LINKE Maustaste und X RECHTE Maustaste. Schalten Sie das Gerät aus, bevor Sie die Maus anschließen bzw. vom Gerät trennen. Wenn Sie Ihr Video-Schnittgerät angeschlossen und eingeschaltet haben, können Sie die Position des Mauszeigers auf dem Bildschirm durch Bewegen der Maus auf einer ebenen Fläche verändern. Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Bildschirm-Bedienelement setzen, können Sie durch Anklicken dieses Elements mit der Maus einen Befehl ausführen.

- In den meisten Fällen werden Sie gebeten, ein Objekt zu wählen. Hierzu klicken Sie die linke Maustaste (ein Mal schnell drücken und loslassen).
- Objektauswahl durch Doppelklicken erfolgt durch zweimaliges schnelles Betätigen der linken Maustaste.
- Wenn Sie ein Objekt mit der rechten Maustaste anklicken, erscheint ein kleines Menü mit objektbezogenen Wahlmöglichkeiten. Das sog. „Pop-up-Menü“ verschwindet wieder, wenn Sie mit der linken Maustaste an anderer Stelle auf den Bildschirm klicken.
- Wenn Sie bei der Auswahl eines Objektes die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen, können Sie das gewählte Objekt über den Bildschirm „ziehen“. An der gewünschten Stelle können Sie das Objekt „ablegen“, indem Sie die linke Maustaste loslassen.

Der Bildschirmaufbau

Im folgenden Abschnitt können Sie sich mit dem Bildschirmaufbau Ihres Video-Schnittgerätes vertraut machen. Die grafische Darstellung der Bildschirmenelemente kann sich im Laufe Ihres Arbeitsprozesses etwas verändern – eine nicht-wählbare Funktion kann dunkelgrau eingefärbt und ein gewähltes Objekt etwas verändert dargestellt werden.



Depot

Ein Depot ist ein Fenster, das die notwendigen „Bausteine“ für Ihr Projekt enthält, z.B. Video- oder Audioszenen, Grafiken, Übergänge, Spezialeffekte usw. Depots sind nach Inhalt betitelt, und sie lassen sich in sog. Ordner einteilen.



Schaltflächen

Die Schaltflächen Ihres Video-Schnittgerätes bestehen aus kleinen Bildschirmobjekten, mit denen sich verschiedene Funktionen ausführen lassen.



Kontrollkästchen und Checklisten

Kontrollkästchen und Checklisten kennen Sie wahrscheinlich in ähnlicher Form von einem Fragebogen. Sie können diese Elemente anwählen, um sie zu markieren bzw. die Markierung aufzuheben.



Szenendepot

Im Szenendepot werden Ihre Video- oder Audioszenen gespeichert. Videoszenen werden als Miniaturbilder dargestellt, Audioszenen als Lautsprechersymbole.

Sie können Szenen von einem Depot in einen Ordner verschieben (oder umgekehrt), indem Sie mit der Maus die Szenen an ihre neue Position ziehen, und Sie können Szenen von einem Ordner in einen Unterordner verschieben (siehe „Ordner“ auf Seite 29).

Ziehen Sie einfach eine Szene aus dem Depot auf das StoryBoard, um mit einem Projekt zu beginnen.



Schreibmarke und Mauszeiger

Bei Eingabe von Text in ein Textfeld ändert sich der Mauszeiger in eine Schreibmarke. Sie können diese Schreibmarke auf jede Stelle im Text setzen und somit Ihre Eingaben an jeder gewünschten Stelle vornehmen.



Pfeilbalken

Der Pfeilbalken besteht aus einem Dreieck und einer senkrechten Linie und gleitet über die Videoszenen, Grafiken und Audioszenen auf dem StoryBoard. Er dient zur Markierung der aktuellen Position auf der Projekt-„Zeitlinie“ und lässt sich stufenlos entlang dieser „Zeitlinie“ bewegen.



Ordner

Ordner dienen der Unterteilung eines Depots. Sie können innerhalb eines Ordners beliebig viele weitere Unterordner erstellen. Wenn Sie Szenen eines Depots in Ordnern sammeln, lassen sie sich später leichter finden.

Zum Ablegen eines Objektes in einem Ordner ziehen Sie einfach die gewünschte Szene auf das Ordnersymbol.



Bildlaufleisten

Mit den Bildlaufleisten können Sie den Bildschirmausschnitt so ändern, dass Informationen, die aufgrund der begrenzten Fenstergröße nicht angezeigt werden, im aktuellen Ausschnitt erscheinen. Einfach die Pfeilmarkierungen anklicken, um den Bildschirmausschnitt schrittweise zu ändern oder auf das Bildlauffeld klicken und dieses bewegen, um den Ausschnitt schnell zu ändern.



Schieberegler

Mit einem Schieberegler können Sie einen Wert wählen und diesen stufenweise erhöhen bzw. senken.



Textfeld

Ein Texteingabefeld ermöglicht Texteingabe über die Tastatur.



Registerzungen

Die Menüs und Fenster Ihres Video-Schnittgerätes enthalten eine Vielzahl von Informationen, und deshalb finden Sie an der Bildschirmkante einige Registerzungen, die dazu dienen, Ihnen einen Überblick über die aktuelle Informationsmenge zu verschaffen. Ähnlich wie bei Reitern in einer Kartei können Sie durch Anwahl einer Registerzunge auf übersichtliche Weise Zugang zu weiteren Informationen erhalten.



BEDIENUNG IHRES VIDEO-SCHNITTGERÄTES

Einschalten

Der Ein/Aus-Schalter befindet sich an der Geräterückwand.



Schalten Sie den Ein/Aus-Schalter auf Ein.

ZUR BEACHTUNG:

■ = Gerät eingeschaltet, ● = Gerät ausgeschaltet.

Nach ca. einer Minute erscheint der Bearbeitungsbildschirm und Sie können mit dem Arbeiten anfangen.

Ausschalten

So schalten Sie das Gerät aus:

1. Betätigen Sie die  -Taste auf der Tastatur. Die aktuellen System-Einstellungen werden gespeichert.
2. Stellen Sie den Ein/Aus-Schalter auf der Geräterückwand auf Aus.

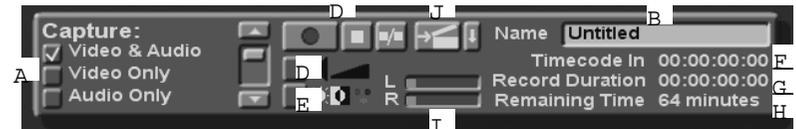
ZUR BEACHTUNG:

Sie können das Herunterfahren des Systems auch einleiten, indem Sie die rechte Maustaste betätigen und im Pop-up-Menü den Punkt „System herunterfahren“ anwählen.

Aufnahme

Bevor Sie mit der Schneidearbeit beginnen können, müssen Sie zu bearbeitendes Video-Material zusammentragen. Das funktioniert so:

1. Wenn Sie nicht schon im Bearbeitungsmodus sind, betätigen Sie die  -Taste.
2. Wählen Sie die  -Schaltfläche des Bearbeitungsbildschirmes. Das Aufnahmefenster erscheint.



Das Aufnahmefenster enthält eine Vielzahl von Kontrollelementen:

- A Hier werden Sie gebeten, eine Reihe von Entscheidungen bezüglich der Systemeinstellung, der Aufnahme und der Qualität des Aufnahmемaterials zu treffen.

Als Erstes müssen Sie wählen, was Sie aufnehmen möchten. Sie haben die Wahl zwischen „Video und Audio“, „Nur Video“ und „Nur Audio“.

Wählen Sie als Nächstes die Aufnahmequelle für Ihr Video. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben der zutreffenden Beschreibung der Aufnahmequelle, d.h. woher das Aufnahmемaterial stammt, z.B. von einem Camcorder. Wenn Sie „Nur Audio“ gewählt haben, brauchen Sie natürlich keine Video-Aufnahmequelle zu wählen.

Wählen Sie als Nächstes die Quelle für das Audiosignal. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben der zutreffenden Beschreibung der Audioquelle, d.h. woher das Aufnahmемaterial stammt, z.B. von einer Stereoanlage. Wenn Sie „Nur Video“ gewählt haben, brauchen Sie natürlich keine Audioquelle zu wählen.

Je besser die Qualität, um so mehr Speicherplatz wird auf der Festplatte benötigt. Stufe 1 bezeichnet die unterste Qualitätsstufe, die beste Qualität erreichen Sie bei Stufe 4 SVHS (nur Sequel) oder Stufe 6 DV+ (nur ScreenPlay). Beachten Sie, dass sich die Restzeitanzeige im unteren rechten Teil des Aufnahmefensters ändert, wenn Sie das Kontrollkästchen für Aufnahmequalität aktivieren.

Nur für ScreenPlay

Die letzte vorzunehmende Einstellung betrifft den Aufnahmемodus. Hier können Sie einstellen, wie viele Halbbilder pro Sekunde aufgenommen werden sollen.

B Hier können Sie der aktuellen Videoszene einen Namen geben. Das können Sie jetzt tun – oder später im „Details“-Fenster (siehe Seite 49).

C Mit den Schaltflächen ,  und  können Sie die Aufnahme steuern.

 Aufnahme

 Stopp

 Szene trennen

D Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Audio-Kontrollelement aufzurufen.

 Lautstärkeregler

 L/R-Kanal-Regler



E Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Video-Kontrollelement aufzurufen.

 Helligkeitsregler

 Kontrastregler

 Farbsättigungsregler



ZUR BEACHTUNG:

Das Video-Kontrollelement lässt sich nicht für digitale Videoaufnahmen einsetzen.

F Szenendauer In zeigt den aktuellen Zeitcode der aufgenommenen Szene an (wenn die Szene einen VITC- oder DV-Zeitcode enthält).

G Aufnahmedauer zeigt die Gesamtlänge der Szene an, die gerade aufgenommen wird.

H Restzeit zeigt die ungefähre verbleibende Aufnahmekapazität des Systems in Minuten an.

ZUR BEACHTUNG:

Bei Änderung der Qualitätsstufe für das aufgenommene Material (Bereich A, Seite 32) ändert sich auch die Restzeit-Anzeige. So haben Sie stets eine Übersicht, wieviel Aufnahmezeit noch zur Verfügung steht.

I Die Anzeigen L und R zeigen den linken und rechten Stereokanal oder das aktuelle Audiosignal.

J  Wählen Sie dieses Symbol, um zum Bearbeitungsbildschirm zurückzukommen.

3. Betätigen Sie die Wiedergabe-Taste des Gerätes, von dem Sie Videoaufnahmen machen wollen.

4. Wählen Sie die  -Taste Ihrer Tastatur oder die entsprechende Schaltfläche des Aufnahmefensters, wenn Sie mit der Aufnahme beginnen wollen.

5. Wählen Sie die  -Taste Ihrer Tastatur oder die entsprechende Schaltfläche des Aufnahmefensters, wenn Sie die Aufnahme beenden wollen. Bei Betätigung dieser Taste/Schaltfläche wird eine gerade neu aufgenommene Szene im Szenendepot angelegt.

6. Mit der  -Taste der Tastatur oder der entsprechenden Schaltfläche auf dem Bildschirm können Sie die Szene, die gerade aufgenommen wird, in kleinere Einheiten trennen.

7. Wenn Sie keine weiteren Szenen aufnehmen möchten, betätigen Sie einfach die  -Taste, um zum Bearbeitungsbildschirm zurückzukehren. Die aufgenommenen Szenen werden im Szenendepot gespeichert.

HINWEISE:

- Sollte Ihr ScreenPlay oder Sequel Video-Schnittgerät über die DV-Option verfügen, können Sie mit einer DV-Verbindung Audio und Video in digitaler Qualität aufnehmen. Hierzu wählen Sie den DV-Eingang im Aufnahmefenster.
- Wenn Sie im Szenendepot zusätzliche Ordner angelegt haben, kontrollieren Sie, ob Sie das Aufnahme-Fenster vom Depot oder Ordner aus, in dem Sie Ihre aufgenommenen Szenen speichern möchten, aufgerufen haben. Sie können Ihre Szenen natürlich auch später in die Ordner einsortieren.

HINWEISE:

- Das Aufnahmefenster lässt sich mit den  /  /  /  -Tasten verschieben.
Strg +  /  verschieben das Aufnahmefenster nach oben oder nach unten.
- Sie können das Aufnahmefenster verkleinern, um das dahinter liegende Videofenster besser erkennen zu können. 
- Klicken Sie auf das  -Symbol, um das Fenster zu verkleinern.
Strg +  /  verkleinert bzw. vergrößert das Aufnahmefenster.



Musik von Audio-CD's laden:

Audio-Tracks lassen sich von einer Audio-CD direkt auf Ihr Video-Schnittgerät laden.

1. Betätigen Sie die -Taste auf der Tastatur, um den Bearbeitungsbildschirm aufzurufen (Audio-Tracks von CDs können nicht vom Aufnahme-fenster aus überspielt werden).
2. Öffnen Sie die CD-Schublade an der Gerätefront und legen Sie eine Audio-CD ein.
3. Nach wenigen Sekunden erscheint das Menü „Audio-CD-Track(s) auswählen“.



4. Wählen Sie den(die) Track(s) aus, den(die) Sie auf die Festplatte laden möchten.
5. Klicken Sie auf „Laden“. (Wählen Sie „Alles laden“, um sämtliche Tracks der CD zu laden.)
6. Die gewählten Audio-Tracks werden direkt von der CD auf die Festplatte des Systems geladen. Die Übertragungszeit beträgt ca. 75% der Original-Dauer des Tracks (das Laden einer Aufnahme von einer Minute Dauer beansprucht 45 Sekunden).
7. Nach dem Laden werden die Audio-Tracks im Szenendepot angezeigt.

HINWEISE:

- Es ist nicht möglich, Material von CDs (oder anderen tragbaren Medien) zu laden, wenn das Aufnahme-fenster aufgerufen ist.
- Auch JPEG- und Bitmap-Grafiken sowie TrueType-Schriften lassen sich problemlos von einer CD (oder anderen tragbaren Medien) auf Ihr System laden. Die Dateien müssen die entsprechenden Dateikürzel „.jpg“, „.bmp“ bzw. „.tff“ tragen und im Stammverzeichnis des Systems gespeichert worden sein.

Beginn eines Projektes

Bei Beginn eines neuen Projektes rufen Sie den Bearbeitungsbildschirm auf. Betätigen Sie die -Taste, wenn der Bearbeitungsbildschirm nicht bereits angezeigt wird.

1. Klicken Sie auf die linke, waagrecht liegende Registerzunge des StoryBoard.



2. Es poppt ein Menü auf, in dem die aktuell verfügbaren StoryBoards angezeigt werden.



3. Wählen Sie das StoryBoard aus, an dem Sie arbeiten möchten.

Das Schnittfenster

Das Schnittfenster steht am Anfang der meisten vorzunehmenden Audio- und Videobearbeitungen. Es bietet Ihnen viele Möglichkeiten, z.B. Szenenvorschau, Schneiden und Wiedergabe von Videos sowie Einsetzen von Übergängen, Farb- und Spezialeffekten und Grafiken. Sehen wir es uns einmal genauer an:



- A Titel der gewählten Szene
- B Das Szenendepot enthält sämtliche Szenen, Übergänge, Grafiken, Spezial- und Farbeffekte.
- C Das Videofenster (1/4 der Bildschirmfläche) zeigt das jeweils gewählte Objekt.
- D Die aktuellen Daten der Vorschauzene werden in Stunden, Minuten, Sekunden und Bildern angezeigt. Zur Beachtung: Wenn Sie ein Projekt begonnen haben, wird hier die aktuelle Position des Pfeilbalkens bezogen auf das StoryBoard angegeben.
- E Kontroll-Schaltflächen:

-  ermöglicht das Zurückgehen auf das vorherige Bild.
-  ermöglicht Ihnen die Wiedergabe einer gewählten Szene im Szenendepot oder StoryBoard.
-  stoppt die Video- oder Audio-Wiedergabe.
-  ermöglicht das Vorwärtsspringen aufs nächste Bild.
-  trennt eine Szene an zuvor ausgewählte Stellen in zwei Teile. Zur Beachtung: Mit der -Taste können Sie während der Wiedergabe ein Video trennen.
-  öffnet das Aufnahme-fenster.

- F Mit den Registerungen Bearbeitung , Grafiken  und Einstellung  lässt sich der jeweilige Modus aufrufen.
 - G Navigieren Sie durch die verfügbaren StoryBoards, entweder durch Anklicken (linke Maustaste) der Titel-Registerzunge des StoryBoards (ein Menü mit verfügbaren StoryBoards poppt auf) oder durch Klicken auf die linke bzw. rechte Pfeil-Schaltfläche (die StoryBoards werden der Reihe nach angezeigt). Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerzunge des StoryBoards klicken, steht Ihnen eine Reihe von StoryBoard-Optionen zur Verfügung – z.B. die Möglichkeit, ein neues StoryBoard anzulegen. Mit Ihrem Video-Schnittgerät können Sie an bis zu zwölf Projekten gleichzeitig arbeiten.
- Wählen Sie „Details“ im Pop-up-Menü, wenn Sie einem StoryBoard einen Namen geben möchten.
- H Das StoryBoard-Fenster ist wie eine Zeitverlaufslinie ausgelegt, mit einer Videospur, einer Grafikspeer und zwei Audiospuren, einer Registerzunge „Details“ sowie einem Pfeilbalken, um Ihnen das Navigieren durch das StoryBoard zu erleichtern.

Um schnell durch das StoryBoard zu scrollen, betätigen Sie die Umschalt-Taste auf Ihrer Tastatur und klicken gleichzeitig auf den jeweiligen  / -Zeiger auf dem StoryBoard. Noch schneller geht es, wenn Sie Umschalt + Strg betätigen und den Zeiger anklicken.

Arbeiten mit den Depots

Von hier aus haben Sie Zugriff auf fünf verschiedene Depots, die Audio- und Videoszenen, Übergangseffekte, Grafiken, Farbeffekte und Spezialeffekte enthalten.

Sie haben drei Möglichkeiten, die verfügbaren Depots aufzurufen:

- Klicken Sie auf die Mitte der Depotfenster-Titelleiste, um ein Pop-up-Menü mit allen fünf Depots aufzurufen.
- Klicken Sie auf die rechte bzw. linke Pfeil-Schaltfläche der Depotfenster-Titelleiste, um der Reihe nach durch die fünf Depots zu scrollen.
- Betätigen Sie die entsprechende Schnellaste auf der Tastatur (Szenen, Übergänge, Grafiken, Effekte Farbe/Spezial).

Die Depots können Unterverzeichnisse enthalten, die Ordner genannt werden, und diese lassen sich wiederum in Unterordner einteilen. Sie können diese Ordner und Unterordner nach Belieben für Ihre Zwecke einrichten.



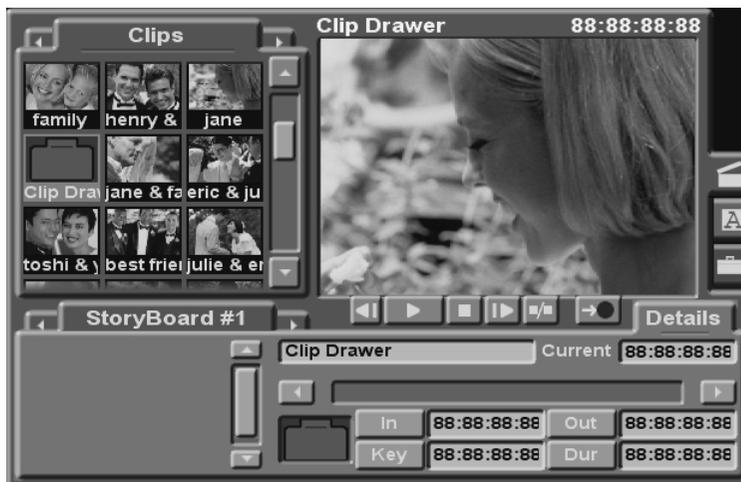
So legen Sie einen Ordner an:

1. Wählen Sie das Depot, in dem Sie einen Ordner anlegen möchten, und zwar mit der linken und rechten Pfeil-Schaltfläche oder dem Pop-up-Menü.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste eine willkürliche Szene im Depot an und wählen Sie „Neuer Ordner“ im Popup-Menü, oder betätigen Sie nur die Taste „Neuer Ordner“ auf Ihrer Tastatur.



Der neu angelegte Ordner wird angezeigt.

3. Möchten Sie den Ordner umbenennen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den neuen Ordner und wählen Sie „Details“ im Popup-Menü.



Das Details-Fenster für den Ordner wird aufgerufen.

4. Klicken Sie das Namensfeld an und markieren Sie den Standard-Namen. Jetzt können Sie einen Namen Ihrer Wahl eingeben.



Das Szenendepot

Das Szenendepot enthält Ihre Video- und Audioszenen. Mit der Bildlaufleiste rechts im Szenendepot können Sie navigieren, um weitere Szenen zu finden.

HINWEISE:

- Die gewählte Videoszene erscheint im Videofenster, während Name und Zeitcode der Szene oberhalb des Videofensters angezeigt werden.
- Video- und Audioszenen können innerhalb des Szenendepots oder zum StoryBoard verschoben werden, damit sie für ein Projekt verwendet werden können.
- Sie können gleichzeitig zwei oder mehrere Szenen wählen, indem Sie beim Wählen der ersten Szene die Umschalt-Taste betätigen und diese beim Wählen weiterer Szenen gedrückt halten. Auf diese Weise können Sie mehrere Szenen gleichzeitig verschieben, ausschneiden, kopieren oder löschen.
- Sie können im Szenendepot gespeicherte Szenen wiederholen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
- Wenn Sie vom Szenendepot eine Szene löschen möchten, wählen Sie einfach die Szene aus und betätigen danach die Löschtaste auf der Tastatur. Oder Sie klicken die Szene mit der rechten Maustaste an und wählen „Löschen“.

Das Depot für Übergangseffekte

Das Depot für Übergangseffekte enthält die Auswahl der Übergänge. Mit der Bildlaufleiste rechts in diesem Depot können Sie navigieren, um weitere Übergänge zu finden.

HINWEISE:

- Übergangseffekte können innerhalb des Depots verschoben oder zwischen Videoszenen in Ihrem StoryBoard-Projekt eingeschoben werden.
- Sie können im Depot für Übergangseffekte gespeicherte Übergänge wiederholen, kopieren und einfügen.
- Wenn Sie Ihren eigenen Übergangseffekt erstellen möchten, wiederholen Sie zunächst einen bereits vorhandenen. Danach den wiederholten Übergang wählen und auf die Registerzunge „Details“ klicken. Im Details-Fenster können viele der Eigenschaften der Übergangseffekte wie Breite und Farbe der Umrandung, Dauer, Weichheit und Name geändert werden.
- Wenn Sie vom Depot für Übergangseffekte einen wiederholten oder benutzerdefinierten Übergang löschen möchten, wählen Sie diesen einfach aus und betätigen danach die Löschtaste auf der Tastatur. Oder Sie klicken den Übergangseffekt mit der rechten Maustaste an und wählen „Löschen“. Die vom Hersteller geladenen Übergangseffekte können nicht gelöscht werden, wenn sie nicht wiederholt wurden. Vom Benutzer geladene Übergangseffekte können jedoch gelöscht werden.

Das Grafikdepot

Das Grafikdepot enthält sämtliche im Grafikmodus erstellten Grafiken (vgl. „Der Grafikbildschirm“, Seite 57). Mit der Bildlaufleiste rechts in diesem Depot können Sie navigieren, um weitere Grafiken zu finden.

HINWEISE:

- Grafiken können innerhalb des Depots verschoben oder in Ihr StoryBoard-Projekt eingefügt werden.
- Sie können im Grafikdepot gespeicherte Grafiken wiederholen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
- Wenn Sie vom Grafikdepot eine Grafik löschen möchten, wählen Sie einfach diese aus und betätigen danach die Löschtaste auf der Tastatur. Oder Sie klicken die Grafik mit der rechten Maustaste an und wählen „Löschen“.
- Doppelklicken Sie auf eine Grafik, um diese im Grafikbildschirm zu öffnen.

Das Farbeffektdepot

Das Farbeffektdepot enthält die Auswahl der Farbeffekte. Mit der Bildlaufleiste rechts in diesem Depot können Sie navigieren, um weitere Farbeffekte zu finden.

ZUR BEACHTUNG:

Farbeffekte können innerhalb des Depots verschoben oder auf eine Videoszene in Ihrem StoryBoard angewendet werden.

Das Spezialeffektdepot

Das Spezialeffektdepot enthält die Auswahl der Spezialeffekte. Mit der Bildlaufleiste rechts in diesem Depot können Sie navigieren, um weitere Spezialeffekte zu finden.

HINWEISE:

- Spezialeffekte können innerhalb des Depots verschoben oder auf eine Videoszene in Ihrem StoryBoard angewendet werden
- Sie können Ihre eigenen Spezialeffekte erstellen, indem Sie einen schon vorhandenen wiederholen. Danach den wiederholten Spezialeffekt wählen und auf die Registerzunge „Details“ klicken. Im Details-Fenster können viele der Eigenschaften der Spezialeffekte geändert werden.

Bearbeiten von Videoszenen auf dem StoryBoard

Die Registerzunge des StoryBoards finden Sie über dem StoryBoard-Fenster. Durch Anklicken lassen sich zwei Arten von Pop-up-Menüs aufrufen:

- Mit der linken Maustaste wird eine Liste verfügbarer StoryBoards aufgerufen. Sie haben die Möglichkeit, gleichzeitig an bis zu zwölf StoryBoards zu arbeiten.
- Mit der rechten Maustaste wird eine Liste von Einstellmöglichkeiten für das StoryBoard aufgerufen.

Auf dem StoryBoard werden Ihre Videoprojekte erstellt. Das StoryBoard ist in vier Spuren aufgeteilt:

- In der ersten Spur haben Videoszenen, Übergänge, Farbeffekte und Spezialeffekte Platz.
- Die zweite Spur ist den Grafiken vorbehalten. Hier können Sie Grafiken und Titel anbringen.
- Die beiden letzten Spuren gehören den Audioszenen.

Einfügen einer Videoszene

Um eine Szene einzufügen ziehen Sie diese einfach vom Szenendepot an die gewünschte Position auf der Videoszenenspur des StoryBoards. Sie können eine Szene an erster oder letzter Stelle der Spur einfügen oder zwischen bereits vorhandenen Szenen.

Außerdem können Sie mit dieser Ziehen-und-Loslassen-Technik die Reihenfolge der bereits vorhandenen Videoszenen nach Wunsch ändern.



Einfügen einer Audioszene

Um eine Audioszene einzufügen ziehen Sie diese einfach vom Szenendepot an die gewünschte Position auf einer der beiden Audioszenenspuren des StoryBoards.

Anpassen einer Audioszene

Sie können den Anfang und die Dauer einer Audioszene mit einer bestimmten Videoszene synchronisieren. Ziehen Sie einfach die Audioszene auf die Videoszene in der Videoszenenspur. Der Titel dieser Audioszene wird jetzt in der ersten freien Audioszenenspur unter der jeweiligen Videoszene angezeigt, und der Anfangs- bzw. Endzeitpunkt entspricht jetzt dem der Videoszene.

Sie haben danach die Möglichkeit, diese Audioszene an eine neue Spurposition zu ziehen.

Ziehen Sie einfach am Anfangs- oder Endpunkt der Spur, um die Spieldauer zu verlängern (bis zur max. Länge der Audioszene).

Wenn Sie den Anfangspunkt einer Audioszene als eine bestimmte Stelle in Ihrem Video definieren möchten, ziehen Sie zuerst den Pfeilkursor an die gewünschte Stelle. Markieren Sie jetzt die Audioszene und betätigen Sie abschließend die Tabulatortaste. Sie sehen, dass sich die Audioszene jetzt an die richtige Position verschiebt.

Wenn Sie den Endpunkt einer Audioszene als eine bestimmte Stelle in Ihrem Video definieren möchten, ziehen Sie zuerst den Pfeilkursor an die gewünschte Stelle. Markieren Sie jetzt die Audioszene und betätigen Sie abschließend die Tastenkombination Strg + Tabulator. Sie sehen, dass sich die Audioszene jetzt an die richtige Position verschiebt.



Einfügen eines Überganges

Ziehen Sie einfach den Übergang vom Depot an die gewünschte Position zwischen den beiden Videoszenen, die durch diesen Effekt verbunden werden sollen.

Die Übergangseffekte lassen sich problemlos austauschen. Ziehen Sie einfach den neuen Übergang in die gewünschte Position, um den bereits vorhandenen Effekt zu ersetzen.

Sie können einen Übergang entfernen, indem Sie diesen einfach weg vom StoryBoard-Fenster ziehen und loslassen, oder Sie können ihn markieren und mit der Löschtaste löschen.

Nach dem Einfügen eines Überganges haben Sie die Möglichkeit, das fertige Ergebnis im Videofenster zu kontrollieren.

Sämtliche Übergänge können in Echtzeit wiedergegeben werden. Für einen „weicheren“ Effekt empfehlen wir Ihnen, den Übergang zu optimieren.



Einfügen einer Grafik

Als Erstes müssen Sie im Grafikmodus eine Grafik erstellen (vgl. „Der Grafikbildschirm“, Seite 57). Eine im Grafikmodus erstellte Grafik erscheint im Grafikdepot.

Um eine Grafik einzufügen ziehen Sie diese einfach vom Depot an die gewünschte Position der Grafikspur des StoryBoards.

Sie haben die Möglichkeit, eine Grafik über die Gesamtlauzeit einer Videoszene anzuzeigen. Ziehen Sie einfach die Grafik auf die Videoszene in der Videoszenenspur. Die Grafik erscheint jetzt in der Grafikspur unter der jeweiligen Videoszene und der Anfangs- und Endzeitpunkt entspricht jetzt dem der Videoszene.

Sie haben danach die Möglichkeit, diese Grafik an eine neue Spurposition zu ziehen.

Wenn Sie den Anfangspunkt einer Grafik als eine bestimmte Stelle in Ihrem Video definieren möchten, ziehen Sie zuerst den Pfeilbalken an die gewünschte Stelle. Markieren Sie jetzt die Audioszene und betätigen Sie abschließend die Tabulatortaste. Sie sehen, dass sich die Grafik jetzt an die richtige Position verschiebt.

Wenn Sie den Endpunkt einer Grafik als eine bestimmte Stelle in Ihrem Video definieren möchten, ziehen Sie zuerst den Pfeilbalken an die gewünschte Stelle. Markieren Sie jetzt die Audioszene und betätigen Sie abschließend die Tastenkombination Strg + Tabulator. Sie sehen, dass sich die Grafik jetzt an die richtige Position verschiebt.

Ziehen Sie einfach am Anfangs- oder Endpunkt der Grafik, um die Gesamtlauzeit der Grafik zu ändern. Die Laufzeit einer Grafik ist unbegrenzt.

Nach dem Einfügen einer Grafik haben Sie die Möglichkeit, das fertige Ergebnis im Videofenster zu kontrollieren.

(Nur ScreenPlay) Die gleichzeitige Anzeige mehrerer Grafiken ist erst möglich, nachdem Sie die Grafik und das Video optimiert haben (vgl. „Optimieren von StoryBoard-Objekten“, Seite 49).



Einfügen eines Farbeffektes

Um einen Farbeffekt einzufügen ziehen Sie diesen einfach aus dem Depot auf die gewünschte Videoszene in der Videoszenenspur des StoryBoards.

Die Farbeffekte lassen sich problemlos austauschen. Ziehen Sie einfach den neuen Farbeffekt in die gewünschte Position, um den bereits vorhandenen Effekt zu ersetzen.

Sie können einen Farbeffekt entfernen, indem Sie einfach den Normaleffekt auf die Videoszene ziehen.

Zusätzliche Farbeffektvariationen lassen sich wie folgt erzielen: Markieren Sie als Erstes die Videoszene (mit eingefügtem Farbeffekt) und rufen Sie als Nächstes das Details-Fenster auf. Stellen Sie dann die Werte für Helligkeit, Kontrast und Sättigung sowie die RGB-Werte (nur ScreenPlay) ein.



Einfügen eines Spezialeffektes

Um einen Spezialeffekt einzufügen ziehen Sie diesen einfach aus dem Depot auf die gewünschte Videoszene in der Videoszenenspur des StoryBoards. Der Spezialeffekt ersetzt den Übergang auf beiden Seiten der Videoszene.

ZUR BEACHTUNG:

Wenn Sie den gewünschten Spezialeffekt erzielt haben, können Sie nach einer Optimierung Übergänge hinzufügen (vgl. „Optimieren von StoryBoard-Objekten“, Seite 49).

Die Spezialeffekte lassen sich problemlos austauschen. Ziehen Sie einfach den neuen Spezialeffekt auf die Videoszene, um den bereits vorhandenen Effekt zu ersetzen.

Zum Entfernen eines Spezialeffektes von einer Videoszene markieren Sie den rechten Ausschnitt des Effektes in der Videospur und betätigen Sie die Löschtaste der Tastatur.

Ein bereits eingefügter Spezialeffekt lässt sich im Details-Fenster genau einstellen (vgl. „Spezial-Detailfunktionen für Spezialeffekte“, Seite 55).



ZUR BEACHTUNG:

Im Sequel Video-Schnittgerät sind eine Reihe Spezialeffekte NICHT enthalten, die oben dargestellt werden.

Der Pfeilbalken

Ziehen Sie den Pfeilbalken des StoryBoards hin und her, um Video und Audio in der gewünschten Geschwindigkeit wiederzugeben. Dieser Vorgang wird oft als „Scrubbing“ bezeichnet. Mit den Tasten ◀ und ▶ Ihrer Tastatur können Sie den Pfeilbalken schrittweise Bild für Bild bewegen.

Anlegen eines neuen StoryBoards

Klicken Sie mit der rechten Maustaste mitten in die Registerzunge des StoryBoards und wählen Sie „Neues StoryBoard“. Mit Ihrem Video-Schnittgerät können Sie an bis zu zwölf StoryBoards gleichzeitig arbeiten.



Umbenennen eines StoryBoards

Klicken Sie mit der rechten Maustaste mitten auf die Registerzunge des StoryBoards und wählen Sie „Details“ im Pop-up-Menü, um den Namen eines StoryBoards zu ändern. Im Details-Fenster können Sie jetzt den alten StoryBoard-Namen mit einem Namen Ihrer Wahl überschreiben.



Räumen eines StoryBoards

Nach der Fertigstellung eines Projekts räumen Sie das StoryBoard, um ein neues Projekt einleiten zu können.

1. Markieren Sie eine Szene auf dem StoryBoard und betätigen Sie die Tastaturtaste „Alles wählen“ (oder rechter Mausklick auf das StoryBoard und im Pop-up-Menü „Alles wählen“ wählen).
2. Betätigen Sie die Löschtaste (oder rechter Mausklick und „Löschen“ wählen).

Löschen eines StoryBoards

Um ein bereits vorhandenes StoryBoard zu löschen, müssen Sie zuerst:

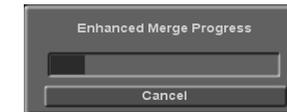
1. Sämtliche Szenen, Effekte, Übergänge und sonstige StoryBoard-Objekte löschen (vgl. oben „Räumen eines StoryBoards“).
2. Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf die Registerzunge des StoryBoards im Pop-up-Menü „Storyboard löschen“ wählen.

Optimieren von StoryBoard-Objekten

Wenn Sie in eine Videoszene mehrere Effekte einfügen möchten, müssen Sie vor dem Einfügen des nächsten Effektes den zuvor eingefügten Effekt mit der Videoszene optimieren.

1. Ziehen Sie die Videoszene und den ersten Effekt auf das StoryBoard.
2. Markieren Sie die Szene und den eingefügten Effekt.

3. Betätigen Sie die Taste „Zusammenfassen“ auf der Tastatur. Der Optimierungsprozess wird eingeleitet.



4. Wenn die Optimierung beendet ist, haben Sie die Möglichkeit, die aktuellen StoryBoard-Objekte durch die neue, optimierte Szene zu ersetzen. Wählen Sie JA. Die neue, optimierte Szene wird zusätzlich im Szenendepot gespeichert.
5. Sie können jetzt einen weiteren Effekt oder Übergang in die Szene einfügen.

HINWEISE:

- Bei der Optimierung von zwei Szenen mit einem Übergang empfehlen wir Ihnen, wie folgt vorzugehen: Wählen Sie diese drei Objekte, klicken Sie die rechte Maustaste und wählen Sie „Erweitertes Zusammenfassen“ im Pop-up-Menü. So erzielen Sie weichere Szenenübergänge.
- Mit Sequel können Sie eine Szene und einen Effekt zusammenfassen. Mit ScreenPlay haben Sie die Möglichkeit, eine Szene und mehrere Effekte zusammenzufassen (das sog. Mehrfachüberlagern).

Optimieren eines Überganges

Durch das Optimieren erzielen Sie einen weicheren Übergangseffekt. So wird's gemacht:

1. Wählen Sie den Übergang auf dem StoryBoard.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Übergang und wählen Sie „Erweitertes Zusammenfassen“ im Pop-up-Menü oder betätigen Sie einfach die Taste „Zusammenfassen“ auf Ihrer Tastatur.

Nach beendeter Optimierung erscheint der Übergang mit einem grünen Stern um zu symbolisieren, dass dieses Objekt optimiert wurde. Wenn Sie im Details-Fenster nachträgliche Änderungen zum Übergang vornehmen, verschwindet das Symbol als Merkmal dafür, dass das Objekt nicht länger optimiert ist. Sie können die Optimierung natürlich wiederholen, wenn Sie keine weiteren Änderungen vornehmen möchten.

ZUR BEACHTUNG:

Wählen Sie das Kontrollkästchen „Alle Effekte optimieren, wenn die Master-taste betätigt wird“ im Fenster „Diverse Einstellungen“ (vgl. Seite 64), um Ihre Übergänge beim Betätigen der Mastertaste automatisch zu optimieren. Die automatische Optimierung erlaubt Ihnen, Ihre Projekte in Echtzeit zu gestalten, wonach das System die Übergänge automatisch optimiert.

Erstellen eines Standbildes

Sie können aus einer Videoszene ein Standbild erstellen.

1. Wählen Sie eine Videoszene.
2. Ziehen Sie den Pfeilbalken an die Position der Szene, von der Sie ein Standbild erstellen möchten.

3. Betätigen Sie die Taste „Bild herausnehmen“ auf der Tastatur.
4. Das erstellte Standbild wird an unterster Stelle im Szenendepot gespeichert, danach können Sie das Bild in Ihr Projekt einfügen.

HINWEISE:

- Das mit Hilfe der Taste „Bild herausnehmen“ erstellte Bild besteht aus einem Halbbild. Für Standbilder in höherer Auflösung betätigen Sie die Tastenkombination Strg + Bild herausnehmen oder Alt + Bild herausnehmen (abhängig von der Qualität der Videoquelle erzielen Sie mit einem dieser Befehle das beste Resultat). Mit beiden Befehlen kann von der Videoquelle ein Vollbild entnommen werden.
- Die voreingestellte Standardlänge eines Standbildes beträgt fünf Sekunden. Im Details-Fenster können Sie diesen Wert ändern.

Einfügendes Editieren

Diese Einfügetechnik wird oft bei Interviews eingesetzt, wenn z.B. zwischen dem Befragten und einer thematisch relevanten Szene hin- und zurückgeschaltet wird. Bei der Anwendung dieser Technik ist besonders auf die genaue Lippen-synchronisation zu achten. So fügen Sie eine Videoszene zwischen zwei bereits vorhandenen Szenen ein, ohne die Audiosynchronisation zu beeinflussen:

1. Ziehen Sie eine Videoszene auf das StoryBoard.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Videoszene und wählen Sie „Audio herausnehmen“ im Pop-up-Menü, um das Audiosignal von der Szene zu trennen.
3. Trennen Sie die Szene in zwei Szenen auf, indem Sie die Videoszene erneut anwählen und mit dem Pfeilbalken in der gewünschten Position die Taste **■/■** betätigen.
4. Wählen Sie beide Videoszenen und die Audioszene und betätigen Sie die Tastaturtaste „Synchronisieren“. Achten Sie darauf, dass auf jedem Objekt ein „S“ als Symbol für die durchgeführte Synchronisation erscheint.
5. Ziehen Sie eine zusätzliche Videoszene in die Position zwischen den beiden Videoszenen auf dem StoryBoard.
6. Im Details-Fenster können Sie die Länge der Videoszenen auf beiden Seiten der eingefügten Szene einstellen. Hierdurch ändern sich die In- und Out-Punkte der getrennten Szenen, ohne die eingefügte Szene zu beeinflussen.

Die Synchronisation dieser Szenen mit der Audioszene bleibt auch beim Einstellen der Videodetails erhalten.

ZUR BEACHTUNG:

Sie können zwischen den getrennten Videoszenen beliebig viele Szenen einfügen, solange die Gesamtdauer dieser Szenen die der getrennten Szenen nicht überschreitet. Videoszenen, welche die Gesamtdauer der getrennten Szenen überschreiten, können nicht in das System eingefügt werden.

Feineinstellen im Details-Fenster

Im Details-Fenster können Sie projektbezogene Feineinstellungen vornehmen. Hier können Sie Audio- und Videoszenen, Übergänge, Grafiken sowie Farb- und Spezialeffekte eingehend bearbeiten. Arbeiten im Details-Fenster:

1. Wählen Sie in einem Depot oder auf dem StoryBoard das Objekt, für das Sie eine detaillierte Ansicht möchten.
2. Klicken Sie auf die Registerzunge „Details“ oder betätigen Sie die Details-Taste der Tastatur. Das Details-Fenster mit zahlreichen Einstellmöglichkeiten wird aufgerufen.



Das Details-Fenster im Überblick:

- A Hier sehen Sie den Namen des gewählten Objektes. Sie können das Objekt umbenennen, indem Sie den existierenden Namen markieren und überschreiben.
- B In diesem Bereich wird der aktuelle Zeitcode angezeigt. Er bezieht sich auf die Position des Pfeilbalkens in der Zeitlinie des gewählten Objektes. Der Pfeilbalken lässt sich an jede beliebige Zeitlinien-Position ziehen (Scrubbing), um den In- oder Out-Punkt genau einzustellen.
- C Eine Zeitlinie für das gewählte Objekt. Neben einem kleinen Pfeilbalken enthält diese Zeitlinie eine In- und eine Out-Markierung (zwei kleine Zeiger) für das gewählte Objekt. Sie können die Positionen des Pfeilbalkens und der zwei Zeiger auf der Zeitlinie ändern.
- D Mit einem Klick auf einen der beiden Pfeile links und rechts der Zeitlinie können Sie zum vorherigen bzw. nächsten Objekt auf dem StoryBoard oder im Depot springen. Ein Beispiel: Wenn die aktuelle Szene im Szenendepot gewählt wurde, wird mit einem Mausklick auf den rechten Pfeil die nächste Szene im Depot im Details-Fenster geöffnet.

- E Die „In“-Schaltfläche zeigt den Zeitcode für den In-Punkt auf der Zeitlinie. Ändern Sie die Position des „In“-Zeigers, indem Sie einen neuen Zeitcode eingeben und mit der Enter-Taste bestätigen. Sie können den In-Punkt auch mit dem Pfeilkasten festlegen. Dazu bewegen Sie den Pfeilkasten an die gewünschte Position und klicken dann die „In“-Schaltfläche, um diesen Zeitcode für den In-Punkt zu übernehmen.
- F Die „Out“-Schaltfläche zeigt den Zeitcode für den Out-Punkt auf der Zeitlinie. Ändern Sie die Position des „Out“-Zeigers, indem Sie einen neuen Zeitcode eingeben und mit der Enter-Taste bestätigen. Sie können den Out-Punkt auch mit dem Pfeilkasten festlegen. Dazu bewegen Sie den Pfeilkasten an die gewünschte Position und klicken dann die „Out“-Schaltfläche, um diesen Zeitcode für den Out-Punkt zu übernehmen.
- G Die „Referenz“-Schaltfläche bezieht sich ausschließlich auf Videoszenen. Das Referenzbild ist das Videobild, das zur Erkennung der Videoszene dient. Das Referenzbild lässt sich auf zweierlei Weise einstellen:
 1. Geben Sie den Zeitcode für das gewünschte Referenzbild ein und bestätigen Sie mit der Enter-Taste der Tastatur, oder
 2. ziehen Sie den Pfeilkasten an die gewünschte Zeitlinien-Position und klicken Sie auf die „Referenz“-Schaltfläche, um das Referenzbild zu übernehmen.
- H Die „Dauer“-Schaltfläche zeigt die Dauer des gewählten Objektes. Diese Spieldauer lässt sich auf zweierlei Weise ändern:
 1. Wählen Sie den Zeitcode-Bereich, geben Sie die gewünschte Dauer ein und bestätigen Sie mit der Enter-Taste (der „Out“-Zeiger springt jetzt zum eingegebenen Zeitpunkt), oder
 2. ziehen Sie den Pfeilkasten in die gewünschte Endposition und klicken Sie auf die Dauer-Schaltfläche (der Pfeilkasten springt in die gleiche Zeitlinien-Position wie der „Out“-Zeiger).
- I Links im Details-Fenster sind die vielen Kontrollelemente untergebracht. Die Kontrollelemente sind objektbezogen, d.h. es werden unterschiedliche Elemente entsprechend des von Ihnen gewählten Objekttyps gezeigt. Näheres über diese Kontrollelemente erfahren Sie nachfolgend im Abschnitt „Einstellen der Spezial-Detailsfunktionen“.
- J Wenn Sie mit einer Szene vom StoryBoard arbeiten, sehen Sie hier die StoryBoard-Zeitangabe. Diese Funktion ist besonders für das Synchronisieren verschiedener Objekte auf dem StoryBoard anwendbar.

Einstellen von Spezial-Detailsfunktionen

Links im Details-Fenster finden Sie die objektbezogenen Kontrollelemente (sie variieren je nach Objekttyp).

Spezial-Detailsfunktionen für Video- oder AV-Szenen

Wenn Sie für eine Video- oder AV-Szene „Details“ aufrufen, sehen Sie am linken Fensterrand Spezial-Einstellmöglichkeiten für ColorGard™ (Helligkeit, Kontrast und Sättigung), RGB-Farbkorrektur (nur ScreenPlay) und White Magic™.



Spezial-Detailsfunktionen für Audioszenen

Wenn Sie für eine Audioszene das Fenster „Details“ aufrufen, sehen Sie am linken Fensterrand Spezial-Einstellmöglichkeiten für Lautstärke, Balance und Audioeinstellungen (nur Sequel) oder das Audio-Gummiband (nur ScreenPlay).

Das Audio-Gummiband bietet Ihnen die Möglichkeit, Audioszenen ein- und auszublenden. Außerdem stehen Ihnen mit der Gummiband-Funktion erweiterte Audio-Einstellmöglichkeiten wie z.B. Pegelsteuerung oder automatische Pegelabsenkung zur Verfügung.

Auf der rechten Seite des Fensters finden Sie die Audio-„Scrubbing“-Funktion und Sie können die Audio-Ein- und -Aus-Zeiten steuern.

Das Vorschau-Fenster ist während der Bearbeitung einer Audioszene im Details-Fenster leer.

Spezial-Detailsfunktionen für Übergänge



Wenn Sie für einen Übergang das Fenster „Details“ aufrufen, verändert sich – abhängig vom gewählten Übergang – der Inhalt der linken Seite des Fensters. Zu den möglichen Funktionen, die in der linken Fensterseite angezeigt werden können, gehören das Effekt-Gummiband (hiermit können Sie das Ein- bzw. Ausblenden einer Szene steuern) (nur ScreenPlay), Breite und Farbe der Umrandung, Schattenbreite, Breite der weichen Kante und Papierfarbe.



Mit dem Effekt-Gummiband können Sie das Mixen des Überganges steuern (Nur ScreenPlay). Ein Beispiel: Der Übergangseffekt „Wipe“ wird in der Bildschirmmitte eingeleitet, dann folgt eine Pause (mit Videowiedergabe auf jeder Seite des Effekts), dann wird der Übergang fortgesetzt.

Spezial-Detailsfunktionen für Spezialeffekte

Um eine Videoszene mit einem Spezialeffekt zu versehen, markieren Sie die Videoszene und wählen „Details“, wonach Sie die Spezialfunktionen des Spezialeffektes modifizieren können.



Spezial-Detailsfunktionen für Grafiken

Wenn Sie für eine Grafik das Fenster „Details“ aufrufen, können Sie auf der linken Seite des Fensters die Grafikeinstellungen ändern (nur Sequel) oder das Grafik-Gummiband (Grafikein- bzw. -ausblendung – nur ScreenPlay) einsetzen.



Automatische Weißabgleich-Einstellung

Sie können die Farbbalance einer Szene sofort korrigieren.

1. Wählen Sie die Szene, deren Farbbalance zu korrigieren ist.
2. Klicken Sie auf die Registerzunge „Details“. Das Details-Fenster wird aufgerufen.



3. Scrollen Sie durch die Einstellungsmöglichkeiten auf der linken Seite des Fensters bis White Magic™ erscheint.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Weiß holen“.
5. Klicken Sie auf den Bildausschnitt, der als Referenz für die Farbe „weiß“ gelten soll.

Die durch Ihre Einstellung des Weißabgleichs folgenden Farbänderungen werden sofort im Videofenster sichtbar. Sie können die Möglichkeit der Szenen-Wiedergabe nutzen, um die Farbeinstellungen zu kontrollieren.

Wenn Ihnen die Farbbalance nicht gefällt, können Sie weitere Farbeinstellungen vornehmen. Hierzu scrollen Sie einfach durch die Einstellmöglichkeiten im Details-Fenster zu den RGB-Einstellungen (vor White Magic™ – nur ScreenPlay).

Ein Klick auf die Schaltfläche „Originalfarben“ genügt, um die Farbänderungen der Szene zurückzusetzen.

Anlegen einer Sicherheitskopie

Wenn eine externe Festplatte an Ihrem System angeschlossen ist, können Sie von Ihrem StoryBoard eine Sicherheitskopie anlegen. Befolgen Sie einfach diese Anweisungen.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerzunge des StoryBoards, von dem Sie eine Sicherheitskopie anlegen möchten.
2. Wählen Sie „Storyboard speichern“ im Pop-up-Menü.
3. Wählen Sie zwischen „Kompletter“ oder „Optimierter“ Datensicherung. Eine „Komplette Datensicherung“ speichert jede Szene eines StoryBoards im Ganzen. Mit einer „Optimierten Datensicherung“ wird dagegen nur ein Teil jeder im StoryBoard verwendeten Szene gespeichert (Sie können den Speicherumfang der Szenen einstellen).
4. Wenn Sie „Komplette Datensicherung“ wählen, müssen Sie den Namen des StoryBoards eingeben, wonach Sie den Sicherheitskopiervorgang fortsetzen können. Die für diesen Vorgang notwendige Festplattenkapazität wird vom System ermittelt und angezeigt. Wenn Sie „Optimierte Datensicherung“ wählen, müssen Sie zusätzliche Informationen eingeben. Als Erstes müssen Sie eine Vorspannlänge eingeben – die gewünschte Bildzahl vor dem In-Punkt und nach dem Out-Punkt, die mit jeder Szene gespeichert werden soll. Als Nächstes haben Sie die Möglichkeit, den Namen des StoryBoards einzugeben, wonach Sie den Sicherheitskopiervorgang fortsetzen können. Die für diesen Vorgang notwendige Festplattenkapazität wird vom System ermittelt und angezeigt.

Wiederherstellen einer StoryBoard-Sicherheitskopie

Wenn Sie eine StoryBoard-Sicherheitskopie auf einer externen Festplatte angelegt haben, können Sie dieses StoryBoard auf Ihrem System wie folgt wiederherstellen.

1. Öffnen Sie ein leeres StoryBoard.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerzunge des StoryBoards.
3. Wählen Sie „Wiederherstellen des StoryBoards“ im Pop-up-Menü.
4. Wählen Sie das wiederherzustellende StoryBoard in der vom System generierten Liste.
5. Mit einem Klick auf „Wiederherstellen des StoryBoards“ wird das gewählte automatisch im leeren StoryBoard gespeichert.

ZUR BEACHTUNG:

Sämtliche Szenen in diesem StoryBoard werden in einem Ordner (mit demselben Namen wie das StoryBoard) im Szenendepot gespeichert.

Der Grafikbildschirm

Im Grafikbildschirm können Sie Grafiken für Ihr Projekt erstellen. Betätigen Sie die Tastaturtaste **A** oder wählen Sie die Registerzunge **A** auf dem Bildschirm, um ihn aufzurufen.



Die große Zeichenfläche des Grafikbildschirms dient zur Kontrollanzeige und Änderung Ihrer Grafik. Hier können Sie sie um weitere Elemente ergänzen.

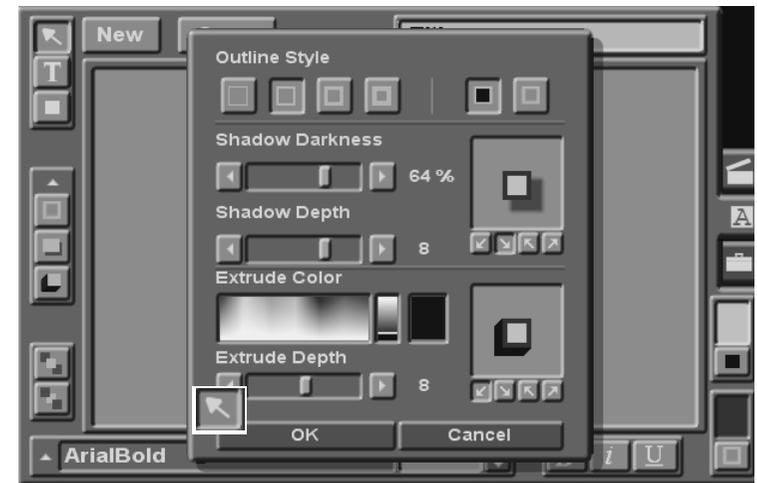
Im Umfeld der Zeichenfläche finden Sie die Änderungs-Schaltflächen. Mit Hilfe dieser Werkzeuge können Sie Ihre Grafik beliebig modifizieren.

-  Wählen Sie diese Schaltfläche, um die aufgerufene Grafik im Grafikdepot zu speichern und eine neue Grafik anzulegen.
-  Wählen Sie diese Schaltfläche, wenn Sie an einer im Grafikdepot bereits gespeicherten Grafik arbeiten möchten. Sie können auch eine Grafik direkt vom Grafikdepot aus aufrufen, indem Sie auf die betreffende Grafik doppelklicken.
-  Mit diesem Werkzeug wählen Sie ein Objekt auf der Zeichenfläche. Nachdem Sie es gewählt haben, klicken Sie mit dem Zeiger auf das zu bearbeitende Objekt. Achten Sie darauf, dass ein gewähltes Objekt vier „Eckpunkte“ erhält.
-  Mit diesem Werkzeug können Sie Text einfügen. Nachdem Sie es über die Schaltfläche gewählt haben, klicken Sie auf die Stelle der Zeichenfläche, an der Sie Text einfügen möchten. Es wird ein Text-Anfangspunkt angelegt. Wenn Sie keinen Anfangspunkt wählen, wird der Text automatisch mitten auf der Zeichenfläche eingesetzt. Jetzt können Sie den Text Ihrer Wahl eingeben.
-  Mit diesem Werkzeug können Sie rechteckige Figuren zeichnen. Diese Figuren können an beliebiger Stelle der Zeichenfläche gezeichnet werden.
Mit dem -Werkzeug können Sie die Größe der Rechtecke ändern.

-  Mit diesem Werkzeug können Sie das Pop-up-Menü mit Grafikeffekten öffnen. Das Menü bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, um die Effekte der Zeichenwerkzeuge zu ändern. Weitere Informationen unter „Einstellen der Zeichenwerkzeuge“.
-  Mit diesem Werkzeug können Sie ein gewähltes Objekt umranden. Hinweis: Wählen Sie eine vom Objekt abweichende Farbe für die Umrandung, damit sich diese besser erkennen lässt.
-  Mit diesem Werkzeug können Sie ein gewähltes Objekt mit einem Schatteneffekt versehen.
-  Mit diesem Werkzeug können Sie aus dem gewählten Objekt ein 3D-Bild erzeugen (Perspektive).
-  Mit diesem Werkzeug verlagern Sie ein gewähltes Objekt in die oberste Schicht auf der Zeichenfläche.
-  Mit diesem Werkzeug verlagern Sie ein gewähltes Objekt eine Schicht nach unten auf der Zeichenfläche. Um ein Objekt in der untersten Schicht zu wählen, klicken Sie einfach auf das oben liegende Objekt und springen Sie mit der Tabulator-Taste der Tastatur von Schicht zu Schicht.
-  Mit diesem Werkzeug wählen Sie die Füllfarbe für Ihren Text oder Ihre Grafik.
-  Mit diesem Werkzeug wählen Sie die Farbe der Außenlinie Ihres Textes oder Ihrer Grafik.
Wenn das -Symbol aktiviert ist, können Sie die Hintergrundfarbe mit einem rechten Mausklick auf den Hintergrund des Grafikbildschirms ändern.

Einstellen der Zeichenwerkzeuge

Mit einem Klick auf das -Symbol auf dem Grafikbildschirm wird ein Pop-up-Menü aufgerufen, in dem Sie die Eigenschaften der Zeichenwerkzeuge ändern können.



„Außenlinienstärke“ erlaubt Ihnen, die Breite der Objektumrandung zu ändern. Außerdem können Sie wählen, ob die Außenlinie einen gefüllten oder einen transparenten Bereich umranden soll (gilt nur bei Rechteck-Werkzeugen). Texte können nicht mit transparenter Füllfarbe versehen werden.

Über die Schieberegler für „Schattenschärfe“ bzw. „Schattentiefe“ lassen sich die Eigenschaften der Grafkschattierung ändern. Mit den vier Pfeil-Schaltflächen am rechten Fensterrand können Sie die Richtung des Schattens steuern.

Mit den Einstellmöglichkeiten für „Perspektivenfarbe“ bzw. „Perspektiventiefe“ lässt sich die Darstellung von 3D-Bildern in Ihrer Grafik steuern. Mit den vier Pfeil-Schaltflächen am rechten Fensterrand können Sie die Richtung des 3D-Effekts steuern.

Modifizieren der Textdarstellung

Unter der Zeichenfläche finden Sie eine Reihe von Textwerkzeugen, mit denen Sie Ihre Texte kreativ gestalten können.

Wählen Sie als Erstes eine der vielen verschiedenen Schriften im Pop-up-Fenster aus. Ihre aktuelle Schriftwahl sehen Sie unten im Grafikbildschirm.



Sie können auch die gewünschte Textgröße eingeben.



Wählen Sie als Nächstes die gewünschte Textdarstellung: fett, kursiv oder unterstrichen.



Mit einem Klick auf das - Symbol öffnet sich ein Pop-up-Fenster, in dem Sie Einstellungen für Schrift und Schriftgröße vornehmen können. Hier finden Sie auch eine Einstellmöglichkeit für das Abbildungsverhältnis.



Ändern Sie die Werte für die Höhe und Breite des Textes in dem entsprechenden Skalierfeld. Im Pop-up-Fenster haben Sie außerdem die Möglichkeit einer Textvorschau.

Sie können sowohl Symbole als auch Sonderzeichen im Text verwenden. Dazu müssen Sie zuerst die Schrift Arial Bold oder Arial Rounded wählen. Mit gehaltener Magic-Taste geben Sie den u. a. 3-stelligen Code ein.

Magic-Taste + 161	ı	Magic-Taste + 206	î	Magic-Taste + 231	ç
Magic-Taste + 169	©	Magic-Taste + 207	ï	Magic-Taste + 232	è
Magic-Taste + 174	®	Magic-Taste + 208	ð	Magic-Taste + 233	é
Magic-Taste + 177	±	Magic-Taste + 209	ñ	Magic-Taste + 234	ê
Magic-Taste + 188	¼	Magic-Taste + 210	ò	Magic-Taste + 235	ë
Magic-Taste + 189	½	Magic-Taste + 211	ó	Magic-Taste + 236	ì
Magic-Taste + 190	¾	Magic-Taste + 212	ô	Magic-Taste + 237	í
Magic-Taste + 191	¿	Magic-Taste + 213	õ	Magic-Taste + 238	î
Magic-Taste + 192	À	Magic-Taste + 214	ö	Magic-Taste + 239	ï
Magic-Taste + 193	Á	Magic-Taste + 217	ù	Magic-Taste + 241	ñ
Magic-Taste + 194	Â	Magic-Taste + 218	ú	Magic-Taste + 242	ò
Magic-Taste + 195	Ã	Magic-Taste + 219	û	Magic-Taste + 243	ó
Magic-Taste + 196	Ä	Magic-Taste + 220	ü	Magic-Taste + 244	ô
Magic-Taste + 197	Å	Magic-Taste + 221	ÿ	Magic-Taste + 245	õ
Magic-Taste + 198	Æ	Magic-Taste + 223	ß	Magic-Taste + 246	ö
Magic-Taste + 199	Ç	Magic-Taste + 224	à	Magic-Taste + 248	ø
Magic-Taste + 200	È	Magic-Taste + 225	á	Magic-Taste + 249	ù
Magic-Taste + 201	É	Magic-Taste + 226	â	Magic-Taste + 250	ú
Magic-Taste + 202	Ê	Magic-Taste + 227	ã	Magic-Taste + 251	û
Magic-Taste + 203	Ë	Magic-Taste + 228	ä	Magic-Taste + 252	ü
Magic-Taste + 204	Ì	Magic-Taste + 229	å	Magic-Taste + 253	y
Magic-Taste + 205	Í	Magic-Taste + 230	æ	Magic-Taste + 255	ÿ

Auch Hypertext-Zeichen können eingegeben werden.

- Alt + C ©
- Alt + R ®
- Alt + T ™

Wenn Sie die Schrift Monotype Sorts wählen und die u.a. Buchstaben eingeben, erhalten Sie diese Symbole:

A	☆	N	☆	a	⊗	n	■	1	↔
B	⊕	O	☆	b	⊗	o	□	2	↔
C	⊕	P	☆	c	*	p	□	3	✓
D	⊕	Q	*	d	*	q	□	4	✓
E	⊕	R	*	e	*	r	□	5	✕
F	◆	S	*	f	⊗	s	▲	6	✕
G	◇	T	*	g	*	t	▼	7	X
H	★	U	*	h	*	u	◆	8	X
I	☆	V	*	i	*	v	◇	9	⊕
J	⊗	W	*	j	*	w	▶	0	☞
K	☆	X	*	k	*	x			
L	☆	Y	*	l	●	y			
M	☆	Z	⊗	m	○	z			

ZUR BEACHTUNG:

Zusätzliche Symbole erhalten Sie, wenn Sie die Magic-Taste gedrückt halten und 3-stellige Ziffern zwischen 000 und 256 eingeben.

Speichern der Grafiken im Grafikdepot

Wenn Sie eine Grafik im Grafikdepot speichern möchten, können Sie:

1. Die Schaltfläche „Neu“ wählen, um eine neue Grafik anzulegen. Die aktuelle Grafik wird im Grafikdepot gespeichert, und ein leeres Zeichenbrett wird geöffnet.
2. Die Schaltfläche „Öffnen“ wählen, um eine bereits angelegte Grafik zu öffnen. Die aktuelle Grafik wird im Grafikdepot gespeichert, und im Pop-up-Menü können Sie eine andere Grafik zur Bearbeitung wählen.
3. Wenn Sie den Grafikbildschirm schließen, wird die aktuelle Grafik automatisch im Grafikdepot gespeichert.

Wenn Sie keine weiteren Grafiken erstellen oder modifizieren möchten, klicken Sie einfach auf die -Registerzunge, um zu Ihrem Projekt zurückzukehren. Ihre Grafiken sind jetzt alle im Grafikdepot gespeichert und können auf das StoryBoard gezogen werden.

Einstellen der Grafikposition

Wenn Sie eine Grafik vom Grafikdepot auf das StoryBoard ziehen, wird diese Grafik automatisch in der Mitte des Videobildes angezeigt. Sie können diese Position ändern, indem Sie im Vorschaubereich des Schnittfensters auf die Grafik klicken und diese an die gewünschte Position ziehen.



Fertigstellen Ihres Projektes

Wenn Sie die Arbeit an Ihrem Video beendet haben und das Resultat auf ein Videoband überspielen möchten, befolgen Sie diese Anweisungen:

1. Wenn Sie nicht schon im Schnittfenster sind, betätigen Sie die -Taste.
2. Betätigen Sie die Master-Taste auf der Tastatur. Die vollständige Videowiedergabe im Vollbild-Modus wird eingeleitet. Das Videosignal wird gleichzeitig an alle Videoausgänge geleitet.
3. Betätigen Sie die Aufnahme-Taste Ihres Aufnahmeapparates (Videogerät, Camcorder usw.).
4. Nach beendeter Überspielung betätigen Sie die Stopp-Taste Ihres Aufnahmeapparates.

ZUR BEACHTUNG:

Nach Betätigung der Master-Taste erscheint der Bildschirm fünf Sekunden lang ohne Signal (Schwarz). Betätigen Sie die Aufnahmetaste Ihres Aufnahmeapparates erst, wenn der Bildschirm auf Schwarz schaltet.

SYSTEMEINSTELLUNGEN

Der Einstellungsbildschirm

Das System bietet eine Reihe von Setup-Menüs, in denen Sie das System Ihren Bedürfnissen optimal anpassen können. Wählen Sie zwischen vier Menüs: Sprachauswahl, Diverse Einstellungen, Audioeinstellung und Laufwerkeinstellung. Betätigen Sie die -Taste Ihrer Tastatur oder klicken Sie auf die -Registerzunge auf dem Bildschirm, um den Einstellungsbildschirm aufzurufen.

Navigieren durch die Setup-Menüs:

1. Wählen Sie die rechte bzw. linke Pfeil-Schaltfläche in der oberen Bildschirmhälfte, oder
2. wenn Sie den Menünamen wählen, erscheint ein Drop-down-Menü. In diesem Menü können Sie durch die Setup-Menüs navigieren.

Sprachauswahl ändern

Im Sprachauswahl-Menü haben Sie die Wahl zwischen Bildschirmtexten in verschiedenen Sprachen.

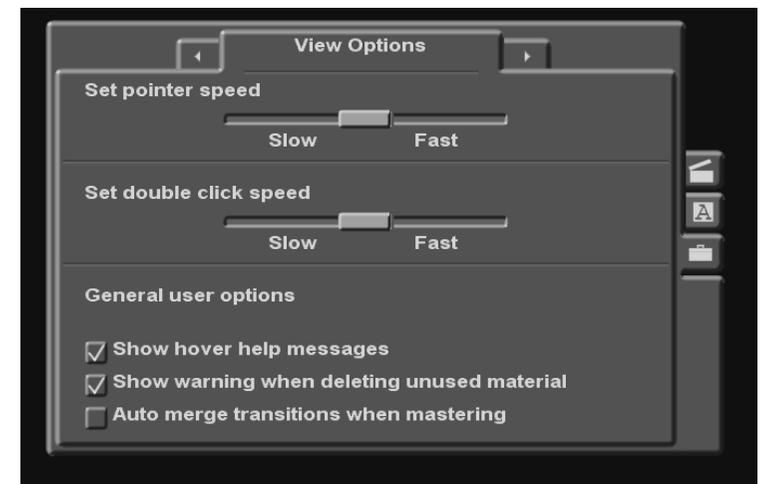


Um die Sprachänderung zu bestätigen, betätigen Sie die -Taste der Tastatur und wählen Sie „Neustart“.

Diverse Einstellungen ändern

Im Menü „Diverse Einstellungen“ lassen sich die folgenden Elemente benutzerorientiert ändern:

1. „Zeigergeschwindigkeit einstellen“ – ändert die Geschwindigkeit mit welcher der Mauszeiger über den Bildschirm gleitet.
2. „Doppelklick-Geschwindigkeit einstellen“ – ändert die Geschwindigkeit, mit der sich ein Doppelklick ausführen lässt.
3. „Hilfen anzeigen“ – hier können Sie die Hilfetexte, die auf dem Bildschirm erscheinen, ein- oder ausschalten, wenn Sie den Mauszeiger auf ein Objekt führen.
4. „Warnen, wenn unbenutztes Material gelöscht werden soll“ – wenn Sie dieses Kontrollkästchen ankreuzen, werden Sie um eine Bestätigung des Löschbefehls gebeten, wenn dieser für Material erteilt wird, das nicht in einem StoryBoard eingesetzt wurde. Sie werden automatisch um eine Bestätigung gebeten, wenn Sie versuchen, Material zu löschen, das in einem StoryBoard eingesetzt wurde.
5. „Alle Effekte optimieren, wenn die Mastertaste gedrückt wird“ – sämtliche Übergangseffekte werden vor der Ausgabe auf Videoband automatisch optimiert. Durch das Optimieren der Übergänge erzielen Sie weichere Übergangseffekte.



Audioeinstellungen ändern

Im Menü „Audioeinstellungen“ können Sie sowohl das Ausgangs- als auch das Kopfhörersignal einstellen.

Audioausgang einstellen

Der obere Schieberegler reguliert die Lautstärke des Ausgangssignals.

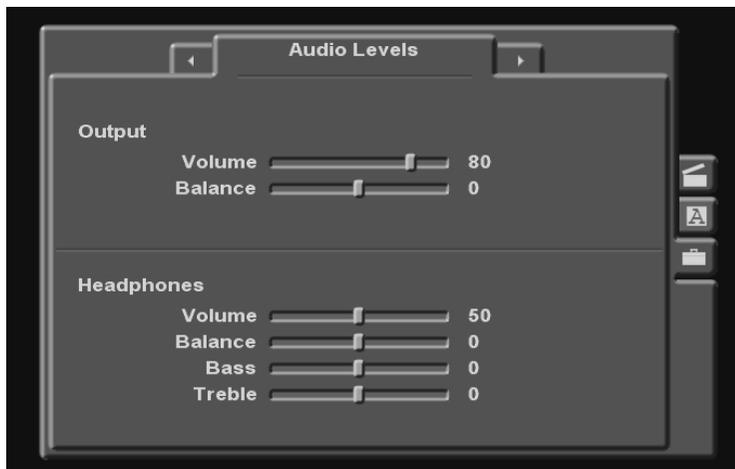
Der untere Schieberegler reguliert die Balance links/rechts des Ausgangssignals.

Kopfhörersignal einstellen

Der obere Schieberegler reguliert die Lautstärke des Kopfhörersignals.

Der untere Schieberegler reguliert die Balance links/rechts des Kopfhörersignals.

Mit den zwei untersten Schieberegler können Sie die Tiefen und Höhen für den Kopfhörerausgang einstellen.

**Laufwerkseinstellungen ändern**

Im Menü „Laufwerkseinstellungen“ können Sie die Laufwerksanwendung ändern (Daten auf externe Festplatte speichern) und Ihre Festplatte formatieren.

WARNUNG:

Wenn Sie die Funktion „Laufwerk formatieren“ wählen, werden sämtliche Daten auf Ihrer Festplatte gelöscht.

Problem	Abhilfe
Nur das Videosignal wird aufgenommen.	Sorgen Sie im Aufnahme Fenster dafür, dass das Kontrollkästchen „Video und Audio“ gewählt wurde. Sorgen Sie ferner dafür, dass der richtige Audioeingang gewählt wurde.
Nur das Audiosignal wird aufgenommen.	Sorgen Sie im Aufnahme Fenster dafür, dass das Kontrollkästchen „Video und Audio“ gewählt wurde. Sorgen Sie ferner dafür, dass der richtige Videoeingang gewählt wurde.
Es ist nicht möglich, einen Übergang an eine Videoszene zu knüpfen, die bereits einen Effekt eingefügt hat.	Sie müssen zuerst den Effekt und die Videoszene optimieren, bevor Sie einen Übergang einfügen können. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Objekte und wählen Sie „Optimieren“. Die zwei Objekte werden jetzt zu einem zusammengefasst. Danach werden Sie vom System gefragt, ob die neue Szene die bereits auf dem StoryBoard vorhandenen Szenen ersetzen soll. Bestätigen Sie mit „Ja“. Nach dem Zusammenfassen der zwei Objekte können Sie einen Übergang einfügen.
Im Aufnahme Fenster sind keine Video-Einstellmöglichkeiten gegeben.	Wenn Sie Videos über den DV-1394-Anschluss aufnehmen, stehen diese Videoeinstellungen nicht zur Verfügung.
Im Grafikbildschirm lassen sich keine eigenen Textstellungen wählen.	Kontrollieren Sie, ob Sie das richtige Werkzeug gewählt haben und klicken Sie einfach auf den entsprechenden Text.
Es treten Probleme bei Überspielungen vom bzw. zum DV-Camcorder auf.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stets zuerst das Aufnahmegerät und dann das signalgebende Gerät einschalten. 2. Öffnen Sie das Aufnahme Fenster und kontrollieren Sie, ob für Video und Audio „DV“ als Eingangstyp gewählt wurde. 3. Stets zuerst das Aufnahme Fenster öffnen, bevor Sie Ihren DV-Camcorder einschalten.
Die Übergänge sind anscheinend nicht „weich“.	Fassen Sie Ihre Übergänge zusammen (vgl. „Optimieren eines Überganges“, Seite 50).
Ein im Grafikbildschirm erstelltes Rechteck lässt sich nicht skalieren.	Rechtecke, die mit Schatten- oder 3D-Effekten modifiziert wurden, lassen sich nicht skalieren. Deaktivieren Sie die Effekte, verändern Sie die Rechtecke und aktivieren Sie die Effekte erneut.

Haben Sie die Lösung für Ihr Problem in der obigen Liste nicht gefunden, wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder örtlichen Verteiler für Applied Magic (für Deutschland: yello! AG, Tel. 0611/ 970044-0).

Technische Daten – ScreenPlay

SIGNALEINGÄNGE

Video-Anschlüsse	2 S-Video (Y/C) 2 FBAS (DV-1394) (IEE)
Audio-Anschlüsse	VCR L/R (Cinch) Camcorder L/R (Cinch) AUX Audio L/R (Cinch) Mikrofon
Zeitcode-Format	VITC
Auflösung bei Abtastung	ITU-BT.601 (CCIR.601) 720 x 480 NTSC, 720 x 576 PAL

SIGNALAUSGÄNGE

Video-Anschlüsse	2 S-Video (Y/C) 2 FBAS VGA SCART (RGB) (DV-1394) (IEEE)
Audio-Anschlüsse	VCR L/R (Cinch) Bildschirm L/R (Cinch) Stereo-Kopfhörer

INTERNE VERARBEITUNG

Internes Videoformat	16-bit YUV-Aufnahme: 4:2:2 ITU-BT.601 (CCIR.601)
Kompressions-Technologie	Wavelet (Hardware CODEC)
Kompressionsrate	Veränderbare Qualitätseinstellung von 5:1 (Stufe 6, DV+) bis 25:1 (Stufe 1, VHS)
Systemformat	NTSC 525/60 Hz oder PAL 625/50 Hz
Interne Video-Übertragungsrate	20 MB/Sek.
Maximale Datenrate	4+ MB/Sek.
Prozessor	Power-PC-Mikroprozessor
Gamma-Korrektur	Echtzeit 24-bit
Audioformat	16-bit Stereo
Audio-Mixer	3 Stereo (6 Mono) Playback Mixer
Eingabegeräte	Tastatur (auf Wunsch mit schnurloser Tastatur erhältlich) Maus
Laufwerk	48X CD-ROM-Laufwerk
Gesamtabmessungen	(H x B x T) 7,6 x 43,2 x 38,4 cm
Gewicht	6,4 kg
Betriebsspannung	Ausgelegt für international gebräuchliche Spannung: 100 bis 240 V AC, 47 bis 63 Hz, max. 3 A
Leistungsaufnahme	Max. 60 W Typ. 30 W

EXTERNE ANSCHLÜSSE

Tastatur-Schnittstelle
Maus-Schnittstelle
Serielle Schnittstelle
Ultra-SCSI-Schnittstelle
Erweiterungssteckplatz für PC-Karte Typ II (DV-1394) (IEEE)

Technische Änderungen vorbehalten.

Technische Daten – Sequel

SIGNALEINGÄNGE

Video-Anschlüsse	2 S-Video (Y/C) 2 FBAS Auf Wunsch mit Erweiterung: DV-1394 (IEEE)
Audio-Anschlüsse	VCR L/R (Cinch) Camcorder L/R (Cinch) AUX Audio L/R (Cinch) Mikrofon
Zeitcode-Format	VITC
Auflösung bei Abtastung	ITU-BT.601 (CCIR.601) 720 x 480 NTSC, 720 x 576 PAL

SIGNALAUSGÄNGE

Video-Anschlüsse	2 S-Video (Y/C) 2 FBAS VGA SCART (RGB) Auf Wunsch mit Erweiterung: DV-1394 (IEEE)
Audio-Anschlüsse	VCR L/R (Cinch) Bildschirm L/R (Cinch) Stereo-Kopfhörer

INTERNE VERARBEITUNG

Internes Videoformat	16-bit YUV-Aufnahme: 4:2:2 ITU-BT.6 oder (CCIR.601)
Kompressions-Technologie	Wavelet (Hardware CODEC)
Kompressionsrate	Veränderbare Qualitätseinstellung von 8:1 (Stufe 4, SVHS) bis 25:1 (Stufe 1, VHS)
Systemformat	NTSC 525/60 Hz oder PAL 625/50 Hz
Interne Video-Übertragungsrate	20 MB/Sek.
Maximale Datenrate	2,5 MB/Sek.
Prozessor	Power-PC-Mikroprozessor
Gamma-Korrektur	Echtzeit 24-bit
Audioformat	16-bit Stereo
Audio-Mixer	3 Stereo (6 Mono) Playback Mixer
Eingabegeräte	Tastatur (auf Wunsch mit schnurloser Tastatur erhältlich) Maus
Laufwerk	48X CD-ROM Drive
Gesamtabmessungen	(H x B x T) 7,6 x 43,2 x 38,4 cm
Gewicht	6,4 kg
Betriebsspannung	Ausgelegt für international gebräuchliche Spannung: 100 bis 240 V AC, 47 bis 63 Hz, max. 3 A
Leistungsaufnahme	Max. 60 W Typ. 30 W

EXTERNE ANSCHLÜSSE

Tastatur-Schnittstelle
Maus-Schnittstelle
Serielle Schnittstelle
Ultra-SCSI-Schnittstelle
Auf Wunsch mit Erweiterungssteckplatz für PC-Karte Typ II Auf Wunsch mit DV-1394 (IEEE)

Technische Änderungen vorbehalten.

GARANTIEBESTIMMUNGEN

Applied Magic, Inc. (im Folgenden „die Gesellschaft“ genannt) bietet für dieses digitale Video-Schnittgerät (im Folgenden „das Gerät“ genannt) ab dem Kaufdatum ein (1) Jahr Garantie auf Material- oder Herstellungsfehler.

Haftungsbeschränkung

1. Während der einjährigen (1-jährigen) Garantiezeit ab dem Kaufdatum werden Fehler am Gerät von der Gesellschaft kostenlos in einer von ihr autorisierten Service-Werkstatt behoben. Nach Ende der 1-jährigen Garantiezeit trägt der Käufer sämtliche Reparaturkosten einschl. der Kosten für Ersatzteile, Arbeitszeit und Transport.
2. Ferner wird während der einjährigen (1-jährigen) Garantiezeit ein defektes Gerät von der Gesellschaft kostenlos durch ein neues oder repariertes Gerät ersetzt.

Diese Garantie umfasst ausschließlich die zur Anlage gehörigen Anlagenteile. Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Beschädigungen durch Unglücksfälle, falsche Anwendung mit oder ohne Vorsatz sowie auf Fahrlässigkeit. Diese Garantie gilt nur in den USA.

Um Garantieansprüche während der einjährigen (1-jährigen) Garantiezeit geltend machen zu können, ist das defekte Gerät zusammen mit den Garantieunterlagen an eine Serviceabteilung der Gesellschaft oder an einen Händler zu schicken.

Diese Garantie gilt nur für den Erstkäufer und lässt sich nicht auf Personen übertragen, an die das Gerät ggf. weiterverkauft wird.

Wir empfehlen Ihnen, den Original-Kaufbeleg sorgfältig aufzubewahren, um ggf. Garantieansprüche geltend machen zu können.

AUS DIESER GARANTIE STEHEN IHNEN AUSSCHLIESSLICH REPARATUR ODER ERSATZLIEFERUNG ZU. DIE GESELLSCHAFT HAFTET NICHT FÜR JEGLICHE AM GERÄT AUFGETRETENEN NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE DURCH VERLETZUNG EXPLIZITER ODER IMPLIZITER GARANTIEN ENTSTANDEN SIND. GARANTIEVERPFLICHTUNGEN BEZÜGLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT ODER DER GEBRAUCHSTAUGLICHKEIT DIESES GERÄTES FÜR BESTIMMTE ANWENDUNGSZWECKE SIND AUF DIE GARANTIEZEIT BESCHRÄNKT, SOWEIT DIES NICHT GEGEN GELTENDES RECHT VERSTÖSST.

In einigen US-Staaten verstößt der Haftungsausschluss für Neben- oder Folgeschäden oder die Zeitbegrenzung einer impliziten Garantie gegen anzuwendendes Recht, weshalb Sie von den o.a. Beschränkungen möglicherweise nicht betroffen sind.

Verbraucherrechte stimmen nicht in allen US-Bundesstaaten überein, weshalb Ihnen neben den Rechten aus dieser Garantie evtl. zusätzliche Rechte zustehen können.

Weitere Informationen oder Auskünfte über die nächste Vertragswerkstatt oder das nächste Servicecenter in den USA erhalten Sie unter dieser Nummer:

Applied Magic, Inc.
(888) 624-4255

ÜBER DIE IN DIESEN BESTIMMUNGEN GENANNTE GARANTIEN HIN-AUS WERDEN KEINE WEITEREN EXPLIZITEN GARANTIEN GEWÄHRT. AUSGESCHLOSSEN SIND SÄMTLICHE WEITEREN GARANTIEN, EXPLIZIT ODER IMPLIZIT, EINSCHLIESSLICH SÄMTLICHER IMPLIZITER GARANTIEN ZUR MARKTGÄNGIGKEIT UND GEBRAUCHSTAUGLICHKEIT. IN EINIGEN US-STAAATEN ODER GERICHTSBEZIRKEN SIND BEGRENZUNGEN IMPLIZITER GARANTIEN VERBOTEN, WESHALB DIESE MÖGLICHERWEISE NICHT AUF ALLE VERBRAUCHER ANZUWENDEN SIND.

DIE HAFTUNG DER GESELLSCHAFT FÜR ANLAGEN-FEHLFUNKTIONEN UND -DEFEKTE BESCHRÄNKEN SICH AUF NACHBESSERUNG UND ERSATZLIEFERUNG – WIE IN DIESEN GARANTIEBESTIMMUNGEN ANGEFÜHRT. DEM VERBRAUCHER STEHEN AUS DIESEN GARANTIEBESTIMMUNGEN BESTIMMTE RECHTE ZU, DIE JEDOCH JE NACH US-BUNDESSTAAT ODER GERICHTSBEZIRK ABWEICHEN KÖNNEN.

DIE GESELLSCHAFT HAFTET NUR IM RAHMEN DIESER GARANTIEBESTIMMUNGEN UND IST NICHT FÜR NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, EINSCHLIESSLICH ENTGANGENER EINNAHMEN ODER GEWINNE AUS DEM KAUF ODER GEBRAUCH DES GERÄTES, ODER FÜR DIE VERFÜGBARKEIT DES GERÄTS ODER FÜR DEN VERLUST VON DATEN ODER SOFTWARE VERANTWORTLICH ZU MACHEN. IN EINIGEN US-BUNDESSTAATEN ODER GERICHTSBEZIRKEN VERSTÖSST DER HAFTUNGSAUS-SCHLUSS FÜR NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN GEGEN GELTENDES RECHT, WESHALB DIE O.A. BESCHRÄNKUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT ANZUWENDEN SIND.

Anforderung von Serviceleistungen

Technische Hilfe und Informations-Updates erhalten Sie beim Applied Magic Kundendienst, 5845 Owens Avenue, Carlsbad, CA 92008, Telefon (760) 931-6401.

A

Abbildungsverhältnis, 59
 Alles wählen, 23
 Audio herausnehmen, 51
 Audio, 12, 13, 14, 15, 18, 32, 35, 51, 65, 67, 68, 72, 73
 Audioanlage, 18
 Audio-CD, 35
 Audioeinstellungen, 65
 Aufnahme, 19, 20, 21, 32, 33, 34, 61, 62, 72, 74, 82
 Aufnahmedauer, 33
 Ausschneiden, 23
 Außenlinienstärke, 58
B
 Bearbeitung, 23, 31, 32, 33, 34, 36
 Bild herausnehmen, 23, 25, 50, 51
 Bildschirm, 8, 13, 14, 15, 17, 18, 67, 68
 Bitmap-Grafiken, 35
C
 Camcorder, 12, 16, 20, 21
 CD-ROM, 11, 35, 67, 68
 ColorGard™, 54
D
 Depot, 27, 36, 38, 40, 41, 42
 Depot, 38
 Details, 5, 25, 33, 37, 40, 41, 48
 Diverse Einstellungen, 64
 Doppelklick-Geschwindigkeit, 64
 DV, 12, 16, 21, 33, 34
E
 Einfügen, 23
 Einfügendes Editieren, 51
 Ein-/Ausschalten, 11, 14, 17, 31
 Einstellung, 63
 Erweiterungssteckplatz für PC-Karte, 12, 67, 68
F
 Farbeffekt, 23, 36, 38, 41, 43, 46
 Farbkorrektur, 54
 Farbänderungen zurücksetzen, 55
 Fernseher, 13, 14, 15, 17, 18

G

Grafiken, 23, 36, 41, 45, 57, 58, 59, 60, 74, 75
 Gummiband, 54, 55, 81
H
 Helligkeit, 33, 47, 54
 Hilfetext, 64
I
 In, 51, 53, 80, 81
J
 JPEG-Grafiken, 35
K
 Kontrast, 33, 47, 54
 Kopfhörersignal, 12, 65
 Kopieren, 23
L
 Lautstärke, 65
 Löschen, 23, 40, 41, 49
M
 Master, 19, 20, 62, 64
 Mauszeiger, 26, 28, 64
 Mit SCART-Kabel verbundener Fernseher, 15, 18
N
 Normaleffekt, 46
O
 Ordner, 23, 29, 34, 38, 39
 Out, 24, 52, 53, 80
P
 Perspektivenfarbe, 59
 Pfeilbalken, 25, 28, 44, 46, 48, 50, 51, 52, 53
R
 Redo, 23
 Restzeit, 33
S
 Schattenstärke, 59
 Schattentiefe, 59
 Schnittstelle für PCMCIA, 12, 67, 68
 Spezialeffekt, 23, 42, 47, 54
 Sprache, 63
 Standbild, 23, 50
 Stopp, 33, 36
 StoryBoard, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 56, 60, 78, 79, 80, 81
 Studiomonitor, 15, 17

S-Video, 12, 13, 15, 16, 17, 20, 21
 Synchronisieren, 23, 51
 Szene trennen, 24, 33, 36
 Szenen, 23, 28, 32, 33, 34, 40, 43, 54
T
 Tipps zur Problemlösung, 67, 68
 TrueType-Schriften, 35
U
 Übergänge, 23, 41, 45, 54, 64, 79
 Unbenutztes Material, 64
 Undo, 23
 Unsync, 23
V
 Vergrößerung, 34
 Verkleinerung, 34
 VGA, 14, 15, 18
 Video, 9, 32, 33, 43, 54, 72, 73, 75, 82
 Videoaufnahmen, 32, 72
 Videorecorder, 13, 16, 19, 20, 62, 72, 73
 Vollbild-Modus, 24, 80, 82
W
 Wartung, 70
 White Magic,™ 54, 55
 Wiederholen, 23, 40, 41, 42
Z
 Zeitcode In, 33
 Zusammenfassen, 23, 50, 51, 64

In diesem Lernprogramm lernen Sie die grundlegenden Funktionen des Applied Magic Video-Schnittgeräts kennen.

Aufnahme von Material

Als Erstes müssen Sie Material aufnehmen, um mit dem Bearbeiten beginnen zu können. Wenn Sie ScreenPlay nicht schon eingeschaltet haben, tun Sie es jetzt. „Wenn“ das Schnittfenster erscheint, drücken Sie die rote Aufnahme-Taste auf der Tastatur.

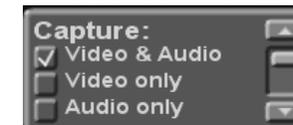


Das Aufnahmefenster wird im untersten Teil des Bildschirms angezeigt

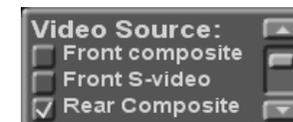


Beachten Sie bei der Aufnahme und Wiedergabe von Material die Einstellmöglichkeiten im Aufnahmefenster. Auf der linken Seite befinden sich einige Regler, durch die Sie mit der Bildlaufleiste navigieren können.

1. Als Erstes müssen Sie wählen, was Sie aufnehmen möchten. Wenn Sie nur Audio- oder Video-Aufnahmen von einer externen Quelle machen wollen, markieren Sie das Kontrollkästchen „Nur Video“ bzw. „Nur Audio“. Wenn Sie Videos mit dem dazugehörigen Audiosignal aufnehmen möchten, wählen Sie „Video und Audio“.



2. Wählen Sie als Nächstes den Videoeingang (wenn Sie unter 1 „Nur Video“ oder „Video und Audio“ gewählt haben). Wählen Sie den Eingang, an den Sie Ihren Videorecorder (oder ein sonstiges Videowiedergabegerät) angeschlossen haben.



3. Wählen Sie als Nächstes den Audioeingang (wenn Sie unter 1 „Nur Audio“ oder „Video und Audio“ gewählt haben). Wählen Sie den Eingang, an den Sie Ihren Videorecorder (oder ein sonstiges Audiowiedergabegerät) angeschlossen haben.



4. Wählen Sie als Nächstes die gewünschte Video-Aufnahmequalität. Über die hier gezeigte Liste verfügbarer Qualitätsstufen erkennt das System die von Ihnen gewünschte Kompressionsrate für das Videosignal.

Mit einem ScreenPlay Video-Schnittgerät haben Sie die Wahl zwischen Qualitätsstufen von 1 (unterste Qualitätsstufe) bis 6.

Mit dem Sequel Video-Schnittgerät haben Sie die Wahl zwischen Qualitätsstufen von 1 (unterste Qualitätsstufe) bis 4. Die gewählte Aufnahmequalität hat keinen Einfluss auf die Qualität der Videowiedergabe im Aufnahme-fenster.



5. (Nur ScreenPlay) Hier haben Sie außerdem die Möglichkeit, einen erweiterten Aufnahmemodus zu wählen. Wählen Sie zwischen 50 („normal“) und 25 („erweitert“) Halbbildern/Sek. (bzw. 60 und 30 im NTSC-Bearbeitungs-Modus).



Wenn Sie diese Einstellungen vorgenommen haben, können Sie mit der Aufnahme des Materials beginnen.

Bedienen Sie die Wiedergabe-Taste Ihres an das Video-Schnittgerät angeschlossenen Videorecorders. Wenn im ScreenPlay Videofenster das Videosignal erscheint, sind die Geräte ordnungsgemäß verbunden. Wenn das Bild ausbleibt, kontrollieren Sie die Verbindungen zwischen Videorecorder und Video-Schnittgerät und wiederholen Sie die Punkte 1 bis 5.

Um sicher zu stellen, dass alles funktioniert, klicken Sie auf die -Schaltfläche, um das wiedergegebene Videosignal aufzunehmen. Klicken Sie nach ungefähr 15 Sekunden auf die -Schaltfläche.

Glückwunsch! Sie haben soeben eine Videoszene auf die Festplatte überspielt. Für diese Übung benötigen Sie eine weitere Videoszene. Klicken Sie deshalb noch mal auf die -Schaltfläche, und warten Sie ungefähr 15 Sekunden, bis Sie die -Schaltfläche anklicken.

Sie können das Aufnahmefenster mit einem Klick auf die -Schaltfläche minimieren. Mit Hilfe der Pfeil-Tasten der Tastatur können Sie das Aufnahmefenster auf dem Bildschirm bewegen. Um das Aufnahmefenster wieder in Originalgröße anzuzeigen, klicken Sie auf die -Schaltfläche.

Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, klicken Sie auf die -Schaltfläche, um das Schnittfenster aufzurufen.

Erstellen einer Grafik

Rechts im Schnittfenster sehen Sie drei Registerzungen. Klicken Sie auf die mittlere Registerzunge, um den Grafikbildschirm zu öffnen. Der Grafikbildschirm wird mit einem leeren Grafikbildschirm angezeigt.



Klicken Sie auf die -Schaltfläche an der linken Bildschirmkante neben dem leeren Rahmen in der Bildschirmmitte. Ein weißer senkrechter Balken erscheint. Der senkrechte Balken dient nur als Anzeige dafür, dass der von Ihnen eingegebene Text auf dem Bildschirm erscheint und somit nicht als Teil Ihres Textes gespeichert wird. Geben Sie das Wort „Video!“ ein. Das Bild auf Ihrem Schirm sollte jetzt ungefähr so aussehen:



Es spielt keine Rolle, wo Sie auf dem Grafikbildschirm Ihren Text eingeben, denn es ist sehr einfach, den Text nach beendeter Eingabe an eine neue Position zu ziehen.

Klicken Sie zuerst auf die -Schaltfläche in der oberen linken Bildschirm-ecke und hiernach auf den gerade eingegebenen Text. Wenn der Text gewählt ist, erscheinen vier kleine Eckpunkte im Text. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, Schriftbild, Schriftgröße sowie sonstige Attribute des gewählten Textelements unter Anwendung der Werkzeuge am Unterrand des Grafikbildschirmes zu ändern.

Mit weißer Textfarbe liegen Sie fast immer richtig, aber mit einem Schuss Farbe lassen sich Ihre Texte wirkungsvoll hervorheben. Klicken Sie auf das Farb-Füll-Werkzeug () in der unteren rechten Bildschirmecke direkt über dem Werkzeug für Außenlinien-Farbe (). Mit dem Farb-Füll-Werkzeug lassen sich sowohl Farbton als auch Helligkeit der Farbe für den gewählten Text einstellen.

Rechts im Farb-Füll-Fenster sehen Sie die Farbe, die sich aus den Einstellungen in den beiden übrigen Feldern ergibt. Klicken Sie in die beiden Felder, bis Sie die gewünschte Farbe erzielt haben. Wählen Sie die OK-Schaltfläche, um die Farbwahl zu bestätigen.



Mit dem Kontrollelement in der rechten Bildschirmecke können Sie die Außenlinien-Farbe Ihres Textes ändern. Wenn Sie das Element anklicken, erscheint das Außenlinien-Farbfenster. Der Inhalt dieses Fensters ist genau derselbe wie im Farb-Füll-Fenster. Klicken Sie in die beiden Felder, bis Sie eine Farbe erzielt haben, die gut zur gewählten Füll-Farbe passt und bestätigen Sie die Farbeinstellung mit der OK-Schaltfläche.

Wenn Ihr Text keine Außenlinien-Farbe aufweist, ist die Funktion Außenlinien nicht aktiviert. Am linken Bildschirmrand finden Sie drei Schaltflächen für Effekte und auch die Schaltfläche für Außenlinien (). Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Außenlinien für das gewählte Textelement einzuschalten.

Im Fenster für Grafikeinstellungen lässt sich die Stärke des Außenlinien-Effektes mit Hilfe der vier Schaltflächen mit Rechteck-Symbolen einstellen. Klicken Sie auf das Pfeilsymbol () über den Effekt-Schaltflächen, um das Fenster für Grafikeinstellungen zu öffnen. Wählen Sie die Schaltfläche mit der gewünschten Außenlinien-Stärke und klicken Sie auf OK, um die gewählte Stärke an Ihrem Text zu kontrollieren.



Mit dem Video-Schnittgerät stehen Ihnen zwei weitere Texteffekte zur Verfügung: Schatten und Perspektiven. Mit dem Schatten können Sie einen feinen Übergang zwischen dem Text und dem darunter liegenden Bild herstellen. Klicken Sie auf die Schatten-Schaltfläche , um den gewählten Text mit einem Schatteneffekt zu versehen. Die Einstellmöglichkeiten für Schatteneffekte sind auch im Fenster für Grafikeinstellungen enthalten. Der obere Schieberegler regelt die Schattenstärke, der untere den Abstand des Effektes vom Text (die Schattentiefe).

Sie haben darüber hinaus die Möglichkeit, Ihre Objekte mit einem 3D-Effekt zu versehen. Klicken Sie einfach auf die Perspektive-Schaltfläche , um den 3D-Effekt für den gewählten Text einzuschalten. Mit den untersten Kontrollelementen im Fenster für Grafikeffekte lässt sich der 3D-Effekt einstellen. Hier können Sie Farbe, Tiefe und sogar Richtung der Perspektive verändern. Experimentieren Sie ruhig mit den vielen Einstellmöglichkeiten. Im Vorschaubereich über der Schaltfläche „Abbrechen“ sehen Sie jeweils das Resultat der aktuellen Einstellung. Klicken Sie auf OK, wenn Sie mit der 3D-Einstellung zufrieden sind. Wählen Sie so viele Effekte wie Sie mögen – es ist garantiert etwas für jeden Geschmack dabei.

Jetzt haben Sie Ihren ersten Text erstellt. Klicken Sie auf die Registerzunge für das Schnittfenster  am rechten Bildschirmrand, um mit dem Lernprogramm fortzusetzen.

Bearbeiten des Videos

Jetzt können Sie mit der Videobearbeitung beginnen. Ihr Bildschirm sollte ungefähr wie folgt aussehen. Wenn in der oberen linken Bildschirmcke das Szenendepot nicht angezeigt wird, bedienen Sie die Szenen-Taste Ihrer Tastatur (oder klicken Sie auf die Pfeile links/rechts der Depot-Registerzunge), um das Szenendepotfenster aufzurufen.



Das StoryBoard-Fenster erscheint im unteren Drittel des Bildschirms. Es besteht aus vier waagerechten Linien, die sog. „Spuren“. Die obere Spur, die etwas größer ist als die übrigen drei, ist die sog. Videoszenenspur des StoryBoards. Bei der Zusammenstellung eines Videos wählen Sie zuerst, welche Videoszenen anzuwenden sind und ziehen einfach diese Szenen in chronologischer Reihenfolge auf das StoryBoard. Die zweite Spur erhält Ihre Grafiken. Audioszenen, wie z.B. Musik, Geräusche oder Kommentare, finden in der dritten und vierten Spur Platz.

Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, trägt das StoryBoard in der Registerzunge den Titel „Storyboard #1“. Über die Pfeile an jeder Seite der Registerzunge können Sie ein anderes StoryBoard wählen – Sie können an bis zu zwölf StoryBoards gleichzeitig arbeiten. Sie haben zudem die Möglichkeit, Ihr StoryBoard umzubenennen. Hierzu fahren Sie mit dem Mauszeiger auf die StoryBoard-Registerzunge und klicken die rechte Maustaste, wählen Sie dann den Punkt „Details“. Mitten im Details-Fenster befindet sich das Namensfeld. Klicken Sie in das Namensfeld und geben Sie über die Tastatur den Namen „Übung“ ein. Wenn Sie den Namen geändert haben, bedienen Sie zur Bestätigung die Enter-Taste. Jetzt trägt die Registerzunge StoryBoard #1 den Titel „Übung“. Klicken Sie auf die StoryBoard-Registerzunge (mit dem Titel „Übung“), um das Details-Fenster zu schließen.

Beginnen Sie Ihr Video mit einer Schwarz-Szene. Führen Sie den Mauszeiger auf die schwarze Fläche über dem Wort „Black“ im Szenendepot. Klicken Sie einmal. Die schwarze Szene wird jetzt orange eingerahmt um anzuzeigen, dass dieses Objekt gewählt wurde. Ziehen Sie die Szene „Black“ auf die erste Spur im StoryBoard-Fenster und legen Sie diese ab.

Die Szene gleitet automatisch in die erste Position der Videoszenenspur (ganz links). Ziehen Sie die nächsten beiden Szenen in dieselbe Spur. Auch diese Szenen gleiten automatisch an die Stelle neben die bereits vorhandenen Szenen der Spur, egal in welcher Spurposition Sie diese ablegen. Ihr Bildschirm sollte jetzt ungefähr folgendermaßen aussehen.



So einfach lässt sich ein Video zusammenstellen. Wenn Sie an dieser Stelle die -Taste bedienen, werden die in der StoryBoard-Zeitlinie untergebrachten Szenen in Reihenfolge wiedergegeben.

Als Übergang zwischen den Szenen auf dem StoryBoard wird automatisch vom System ein „harter Schnitt“ eingefügt (die braune Box zwischen den Szenen). An den Anfang unseres Videos möchten wir jedoch einen Überblendeffekt einfügen, damit die unbetiteltete Szene langsam eingeblendet wird. So wird's gemacht: Bedienen Sie die Taste „Übergänge“ in der oberen Tastaturreihe. Ziehen Sie den Überblend-Übergang („Dissolve“) auf die braune Box zwischen der Szene „Black“ und der ersten Videoszene und legen Sie ihn ab. Wie das wohl aussieht? Bedienen Sie einfach die -Taste (oder klicken Sie auf die schwarze Szene und wählen ). Wenn Sie die Tastaturtaste „Ganzes Bild“ und danach die -Taste betätigen, können Sie eine Wiedergabe Ihres Videos in Echtzeit und in bildschirmfüllendem Format sehen.

Effektive Programme zur Videobearbeitung bestehen in der Regel aus vielen Elementen: Videoszenen, Übergängen, Titeln, Effekten und Audioszenen. Der professionelle Videobearbeiter nimmt für jedes dieser Elemente eine Feineinstellung im Programm vor, weshalb ein professionelles Video-Schnittgerät diesen Ansprüchen gewachsen sein muss. Mit dem Video-Schnittgerät von Applied Magic klicken Sie einfach auf ein Element, wonach Sie die Details-Taste Ihrer Tastatur bedienen (rechts unten) oder die Details-Registerzunge über dem StoryBoard anklicken (rechts), um diese Einstellmöglichkeiten aufzurufen.

Bei der Aufnahme einer Videoszene müssen Sie nicht darauf achten, dass Sie nur die für Sie notwendigen Szenen aufnehmen. Tatsächlich ist es oft von Vorteil, wenn Sie mehr Material aufnehmen, als Sie zu gebrauchen gedenken. Dadurch erhalten Sie mehr Flexibilität bei der Anwendung der Szene in Ihrem Video, weil Sie so die Anfangs- bzw. Endbilder jeder Szene genau bestimmen können.

Schauen Sie sich die Einstellmöglichkeiten einmal näher an. Klicken Sie auf eine Videoszene auf dem StoryBoard und betätigen Sie die Details-Taste der Tastatur. Das Details-Fenster wird über dem StoryBoard aufgerufen.



Rechts unter dem Namensfeld sehen Sie ineinander greifende, umgekehrte Dreiecke. Das größere Dreieck (der Pfeilbalken) dient der Positionsanzeige, und das kleinere Dreieck markiert den IN-Punkt der Szene. Bei Wiedergabe der Szene wandert der Pfeilbalken vom IN- bis zum OUT-Punkt und markiert so die Position des jeweiligen Bildes in der Szene. Mit der Maus lassen sich IN- und OUT-Punkte in andere Positionen ziehen, oder Sie können Ihr Video schneiden, indem Sie den Pfeilbalken mit der Maus in die gewünschte Position ziehen (sog. „Scrubbing“) und anschließend die IN- bzw. OUT-Schaltfläche anklicken. Über die  oder -Schaltflächen lassen sich die IN- und OUT-Punkte genau (Bild für Bild) einstellen. Diese Funktionen sind auch über die entsprechenden Tasten der Tastatur verfügbar. Über die Tastaturtasten „IN einstellen“ und „OUT einstellen“ können Sie die IN- und OUT-Punkte mit der aktuellen Position des Pfeilbalkens in Übereinstimmung bringen.

Lassen Sie uns jetzt die Feineinstellung für das Übungsvideo vornehmen. Hierzu sollten Sie das Details-Fenster der unbetitelten Szene aufgerufen haben. „Scrubben“ Sie durch die Szene, bis Sie eine Stelle gefunden haben, die als Anfangspunkt des Videos gelten soll. Der IN-Punkt sollte mindestens eine Sekunde innerhalb der aktuellen Szene liegen. Wenn Sie die richtige Stelle gefunden haben, bedienen Sie die Tastaturtaste „IN einstellen“.

Der Vorteil dieses Systems liegt darin, dass Sie mit Ihren Szenen frei experimentieren können – ohne lästige Systemwartezeiten. Änderungen sind sofort sichtbar. Klicken Sie auf die StoryBoard-Registerzunge mit dem Titel „Übung“, wenn Sie das Lernprogramm befolgt haben. Bedienen Sie die Taste , dann die der Taste , um die soeben vorgenommenen Änderungen zu kontrollieren.

Erinnern Sie sich noch an die Grafik, die Sie vor einigen Minuten erstellten? Es ist an der Zeit, dass sie zum Einsatz kommt. Bedienen Sie die Taste „Grafiken“ in der oberen Tastaturreihe. Das Grafikdepot wird jetzt oben links am Bildschirm aufgerufen, und die bereits erstellte Grafik sollte darin sichtbar sein. Klicken Sie auf die Grafik und ziehen Sie diese auf die erste Videoszene auf dem StoryBoard. Ziehen Sie den Pfeilbalken mit der Maus in die Szene, damit der Text „Video!“ im Videofenster erscheint. Die nächste Funktion wird Sie begeistern: Mit der Maus können Sie den Titel an beliebiger Stelle im Videobild anbringen. Klicken Sie einfach auf den Titel („Video!“) und ziehen Sie ihn an die gewünschte Position im Videofenster. Versuchen Sie es einmal! Bedienen Sie anschließend die -Taste, um zu sehen, wie das Video mit dem Titel aussieht.

Sie haben sicherlich bemerkt, dass der Titel die ganze Zeit eingeblendet war. So weit so gut, aber lassen Sie ihn uns etwas verkürzen. Sie können die Spieldauer auf zweierlei Weise ändern: Sie können die Dauer verkürzen, indem Sie die Seiten (drei senkrechte Linien) der Grafikszenen mit der Maus in eine andere Position ziehen (ungenau). Oder Sie können im Details-Fenster die Spieldauer der Grafikszenen sehr genau einstellen.

Lassen Sie uns für den Titel das Details-Fenster aufrufen. Klicken Sie auf den Titel auf dem StoryBoard und bedienen Sie die Details-Taste. Die Spieldauer lässt sich grob einstellen, indem Sie das kleine, umgekehrte Dreieck unter dem Namensfeld in eine neue Position ziehen. Im „Dauer“-Feld wird die Länge des Titels in Stunden, Minuten, Sekunden und Bildern angezeigt. Über die  und -Schaltflächen (oder die  und -Tasten der Tastatur) können Sie bildgenaue Einstellungen der Dauer vornehmen. Reduzieren Sie jetzt diese auf zehn Sekunden.

Ein- und Ausblenden eines Titels.

(Nur ScreenPlay)

Sie können Ihre Titel auch ein- oder ausblenden. Mit dem Titel-Gummiband steuern Sie die Durchsichtigkeit/Undurchsichtigkeit des Titels. Als Standard erscheint oben im Gummiband-Bereich eine gerade, waagerechte Linie, die anzeigt, dass der Titel über der gesamten Spieldauer mit konstanter und maximaler Undurchsichtigkeit dargestellt wird. Ziehen Sie die linke Seite der waagerechten Linie mit der Maus in die untere linke Ecke des Gummiband-Bereiches, bis das Gummiband als schräge Linie dargestellt wird. Wählen Sie den Einblendpunkt, indem Sie das große, umgekehrte Dreieck unter dem Namensfeld entlang der Linie ziehen. Ziehen Sie das Dreieck nach rechts, bis im „Aktuell“-Feld eine Sekunde (00:00:01:00) angezeigt wird. Haben Sie gesehen, wie sich die dünne, senkrechte Linie im Titel-Gummiband-Bereich auf der linken Seite im Details-Fenster mitbewegt? Mit gehaltener Strg-Taste klicken Sie jetzt auf den Schieberegler links des Titel-Gummibandes. Haben Sie gesehen, dass am Schneidepunkt zwischen der Gummiband-Linie und der senkrechten Linie eine grüne Markierung erscheint. So lassen sich Flexionspunkte an bestimmten Zeitpunkten in das Gummiband einsetzen. Über den Schieberegler können Sie die Auf- und Abbewegung der grünen Markierung (des Flexionspunktes) entlang der Senkrechtlinie steuern. Führen Sie den Flexionspunkt ganz nach oben, damit der Titel bis zur maximalen Undurchsichtigkeit eingeblendet wird. Sie können weitere Flexionspunkte entlang der Gummiband-Linie einsetzen. Klicken Sie einfach mit der Maus in die gewünschte Position. Definieren Sie jetzt einen weiteren Punkt kurz vor dem Endpunkt des Gummibandes und ziehen Sie diesen Punkt nach unten. Glückwunsch! Sie haben soeben ein einfaches Einblend-/Ausblend-Gummiband erstellt, das dem nachfolgenden Bild ähnlich sehen sollte.



Ausgeben des Videos

Das Lernprogramm nähert sich dem Ende. Sie haben Videomaterial aufgenommen, Sie haben einen Titel erstellt und Sie haben alle diese verschiedenen Elemente zu einem kurzen Video bearbeitet. Wenn Sie Ihre Videoproduktion anderen vorführen möchten, sollten Sie das Video auf ein Videoband überspielen. Hierzu schließen Sie zuerst einen Videorecorder an die Ausgangsbuchsen des Video-Schnittgerätes an. Legen Sie dann ein Videoband in Ihren Videorecorder ein. Bedienen Sie jetzt die Master-Taste der Tastatur, wodurch fünf Sekunden Leersignal (schwarz) eingesetzt werden, und das Videosignal wird in Vollbild-Modus an alle Ausgänge geleitet. Drücken Sie die Aufnahme-Taste des Recorders. Jetzt müssen Sie nur noch die Wiedergabe Ihres Videos verfolgen, damit Sie abschließend die Stopp-Taste Ihres Videorecorders betätigen können.

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben soeben Ihre erste Videoproduktion mit Ihrem neuen Video-Schnittgerät erfolgreich beendet.