

W6 MOVIEDV

AUSGABE

IMPRESSUM

Bitte beachten Sie während der Installation den Lizenzvertrag und lesen Sie ihn sorgfältig durch.

Alle Rechte vorbehalten. Änderungen vorbehalten. Technische Änderungen vorbehalten.

Printed in Germany

AIST GmbH
Mobil-Oil-Str. 42
D - 84539 Ampfing
Tel.: ++49 (86 36) 98 35 0
Fax: ++49 (86 36) 98 35 23
Internet: <http://www.aist.com> (English)
Internet: <http://www.aist.de> (Deutsch)
e-mail: info@aist.com

© 2003 AIST GMBH

FERTIGSTELLEN EINES PROJEKTES

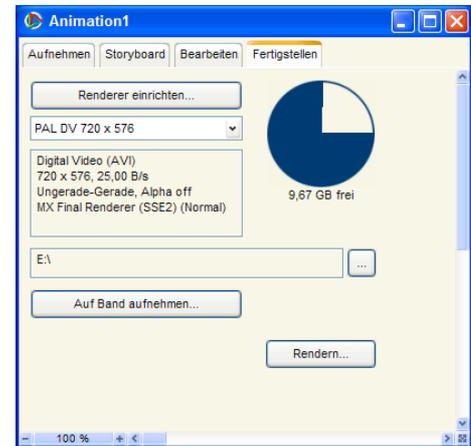
Es gibt es mehrere Möglichkeiten ihr Video-Projekt fertigzustellen. Die geläufigsten sind:

- **Ausgabe als Datei:**

Sie rendern den Videoclip und speichern ihn als Datei (z. B. im AVI-Format) auf der Festplatte Ihres Computers. Sie können sich das Video dann mit einem Mediaplayer auf dem Bildschirm ansehen. Hierzu verwenden Sie im **Arbeitsfenster** den Tab **Fertigstellen**.

- **Ausgabe auf Kamera**

Falls Sie Ihre Videoanimation direkt auf die Kamera und das dort eingelegte Band oder auf einen angeschlossenen digitalen Videorecorder ausgeben möchten, muss sie ebenfalls gerendert werden. Sie benutzen hierzu allerdings das Fenster **Video Control** und die Funktion **Auf Band aufnehmen**.



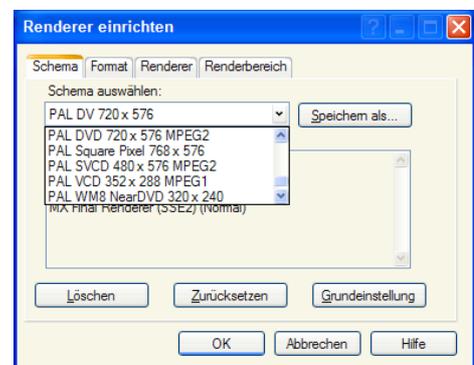
AUSGABE ALS DATEI

Wenn Sie Ihren Film-Clip als Videodatei speichern möchten, um sie beispielsweise auf CD zu verschicken oder als Streaming Video ins Internet zu stellen, müssen Sie die Animation rendern. Sie können den Clip in verschiedensten Formaten rendern und mit einem Mediaplayer auf Ihrem Bildschirm ansehen.

Klicken Sie auf **Renderer einrichten**, um das Format auszuwählen. Sie können auch auf **Voreinstellungen** nutzen, welche sich direkt unter den Schalter **Renderer einrichten** befindet. Im Fenster „Renderer einrichten“ können Sie vordefinierte Einstellungen (Schemas) auswählen. Natürlich bietet Ihnen MovieDV auch die Möglichkeit frei und flexibel Format, Codec, Auflösung, wie Bildwechselfrequenz auswählen. Falls Sie ihre Einstellungen desöfteren nutzen, können diese als Schema abgespeichert werden. Bestätigen Sie mit OK.



Damit Sie sich nicht im Dschungel der Codecs, Einstellungen und Formate verlieren, habe wir für Sie Schemas zu den wichtigsten Ausgabeformaten erstellt. Wählen Sie das gewünschte Format aus und schon sind alle nötigen Einstellungen gesetzt.

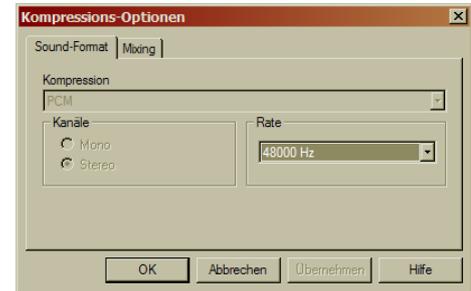


Format wählen

Hier sind die wichtigsten Formate kurz zusammengefasst.

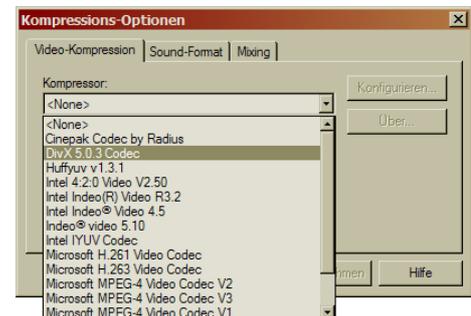
Digital Video

Wenn Sie eine Video-Datei erstellen möchten, welche später auf ihren Camcorder übertragen werden soll, dann wählen Sie „Digital Video (AVI)“. Unter Kompressionsoptionen können Sie zum Beispiel zwischen 32kHz, 44.1kHz und 48kHz wählen.



Microsoft AVI:

Möchten Sie zum Beispiel ein Video mit DivX-Codec anlegen, dann wählen Sie unter **Kompressionsoptionen** den passenden Codec aus. Als Standard-Einstellung ist „None“ eingetragen, was bedeutet das man ein unkomprimiertes Video ausgeben kann. Damit Sie diverse Codec nutzen können, müssen diese vorinstalliert sein.



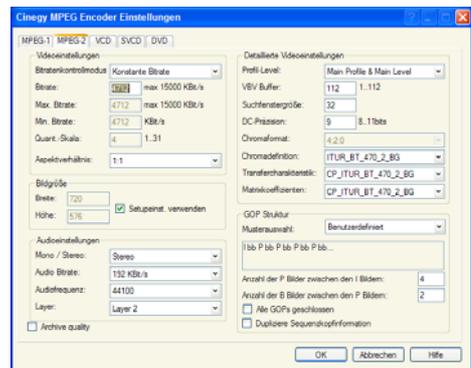
Apple Quicktime Video:

Bevor Sie dieses Format nutzen können, müssen Sie Quicktime erst auf ihren PC installieren. Entweder finden Sie einen Installer auf der Programm-CD, oder laden den aktuellsten Quicktime Player aus dem Internet herunter – <http://www.quicktime.com>

Cinegy MPEG Video Encoder:

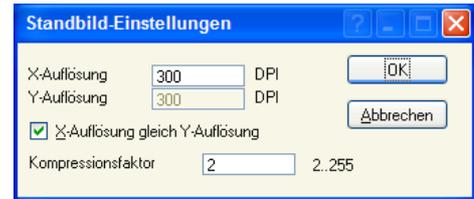
Möchten Sie Videos über das Internet verschicken, oder eine Video-CD, Supervideo-CD oder DVD erstellen, dann wählen Sie dieses Format.

Sie haben die Auswahl zwischen MPEG 1, MPEG 2, VCD, SVCD und DVD.



DIB-Sequenz

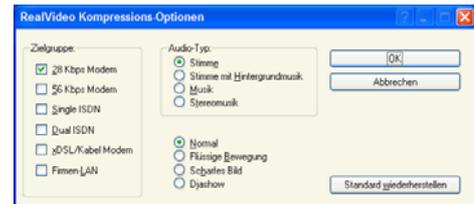
Mit DIB-Sequenz werden zum Beispiel (PAL) pro Sekunde 25 fortlaufend nummerierte Bilder angelegt. Sie müssen dann nur noch das gewünschte Grafik-Format (*.tga, *.jpg,...) auswählen. Und beachten Sie - es werden nur Bild-Dateien angelegt, keine Sound-Dateien.



(Um solche Bildsequenzen einlesen zu können, stellt ihnen MovieDV im Browser unter **Objekte>Clips & Animationen** „DIB-Sequence“)

RealVideo (*.rm)

Mit RealVideo (*.rm) lassen sich stark komprimierte Videos anlegen. Damit Sie aber RealVideo genutzt werden kann, müssen Sie RealPlayer auf ihrem System installiert haben – <http://www.realplayer.com>



(RealVideo-Dateien lassen sich in MovieDV erzeugen, aber nicht einlesen.)

Windows Media Video:

Ein populäres Internet-Videoformat (neben DivX) um hohe Darstellungsqualität mit hoher Kompression zu vereinen. Sie können mit MovieDV WMV-Dateien anlegen und einlesen.



Haben Sie das korrekte Format gefunden, bestätigen Sie mit **OK**.

Halbbilder

Was sind Halbbilder und warum wieder diese verwendet?

PAL verwendet 25 Bilder pro Sekunde, NTSC 29,97 Bilder pro Sekunde. Um Flimmern auf einem Fernsehergerät zu vermeiden (je größer die Röhre, desto schlimmer das Flimmern), wird ein komplettes Bild in zwei Bilder aufgesplittet. Das erste Halbbild stellt alle ungeraden Zeilen (1, 3, 5, 7,...) dar, das zweite Halbbild alle geraden Zeilen (2, 4, 6, 8,...). Somit werden 50 Bilder pro Sekunde übertragen, um das Flimmern der Fernsehrröhre zu vermeiden. Auf einem PC-Monitor wird ein solches Video mit kammartigen Verzerrungen dargestellt.

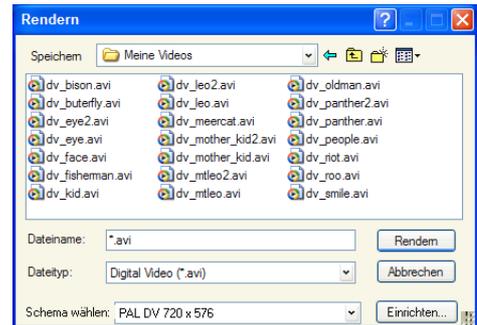
In den meisten Fällen entspricht die Standard-Halbbildreihenfolge (z. B. bei DV-Material) **Ungerade-Gerade**. Bei analogen Capture-Karten ist es von der Konfiguration abhängig, mit der der Clip aufgenommen wurde. Im Zweifelsfall sehen Sie in Ihrer Originaldokumentation Ihrer Videokarte nach.



Speicherort festlegen

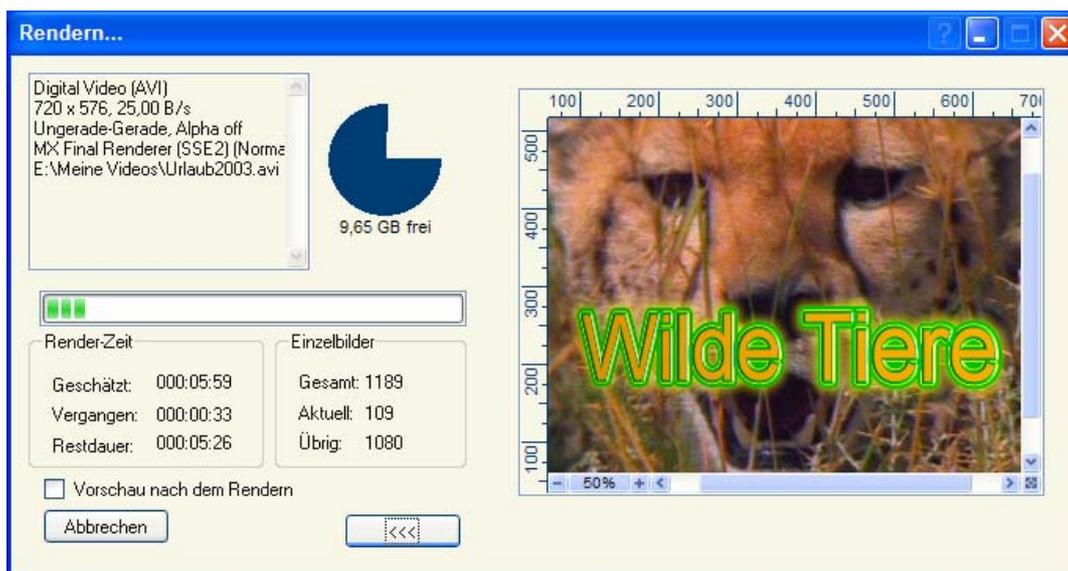
Als nächstes wird der Speicherort festgelegt.

Klicken Sie auf **Rendern**, dort können Sie nun den Speicherort und den Namen für ihre Video-Datei vergeben. Unter **Einrichten** öffnet sich der gleiche Dialog, wie oben beschrieben. Beachten Sie, dass je nach Komprimierung ausreichend Platz vorhanden sein muss. So verbraucht zum Beispiel „Digital Video“ pro Minute ca. 230MB.



Rendervorgang starten

Nun können Sie den Rendervorgang starten. Der Vorgang nimmt einige Zeit in Anspruch, die im Dialogfenster angezeigt wird. Gleichzeitig können Sie den Stand des Renderprozesses in der Render-Vorschau verfolgen. Dies verlangsamt jedoch ein wenig den Rendervorgang.

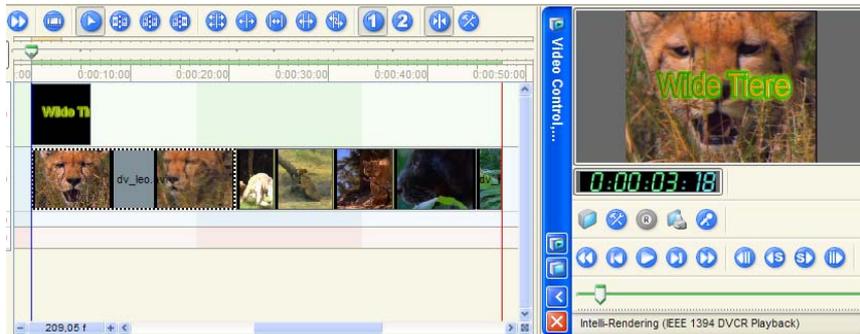


AUSGABE AUF KAMERA

Sie können den Film-Clip natürlich auch wieder in Ihre digitale Kamera oder auf den Videorecorder überspielen. Ihre Kamera benötigt dazu einen DV-In-Port (FireWire-Schnittstelle mit freigeschalteter DV-In-Funktionalität). Die Animation muss ebenfalls gerendert werden, allerdings über das Video Control-Fenster.

Video Control

Video Control rendert den grün markierten **Vorschaubereich** in der **Timeline**. Versichern Sie sich, dass der Vorschaubereich (grüner Balken) in der Timeline über die gesamte Länge der Animation geht. Verlängern Sie ihn gegebenenfalls mit einem Doppelklick.



Wenn der Rendervorgang abgeschlossen ist, können Sie den fertigen Clip im Video Control-Fenster oder auf dem LCD-Display Ihrer Kamera ansehen, wenn diese angeschlossen ist.

Aufzeichnung auf Band

So überspielen Sie den Clip auf eine digitale Kamera:

Klicken Sie im **Video Control**-Fenster auf die Schaltfläche **Auf Band aufnehmen**. Es öffnet sich das Fenster Wählen Sie die Position, um mit der Aufnahme zu beginnen.

- Fahren Sie mit der Gerätesteuerung das Band in Ihrer Kamera an die gewünschte Stelle.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Band aufnehmen**. Es erscheint ein Dialogfenster zum Starten der Aufnahme.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, um mit der Aufnahme zu beginnen. Im Video Control-Fenster sehen Sie den Fortschritt der Aufnahme auf Band.
- Die digitale Kamera mit freigeschaltetem DV-In geht in den Aufnahmemodus und startet, sobald der Videoclip abgespielt wird. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, wird die Kamera automatisch gestoppt.