

Benutzerhandbuch, Nachtrag, Teil 2

Ersetzen von Videoszenen auf dem StoryBoard

Eine StoryBoard-Szene lässt sich problemlos durch eine andere Szene austauschen. Ziehen Sie einfach die Ersatzszene vom Szenendepot, betätigen Sie die Magic-Taste oder die Strg-Taste auf der Tastatur und legen Sie die Ersatzszene auf der zu ersetzenden Szene ab.

Art des Ersatzes	Auswirkung - ScreenPlay/Sequel
Ersetzen einer Videoszene durch eine neue	Die Dauer der neuen Szene wird der Dauer der ersetzten Szene entsprechen. Der In-Punkt der Ersatzszene bleibt unverändert.
Ersetzen eines Standbildes durch ein neues	Die Dauer des Standbildes wird der Dauer des ersetzten Standbildes entsprechen.
Ersetzen einer Videoszene durch ein Standbild	Die Dauer des Standbildes wird der Dauer der ersetzten Videoszene entsprechen.
Ersetzen eines Standbildes durch eine Videoszene	Die Dauer der neuen Szene wird der Dauer des ersetzten Standbildes entsprechen. Der In-Punkt der Ersatzszene bleibt unverändert.
Ersetzen einer Videoszene in Zeitlupe durch eine neue Videoszene	Die Zeitlupen-Funktion wird auf die Ersatzszene überführt, der In-Punkt der Szene bleibt unverändert.
Ersetzen einer Videoszene in Zeitlupe durch ein neues Standbild	Die Zeitlupen-Funktion wird aufgehoben, und die Dauer der Ersatzszene entspricht der Dauer der ersetzten Szene.

Der Ersatzbefehl wird ignoriert, wenn die Dauer der Ersatzszene kürzer als die StoryBoard-Dauer ist. Wenn eine Ersatzszene auf einem Spezial- bzw. Übergangseffekt abgelegt wird, wird die Szene vor dem Spezial- oder Übergangseffekt ersetzt. Wenn eine Ersatzszene auf einer Szene mit einem Farbeffekt abgelegt wird, wird dieser Farbeffekt auch auf der Ersatzszene verwendet.

Hinweis: Die Ziehen- und Ersetzen-Funktion lässt sich auch für Grafiken und Audio verwenden.

„Scrubbing“ von Audio auf dem StoryBoard

Wenn Sie Audio auf dem StoryBoard „scrubben“ möchten, ziehen Sie bei gedrückt gehaltener Strg-Taste den Pfeilbalken über die Audioszene(n).

Möchten Sie sich nur eine oder mehrere Audiospuren anhören, wählen Sie die Audioszenen (und AV-Szenen), die Sie „scrubben“ möchten, indem Sie bei gedrückt gehaltener Umschalt-Taste die jeweilige Audiospur wählen. Nach Markierung aller gewünschten Audiospuren bei gedrückt gehaltener Magic-Taste den Pfeilbalken über diese Szenen ziehen.

Rolltitel (Vor- und Abspann)

Um Rolltitel in eine Produktion einzufügen, wählen Sie einfach die Szene aus, über die die Rolltitel „laufen“ sollen, wonach Sie den Rolltitel-effekt vom Spezialeffektdepot ziehen und auf der Szene ablegen.



Um den Rolltiteltext auszuarbeiten und die Attribute des Textes einzustellen, wählen Sie den Rolltitel-effekt auf dem StoryBoard und klicken Sie zum Öffnen des Details-Fensters auf die Registerzunge „Details“.



Im Details-Fenster finden Sie ein Kontrollelement für den Rolltiteltext. Betätigen Sie die Text-Schaltfläche, um die Text-Kontrollelemente aufzurufen.

Pop-up-Fenster Text

Im Pop-up-Fenster Text können Sie den Rolltiteltext ausarbeiten.



Um eine Textzeile bearbeiten zu können, doppelklicken Sie auf diese Zeile, oder klicken Sie einmal auf die Zeile und betätigen dann die Schaltfläche **Edit**.

Um einen Textabschnitt in zwei Spalten aufzuteilen, wählen Sie den Text und betätigen dann die Schaltfläche **Split**.

Um zwei Textspalten zu vereinen, wählen Sie den Text und betätigen dann die Schaltfläche **Join**.

Um eine Textzeile vor der vorhergehenden Textzeile einzufügen, wählen Sie die Zeile und betätigen dann die Schaltfläche **Move Up**.

Um eine Textzeile hinter der nachstehenden Textzeile einzufügen, wählen Sie die Zeile und betätigen dann die Schaltfläche **Move Down**.

Um eine neue Textzeile auszuarbeiten, betätigen Sie die Schaltfläche **New**.

Um eine Textzeile zu löschen, wählen Sie die Zeile und betätigen dann die Schaltfläche **Delete**. **Hinweis:** Die Ziehen- und Ersetzen-Funktion lässt sich auch für Grafiken und Audio verwenden.

Nachdem Sie den Rolltiteltext ausgearbeitet haben, die OK-Schaltfläche anklicken und zum Details-Fenster zurückkehren.

Pop-up-Fenster Schrift

Im Pop-up-Fenster Schrift können Sie das Aussehen Ihrer Rolltiteltexte ändern.

Um die Schriftart des Rolltiteltextes zu ändern, wählen Sie eine Schrift aus der Liste.



Um die Textgröße zu ändern, mit den **Size**-Schaltflächen eine neue Größe wählen, oder die aktuelle Größe wählen und die gewünschte eingeben. Die gewählte Größe bestimmt die Größe des Fließtextes. Überschriften und andere Textelemente können eine andere Größe haben, je nachdem, welchen Typ Sie gewählt haben (siehe Typ weiter unten auf dieser Seite).

Um das Abbildungsverhältnis Ihres Textes zu ändern, scrollen Sie mit den **Aspect Ratio**-Schaltflächen zu einer neuen Höhen- und Breitenangabe, oder wählen Sie die aktuelle Höhe und Breite des Textes und geben Sie die gewünschten Werte ein.

Um die Farbe Ihres Textes zu ändern, wählen Sie eine Farbe mit dem Farbwahlwerkzeug.

In der linken unteren Ecke des Pop-up-Fensters Schrift erscheint ein Beispiel Ihrer gewählten Textdarstellung.

Pop-up-Fenster Typ

Im Pop-up-Fenster Typ können Sie einen Texttyp aus einer Auswahlliste auswählen.

Unten im Pop-up-Fenster Typ sehen Sie eine Vorschau des jeweils gewählten Typs.



Rolltitelplatzierung

Mit dem Rolltitelplatzierungs-Werkzeug können Sie die Rolltitel nach links oder rechts auf dem Bildschirm verschieben.



Anpassung der Rolltitelgeschwindigkeit

Die Geschwindigkeit, mit der sich die Rolltitel über den Schirm bewegen, wird der Länge der jeweiligen Videoszene angepasst. Wenn Sie die Geschwindigkeit der sich über dem Schirm bewegenden Rolltitel verlangsamen möchten, verlängern Sie einfach die jeweilige Szene. Wenn Sie möchten, dass sich die Rolltitel schneller über dem Schirm bewegen, legen Sie sie einfach über einer kürzeren Szene ab.

Veränderung der In- und Out-Punkte einer Szene bei unveränderter Dauer

Um die In- und Out-Punkte der Szene bei unveränderter Szenendauer zu ändern, wählen Sie die Szene und rufen Sie das Details-Fenster auf. Im Details-Fenster ziehen Sie bei gedrückter Umschalt-Taste auf der Tastatur den In- bzw. Out-Punkt nach rechts oder links.

Das Grafikkoordinaten-Werkzeug

Mit dem Grafikkoordinaten-Werkzeug können Sie eine Grafik an eine bestimmte Schirmposition schieben.



Bei dem Grafikkoordinaten-Werkzeug wählen Sie eine Grafik auf dem StoryBoard und rufen das Details-Fenster auf. Das Grafikkoordinaten-Werkzeug befindet sich unten links im Details-Fenster. Die Grafikkoordinaten lassen sich mit den -Schaltflächen ändern oder durch Eingabe einer bestimmten Koordinate wählen.

Optimieren von Audio

(nur ScreenPlay und Sequel mit Optimierungs-Erweiterung)

Um zwei Audioszenen zu optimieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Szenen und wählen Sie Zusam-

menfassen im Pop-up-Fenster. Die beiden Audioszenen werden in einer zusammengefasst, wonach die neue Szene unten im Szenen-Depot hinzugefügt wird.



DV-Gerätsteuerung

(nur ScreenPlay und Sequel mit DV-Erweiterung)

Mit der DV-Erweiterung für ScreenPlay und Sequel können Sie nun andere DV-Geräte steuern. Die Steuerung von ScreenPlay/Sequel durch andere Geräte ist nicht möglich. Die möglichen Gerätesteuerungseinstellungen hängen vom angeschlossenen Gerät ab. Einige der angegebenen Einstellungen sind nicht bei allen Geräten möglich. Bildgenaue Ergebnisse können nicht gewährleistet werden, da die Genauigkeit vom DV-Gerät abhängt. Es ist empfehlenswert, bei Aufnahme vor und nach einer gewünschten Szene extra Bilder einzufügen.

Grundlegende Funktionen

Um die DV-Gerätsteuerung für das Aufnehmen von Videos anzuwenden, müssen Sie zuerst das Aufnahme Fenster aufrufen und hier den Typ des aufzunehmenden Signals ankreuzen (Video, AV, Audio oder Einzelbild) und anschließend DV als Aufnahmequelle wählen. Es wird das Pop-up-Menü DV-Gerätsteuerung aufgerufen. In diesem Menü lassen sich eine Reihe von Funktionen steuern (die Funktionen sind auch über die jeweiligen Tastaturtasten steuerbar):

-  — startet die Wiedergabe des DV-Eingangssignals
-  — stoppt die Aufnahme bzw. Wiedergabe des DV-Signals

-  — Vorspulen durch das DV-Eingangssignal Wenn das DV-Gerät in Wiedergabe-Modus steht, wird über diese Schaltfläche „Schnellvorlauf“ eingeleitet.
-  — Zurückspulen durch das DV-Eingangssignal Wenn das DV-Gerät in Wiedergabe-Modus steht, wird über diese Schaltfläche „Schnellrücklauf“ eingeleitet.
-  — Bild für Bild-Wiedergabe (vorwärts) durch das DV-Eingangssignal (wenn das angeschlossene DV-Gerät diese Funktion unterstützt)
-  — Bild für Bild-Wiedergabe (rückwärts) durch das DV-Eingangssignal (wenn das angeschlossene DV-Gerät diese Funktion unterstützt)
-  — startet die Aufnahme durch das Video-Schnittsystems Wenn „Aufnahmedauer“ eingeschaltet ist, wird das angeschlossene DV-Gerät die Wiedergabe vor Erreichen des In-Bildes einleiten und beim Erreichen des In-Bildes die Aufnahme starten.
-  — schaltet die Video-Wiedergabe auf Standbild



Die Funktion Gehe zu Zeitcode

Mit dieser Funktion können Sie einen bestimmten Zeitcode im Eingangssignal aufrufen. Hierzu geben Sie den gewünschten Zeitcode im Bereich „Gehe zu Zeitcode“ ein und klicken danach auf „Go“.

Aufnahmedauer-Funktion

Um diese Funktion anwenden zu können, müssen Sie erst das Kontrollkästchen neben der Aufnahmedauer anklicken. Neben der In-Schaltfläche geben Sie jetzt den Zeitcode ein, mit dem die Aufnahme gestartet werden soll. Als Nächstes müssen Sie neben der Dauer-Schaltfläche die gewünschte Aufnahmedauer eingeben. Wenn Sie jetzt auf die  -Schaltfläche klicken oder die Aufnahmetaste der Tastatur betätigen, wird die Aufnahme des DV-Eingangssignals vom eingegebenen Zeitcode an eingeleitet und erst nach Ablauf der eingegebenen Dauer wieder abgebrochen.

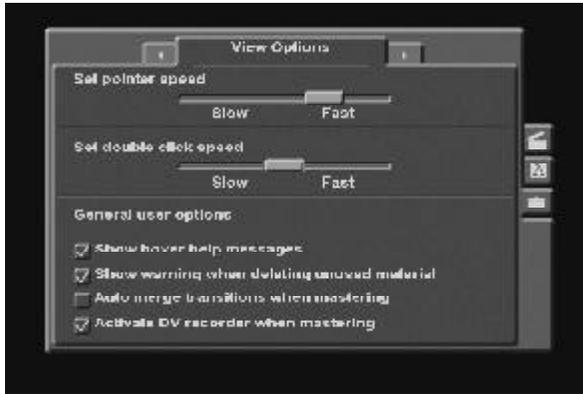
Wenn Sie ohne vorherige Werteingabe im In-Bereich im Pop-up-Menü die In-Schaltfläche anklicken bzw. die Tastaturtaste „In einstellen“ betätigen, wird die aktuelle Bandposition als In-Bild übernommen.

Wenn Sie ohne vorherige Werteingabe im Dauer-Bereich im Pop-up-Menü die Dur-Schaltfläche anklicken bzw. die Tastaturtaste „Out einstellen“ betätigen, wird die Differenz zwischen der aktuellen Bandposition und dem In-Bild als Dauer übernommen (vorausgesetzt, die aktuelle Position liegt hinter dem In-Bild).

Hinweis: Die Funktionen „Gehe zu Zeitcode“ und „Aufnahmedauer“ können nur in einem Bereich sequenzieller Zeitcodes eingesetzt werden, welcher auch die aktuelle Bandposition umfasst. Wenn die Funktion Aufnahmedauer aktiviert ist und ein neues In-Bild eingestellt wird, setzt das System automatisch ein Vorlaufbild im Bereich „Gehe zu Zeitcode“ ein. ScreenPlay/Sequel startet die Aufnahme beim oder kurz vor dem In-Bild. Das DV-Gerät startet die Wiedergabe beim vorherigen Vorlaufbild, um Screen Play/Sequel Zeit zu geben, das DV-Signal zu finden. Der automatisch eingegebene Vorlaufwert ist für die meisten Geräte ausreichend. Wenn Sie zusätzliche Vorlaufzeit benötigen, können Sie den Wert „Zeitcode aufrufen“ ändern.

Aktivierung des DV-Recorders beim Mastering

Über das Menü „Diverse Einstellungen“ können Sie einstellen, dass Ihr DV-Recorder automatisch aufnehmen soll, wenn Sie Master-Aufgaben mit ScreenPlay/Sequel-Video-Schnittgerät ausführen. Hierzu wählen Sie einfach die Funktion „DV-Recorder beim Mastering aktivieren“.



Die Schnappschuss-Funktion

Mit der Schnappschuss-Funktion können Sie einem Video Standbilder entnehmen. Es werden einzelne Videobilder eingefangen – somit eignet sich die Funktion hervorragend für Fotomontagen. Die Dauer einer mit der Schnappschuss-Funktion eingefangenen Szene beträgt 5 Sekunden. Im Details-Fenster haben Sie jedoch die Möglichkeit, die Dauer der Szene zu steuern. Wenn Sie als Standard-Aufnahmeeinstellung Schnappschuss wählen, wird bei jeder Betätigung der Aufnahmetaste ein Einzelbild eingefangen.



Aufnahmeoptionen

Im Aufnahme-Fenster haben Sie die Wahl zwischen zwei Aufnahmeoptionen. Wählen Sie zum Aufnehmen von 60 (NTSC) bzw. 50 Halbbilder/Sek. (PAL) die Aufnahmeoption „Normal“. Wählen Sie zum Aufnehmen von 30 (NTSC) bzw. 25 Halbbilder/Sek. (PAL) die Aufnahmeoption „Erweitert“ (erweitert die Festplattenkapazität).



Formatierung und Anwendung von Projekt-Datenträgern

(Nur ScreenPlay und Sequel Academic Edition)

Mit der Funktion Projekt-Datenträger können Sie Ihre gesamten Schnittdaten auf einem externen Laufwerk speichern. Wenn Sie Ihre Daten auf einem tragbaren Datenträger speichern, können Sie hiermit Ihre Projekte auf jedem ScreenPlay- oder Sequel-Gerät bearbeiten, ohne erst zeitaufwendige Sicherheitskopien einzulesen und Funktionen wiederherzustellen. Wenn Sie anstatt eines tragbaren Datenträgers eine gewöhnliche externe Festplatte anwenden, können Sie mit Hilfe dieser Funktion bis zu zwölf weitere StoryBoards anlegen und bearbeiten.

Um ein externes Laufwerk als Projekt-Laufwerk zu formatieren, wählen Sie das Menü „Laufwerksverwaltung“, markieren den Namen des jeweiligen Laufwerkes und klicken auf die Schaltfläche „Ändern der Festplatten-Verwaltung“. Wählen Sie im Pop-up-Menü die Projekt-Funktion. Sie werden aufgefordert, den Projekt-Datenträger mit einem Titel zu versehen. Vom System wird möglicherweise eine Systemmitteilung generiert mit der Aufforderung, den Datenträger vor der Verwaltungsänderung neu zu formatieren.



Nach der Formatierung als Projekt-Datenträger können Sie Video- und Audioszenen auf diesem Datenträger aufnehmen, speichern und bearbeiten. Mit einem rechten Mausklick im Vorschauenfenster des Bearbeitungsbildschirms können Sie zwischen Projekt-Datenträgern und der eingebauten Systemfestplatte hin- und herschalten. Im erscheinenden Pop-up-Menü haben Sie die Möglichkeit, zwischen den Datenträgern zu schalten.



Im Projekt-Datenträger-Modus werden aufgenommene Video- und Audioszenen auf dem Projekt-Datenträger gespeichert.

Daten auf/von dem Projekt-Datenträger speichern

Sie haben die Möglichkeit, auf der Systemfestplatte gespeicherte StoryBoards auf einem Projekt-Datenträger zu speichern oder auch umgekehrt. Dazu klicken Sie zuerst mit der rechten Maustaste auf die Registerzunge des zu speichernden StoryBoards und wählen danach „Auf dem Projekt-Datenträger speichern“ (wenn Sie von einem Projekt-Datenträger aus woanders speichern möchten, wählen Sie „Auf der Systemfestplatte speichern“; wenn mehrere Projekt-Datenträger angeschlossen sind, wählen Sie „Auf einem anderen Datenträger speichern“). Wenn mehrere Projekt-Datenträger angeschlossen sind, müssen Sie dem System mitteilen, auf welchem Datenträger gespeichert werden soll. Die Daten werden danach automatisch auf dem gewählten Datenträger gespeichert.



Einlegen eines Projekt-Datenträgers

Wenn Sie einen Projekt-Datenträger in ein angeschlossenes Laufwerk einlegen, haben Sie die Möglichkeit, die auf dem Datenträger gespeicherten Daten zu bearbeiten.



Entfernen eines Projekt-Datenträgers

Wenn Sie nach abgeschlossener Datenbearbeitung eines aktiven Projekt-Datenträgers diesen Datenträger vom Laufwerk entfernen möchten, klicken Sie zuerst mit der rechten Maustaste auf das Vorschaufenster und wählen danach „Entfernen“ im Pop-up-Menü.

Wenn Sie mit der Systemfestplatte arbeiten, können Sie einen Projekt-Datenträger jederzeit entfernen.

Projekte von einem Datensicherungs-Laufwerk löschen

Um Projekte von einem Datensicherungs-Laufwerk zu löschen, müssen Sie im Menü „Laufwerksverwaltung“ zuerst das jeweilige Laufwerk wählen und danach die Schaltfläche „Sicherung löschen“ anklicken. Wählen Sie als Nächstes „Laufwerkspflege“ im Menü mit detaillierten Einstellungen für das Datensicherungs-Laufwerk. Im erscheinenden Menü sehen Sie eine Liste der auf dem Datensicherungs-Datenträger gespeicherten Projekte. Hier haben Sie die Möglichkeit, nicht länger benötigte Projekte zu wählen und zu löschen. Um weitere Projekte vom Datensicherungs-Laufwerk zu löschen, wählen Sie wieder „Laufwerkspflege“, wonach das Lösch-Menü für Projekte erneut erscheint.



Installieren von Grafiken und Schriften von einer CD

Mit dem neuen ScreenPlay/Sequel-Installationsprogramm für Schriften und Grafiken lassen sich Grafiken mit den Dateikürzeln .bmp, .jpg, oder .tga sowie in einem Unterordner einer CD gespeicherte TrueType-Schriften installieren.



Um die neue Installations-Software aufzurufen, legen Sie einfach die CD in das CD-Laufwerk ein. Nach wenigen Sekunden erscheint eine ScreenPlay/Sequel-Installations-Dialogbox. Wählen Sie die entsprechende Schaltfläche.

Das Laden von Schriften

Wählen Sie die zu ladende(n) Schrift(en). Rechts oben im Fenster erscheint eine Vorschau der zuletzt gewählten Schrift. Wählen Sie „Laden“, um die aktuell gewählte(n) Schrift(en) zu laden – bzw. „Alles laden“, um sämtliche Schriften von der CD zu laden.



Einfache Grafikladung

Wählen Sie die zu ladende(n) Grafik(en). Rechts oben im Fenster erscheint eine Vorschau der zuletzt gewählten Grafik. Um die Grafik in verschiedenen Größen und Abbildungsverhältnissen zu sehen, bedienen Sie die Kontrollelemente in der unteren Fensterhälfte. Wenn Sie mit der Größe bzw. dem Abbildungsverhältnis zufrieden sind, laden Sie die gewählte(n) Grafik(en) mit „Laden“ oder sämtliche auf der CD vorhandenen Grafiken mit „Alles laden“.



Erweiterte Grafikladung (nur ScreenPlay)

Mit der Funktion „Erweiterte Grafikladung“ können Sie innerhalb Ihrer Grafiken panoramieren und sie ferner nach Wahl skalieren, zentrieren und rotieren. Außerdem haben Sie mit dieser Funktion die Möglichkeit, Ihre Grafiken wahlweise als Video oder als Grafik zu laden.

In der Liste links im Fenster wählen Sie als Erstes die zu ladende Grafik. Rechts oben im Fenster erscheint eine Vorschau der gewählten Grafik. Mit den unter dem Vorschau-fenster angebrachten Kontrollelementen lässt sich die Grafik jetzt bearbeiten.

-  — klicken Sie auf die Pfeile rechts von diesem Kontrollelement, um die Grafik in 90-Grad-Schritten zu drehen.
-  — klicken Sie auf die Pfeile rechts von diesem Kontrollelement, um die Grafik stufenweise (10 Pixel) zu skalieren. Sie können auch die gewünschte Größe direkt im Textfeld eingeben und mit der Enter-Taste der Tastatur bestätigen.
-  — über die Pfeile rechts und links von diesem Kontrollelement können Sie in die jeweilige Richtung panoramieren. Mittels der Zentrier-Schaltfläche lässt sich Ihre Grafik erneut zentrieren.

Wenn Sie die gewünschten Justierungen Ihrer Grafik vorgenommen haben, können Sie die Grafik als Video laden, indem Sie Schaltfläche „Als Video laden“ betätigen – bzw. als Grafik mit einem Klick auf die Schaltfläche „Als Grafik laden“.

Hinweis: Mit der Funktion „Erweiterte Grafikladung“ können Sie pro Vorgang nur ein Bild laden. Nach der Grafikladung erscheint das Grafikladefenster erneut, damit Sie weitere Grafiken modifizieren und anschließend laden können.



3D-Seitenblättereffekt

Auf der mitgelieferten Software-CD finden Sie ein Beispiel eines 3D-Seitenblättereffektes. Weitere Versionen dreidimensionaler Seitenblättereffekte können Sie von Applied Magic beziehen.

Da es sich beim 3D-Seitenblättereffekt um einen dreidimensionalen Übergangseffekt handelt, müssen Sie den Effekt erst zusammenfassen, ehe Sie ihn wiedergeben zu können. Um den Übergangseffekt zusammenzufassen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Übergang und wählen „Zusammenfassen“ im Pop-up-Menü, oder betätigen Sie einfach die Taste „Zusammenfassen“ auf Ihrer Tastatur.

Sie können den 3D-Seitenblättereffekt ohne ihn erst zusammenzufassen „scrubben“, aber bei Wiedergabe des Videos wird der Seitenblättereffekt als Überblendeffekt („Dissolve“) angezeigt. Bei Wiedergabe des Seitenblättereffektes in Viertelbild-Modus macht ein blinkender, grüner Stern den Benutzer auf das noch ausstehende Zusammenfassen des Objektes aufmerksam.

Um die gesamte Kollektion von 3D-Seitenblättereffekten zu beziehen, befolgen Sie diese Anweisungen:

1. Schalten Sie Ihr ScreenPlay/Sequel-Video-Schnittgerät ein.
2. Legen Sie die mitfolgende Software-CD in das CD-Laufwerk.
3. Wählen Sie „Weitere Software“ im erscheinenden Menü.
4. Im nächsten Menü wählen Sie „3D-Effekte“.
5. Laden Sie die 3D-Beispiele.
6. Nach beendeter Ladung wählen Sie „Vorschau 3D-Effekte“.
7. Notieren Sie die systemspezifische ID-Nummer, die auf dem Schirm angezeigt wird.
8. Wenn Sie die 3D-Seitenblättereffekte bestellen möchten, wenden Sie sich bitte an Applied Magic (für Deutschland: yello AG Tel. 0611/970044-0) oder besuchen Sie uns unter www.applied-magic.dk. Der Servicemitarbeiter von Applied Magic erteilt Ihnen einen Code, mit dem Sie die 3D-Seitenblättereffekte freischalten können – halten Sie deshalb Papier und Bleistift bereit.
9. Geben Sie den von Applied Magic erhaltenen Code im Menü „Vorschau 3D-Effekte“ ein.

Nach einem System-Neustart stehen Ihnen sämtliche 3D-Seitenblättereffekte zur Verfügung.

Zeitraffer- und Rückwärtslauf-Erweiterungen

Wenn Sie Ihre ScreenPlay oder Sequel 2.0-Software online unter www.applied-magic.dk anmelden, erhalten Sie zwei weitere Funktionen: Zeitraffer und Rückwärtslauf. Diese Funktionen werden Ihrem ScreenPlay/Sequel-Video-Schnittsystem als Erweiterungen hinzugefügt.

Um Zugang zu den Zeitraffer- bzw. Rückwärtslauf-Erweiterungen zu bekommen, wählen Sie „ExtenZ“ im Pop-up-Menü, das in der Vorschau mit einem rechten Mausklick aufgerufen wird (oder betätigen Sie die Tastenkombination Magic + Z der Tastatur). Im erscheinenden Menü finden Sie eine Liste sämtlicher zur Zeit verfügbaren Erweiterungen. Um eine Erweiterung zu aktivieren, kreuzen Sie einfach das Kontrollkästchen neben der jeweiligen Erweiterung ab. Wenn eine Erweiterung „aktiv“ ist, können Sie diese mit Hilfe der angeführten Tastenkombination aufrufen.

Zeitraffer

Um die Zeitraffer-Funktion einzusetzen, wählen Sie zuerst die zu beschleunigende Szene und betätigen danach die Tastenkombination Magic + F auf der Tastatur. Es wird ein Pop-up-Menü aufgerufen. Mit dem Schieberegler in diesem Menü lässt sich die Wiedergabegeschwindigkeit der Szene einstellen. Wenn Sie die gewünschte Zeitraffer-Geschwindigkeit eingestellt haben, klicken Sie OK, um zum StoryBoard zurückzukehren.

Rückwärtslauf

Um die Rückwärtslauf-Funktion einzusetzen, wählen Sie zuerst die rückwärts wiederzugebende Szene und betätigen danach die Tastenkombination Magic + R auf der Tastatur. Es wird ein Pop-up-Menü aufgerufen. Klicken Sie OK, um den Rückwärtslauf für die Szene zu wählen.