

Movie Studio

PLATINUM

Skrócona instrukcja
obsługi

Aktualizowano 8 stycznia 2014 r.

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, logo ACIDplanet, ACID XMC, Artist Integrated, logo Artist Integrated, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, DoStudio, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Transparent Technology, Vegas, Vision Series oraz Visual Creation Studio to znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Sony Creative Software Inc. w Stanach Zjednoczonych oraz innych państwach.

PlayStation to zastrzeżony znak towarowy, a PSP to znak towarowy Sony Corporation Entertainment Inc.

HDV i logo HDV to znaki towarowe Sony Corporation oraz Victor Company of Japan, Limited (JVC).

„ATRAC”, „ATRAC3”, „ATRAC3plus”, „ATRAC Advanced Lossless” i logo ATRAC są znakami towarowymi Sony Corporation. <http://www.sony.net/Products/ATRAC3/>

Wszystkie pozostałe znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe należą do ich właścicieli w Stanach Zjednoczonych oraz w innych państwach. Aby uzyskać więcej informacji, patrz <http://www.sonycreativesoftware.com/licensenotices>.

Sony Creative Software Inc. może posiadać patenty, wnioski patentowe, znaki towarowe, prawa autorskie lub inne prawa własności intelektualnej obejmujące przedmiot niniejszego dokumentu. Poza przypadkami wyraźnie wskazanymi w pisemnej umowie licencyjnej z Sony Creative Software Inc. postanowienia tego dokumentu nie dają licencji na te patenty, znaki towarowe, prawa autorskie lub inne prawa własności intelektualnej.

Technologia rozpoznawania muzyki i związane z nią dane zostały dostarczone przez Gracenote®. Gracenote to standard branżowy w dziedzinie technologii rozpoznawania muzyki i dostarczania powiązanych treści. Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź stronę www.gracenote.com.

Sony Creative Software Inc.
8215 Greenway Blvd.
Suite 400
Middleton, WI 53562
USA

Informacje zawarte w tej instrukcji obsługi mogą ulec zmianie bez uprzedniego powiadomienia i nie stanowią one w żaden sposób gwarancji ani zobowiązania ze strony Sony Creative Software Inc. Wszystkie aktualizacje lub dodatkowe informacje dotyczące zawartości tej instrukcji będą umieszczane w witrynie Sony Creative Software Inc. pod adresem <http://www.sonycreativesoftware.com>. Oprogramowanie jest dostarczane zgodnie z warunkami umowy licencyjnej użytkownika finalnego i zasad prywatności oprogramowania i muszą być wykorzystywane i/lub kopiowane zgodnie z nimi. Kopiowanie lub dystrybuowanie oprogramowania poza przypadkami opisanymi wyraźnie w umowie licencyjnej użytkownika finalnego jest ściśle zabronione. Żadna część tej instrukcji nie może być powielana ani przesyłana w żadnej postaci ani do żadnych celów bez wyraźnej pisemnej zgody Sony Creative Software Inc.

Copyright © 2014. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2014 Sony Creative Software Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Spis treści

Spis treści	5
Wprowadzenie	9
Obsługa techniczna	9
Informacje o programie Movie Studio Platinum	9
Pokaż jak	9
Okno aplikacji Movie Studio Platinum	11
Główny pasek narzędzi	11
Narzędzia edycji	12
Okno Wyświetlacz czasu	14
Lista ścieżek	14
Czyszczenie	14
Oś czasu	15
Pasek narzędzi edycji	15
Pasek stanu	16
Edycja na ekranie dotykowym	16
Obszar dokowania okien	19
Okno Podgląd wideo	19
Okno Multimedia projektu	20
Okno przejść	20
Okno efektów wideo	22
Okno Generatory multimedialnych	22
Pracy z projektami	23
Tworzenie nowego projektu	23
Projekty z dźwiękiem przestrzennym 5.1	24
Otwieranie pliku projektu lub pliku multimedialnego	24
Zapisywanie projektu	26
Dodawanie, porządkowanie i rozmieszczanie plików multimedialnych	27
Korzystanie z okna Multimedia projektu	27
Podgląd plików multimedialnych	29

Dodawanie plików multimedialnych do projektu	29
Kreator pokazu slajdów	31
Importowanie filmu z kamery DVD	33
Nagrywanie dźwięku	35
Przechwytywanie wideo	36
Przechwytywanie klipów HDV	36
Wyodrębnianie dźwięku z płyt CD	37
Edytowanie wydarzeń na osi czasu	39
Tworzenie zaznaczeń i ustawianie kursora	39
Przenoszenie wydarzeń	41
Automatyczne przeniki	42
Wycinanie, kopiowanie i wklejanie wydarzeń	42
Usuwanie wydarzeń	45
Przycinanie wydarzeń	46
Automatyczna edycja Ripple poedycyjny	46
Dzielenie wydarzeń	47
Cofanie lub ponawianie operacji edycji	47
Przybliżanie i powiększanie	49
Korzystanie ze znaczników i regionów	51
Wstawianie znaczników	51
Wstawianie obszarów	52
Wstawianie efektów	55
Dodawanie efektów ścieżki dźwiękowej	55
Dodawanie efektów wydarzeń dźwiękowych	56
Dodawanie efektów wideo	57
Dodawanie przejść	60
Tworzenie tekstu i tytułów	62
Renderowanie projektów (Renderuj jako)	63
Kreator tworzenia filmów	65
Zamieszczanie filmu w serwisie YouTube	65
Zamieszczanie filmu na Facebooku	66
Wypalanie płyty DVD z osi czasu	68

Wypalanie płyt DVD za pomocą programu DVD Architect Studio	68
Wypalanie Blu-ray Disc z osi czasu	70
Wypalanie płyt Blu-ray Disc za pomocą programu DVD Architect Studio	71
Zapisywanie filmu w kamerze DV	73
Zapisywanie filmu w kamerze HDV	73
Eksportowanie filmu do systemu PSP™	73
Zapisywanie filmu na dysku twardym	75
Indeks	79

Wprowadzenie

Natywne edytowanie 4K i plików stereoskopowego 3D on na osi czasu, stosowanie efektów wideo i korekcji koloru, dwa tryby edycji do wyboru i zamieszczanie gotowego arcydzieła bezpośrednio na Facebooku™ lub YouTube™. Możliwości Movie Studio Platinum są nieograniczone.

Obsługa techniczna

Nasz dział obsługi technicznej jest zawsze gotów do pomocy w razie jakichkolwiek problemów lub pytań dotyczących korzystania z Movie Studio Platinum. Dodatkową pomoc i informacje można znaleźć na <http://www.sonycreativesoftware.com>.

- Szczegółowa lista opcji obsługi technicznej znajduje się na <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>.
- Aby usłyszeć, jakie opcje pomocy są dostępne, zadzwoń pod 608-256-5555.

Informacje o programie Movie Studio Platinum

Z menu pomocy wybierz **Informacje o programie Movie Studio Platinum**, aby wyświetlić informacje dotyczące aplikacji, np. dane właściciela licencji na oprogramowanie, prawa autorskie oraz informacje systemowe, wersję programu, numer seryjny i logo Movie Studio Platinum.



Zanim skontaktujesz się z pomocą techniczną, kliknij kartę **Komputer**, aby wyświetlić informacje o Twoim komputerze.

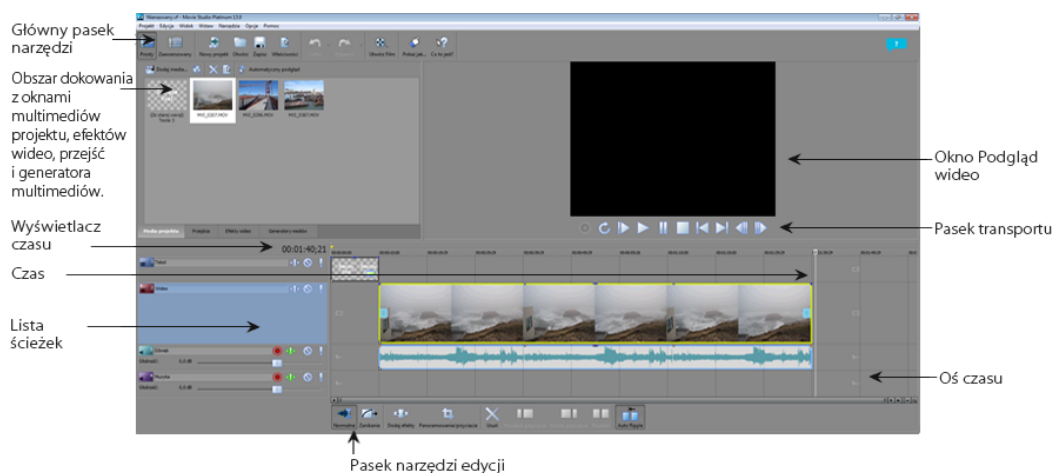
Pokaż jak

Z menu Pomocy wybierz polecenie **Pokaż jak**, aby uruchomić interaktywny przewodnik, który objaśni Ci wszystkie elementy interfejsu programu Movie Studio Platinum i nauczy tworzenia projektów.

Wybierz temat z omówienia **Pokaż jak**, aby uruchomić samouczek — bardzo szybko wszystko stanie się jasne!








Okno aplikacji Movie Studio Platinum



Okno Movie Studio Platinum to przestrzeń, w której edytujesz swój projekt. Ekran jest podzielony na kilka obszarów.



Główny pasek narzędzi

Główny pasek narzędzi zawiera przyciski, które umożliwiają szybkie wybieranie najczęściej używanych poleceń.


Przycisk	Nazwa	Opis
	Nowy projekt	Umożliwia otwarcie okna dialogowego Nowy projekt. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Tworzenie nowego projektu " na stronie 23.
	Otwórz	Umożliwia otwarcie istniejącego już pliku projektu lub pliku multimedialnego. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Otwieranie pliku projektu lub pliku multimedialnego " na stronie 24.
	Zapisz	Umożliwia zapisanie bieżącego projektu. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Zapisywanie projektu " na stronie 26.
	Właściwości	Umożliwia otwarcie okna dialogowego Właściwości projektu, służącego do wprowadzania zmian w bieżącym projekcie.
	Cofnij	Umożliwia odwołanie ostatniej wykonanej czynności.
	Przywróć	Umożliwia odwołanie działania polecenia Cofnij.
	Stwórz film	Umożliwia uruchamianie Kreatora tworzenia filmów. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Kreator tworzenia filmów " na stronie 65.

Przycisk	Nazwa	Opis
	Pokaż jak	Umożliwia uruchamianie interaktywnego przewodnika, w którym objaśniono wszystkie elementy interfejsu aplikacji Movie Studio Platinum i pokazano, jak tworzyć projekty. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "Pokaż jak" na stronie 9.
	Co to jest — pomoc	Umożliwia wyświetlanie pomocy kontekstowej.

Narzędzia edycji

Narzędzia Podstawowe i efektu Fade służą do edytowania wydarzeń na osi czasu.

Narzędzie Podstawowe

Aby wybrać narzędzie Podstawowe, wybierz przycisk **Podstawowe** .

To narzędzie daje największą elastyczność w trakcie edytowania; zaznaczania, nawigowania w projekcie, większości zmian w kopertach itp. Jedyne funkcje, których nie można wykonać w podstawowym trybie edycji, to zaznaczanie pola, powiększanie pola i zaznaczanie wielu punktów koperty.

Wybieranie wydarzeń

Kliknij wydarzenie, by je zaznaczyć. Przytrzymaj Ctrl podczas klikania, aby zaznaczyć wiele wydarzeń, lub przytrzymaj Shift, aby zaznaczyć wszystkie wydarzenia od pierwszego do ostatniego wydarzenia, które klikniesz.

Przenoszenie wydarzeń

Wybierz wydarzenia i przeciągnij je na osi czasu.

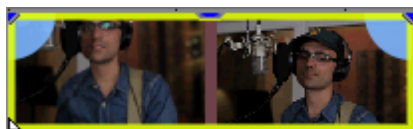
Zmianie czasu trwania wydarzenia

Przeciągnij dowolną krawędź wydarzenia, by zmienić jego długość. Krawędź wydarzenia przeskoczy do linii siatki, jeśli przeskakiwanie jest włączone. Przytrzymaj klawisz Shift podczas przeciągania, aby tymczasowo zawiesić przeskakiwanie.

Narzędzie efektu Fade

Aby użyć narzędzia efektu Fade, wybierz przycisk **Fade** .

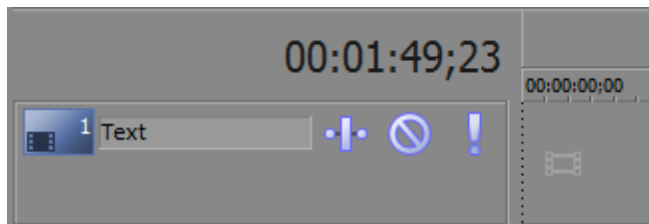
Gdy wybierzesz wydarzenie przy użyciu narzędzia Fade, w górnej części wydarzenia zostaną wyświetlone uchwyty fade. Możesz przeciągać uchwyty fade, aby zastosować do wydarzenia efekt fade lub wyłączyć jego zastosowanie. Nie musisz wybierać wydarzenia, aby zastosować efekt fade do krawędzi, ale uchwyty fade mogą być przydatne podczas edycji.



Możesz też dostosować nieprzezroczystość wydarzenia lub wzmocnienia przy użyciu narzędzia Fade.

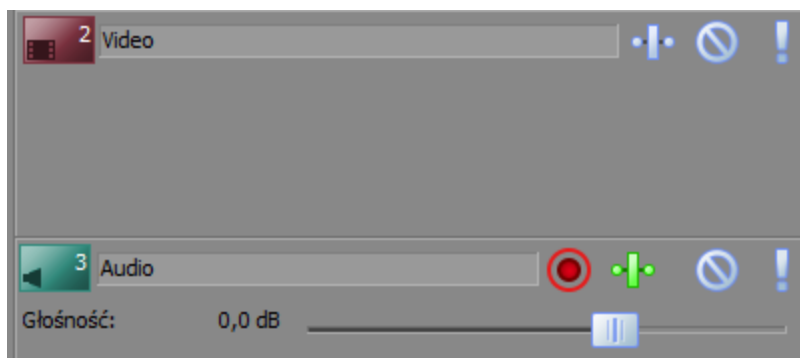
Okno Wyświetlacz czasu

Okno wyświetlacza czasu pokazuje obecną pozycję kursora.



Lista ścieżek

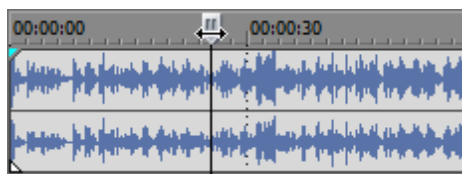
Lista ścieżek wyświetla wszystkie ścieżki audio i wideo w projekcie, a także zawiera główne ustawienia poszczególnych ścieżek. Poniżej listy ścieżek jest także dostępny suwak prędkości odtwarzania i sterowania szorowaniem.



Czyszczenie

Możesz użyć opcji czyszczenia, by przewijać odtwarzanie projektu z różną prędkością.

Naciśnij klawisz Ctrl i przeciągnij głowicę odtwarzania  powyżej osi czasu, by przewijać do przodu lub do tyłu od pozycji kursora w poszukiwaniu punktu edycji.

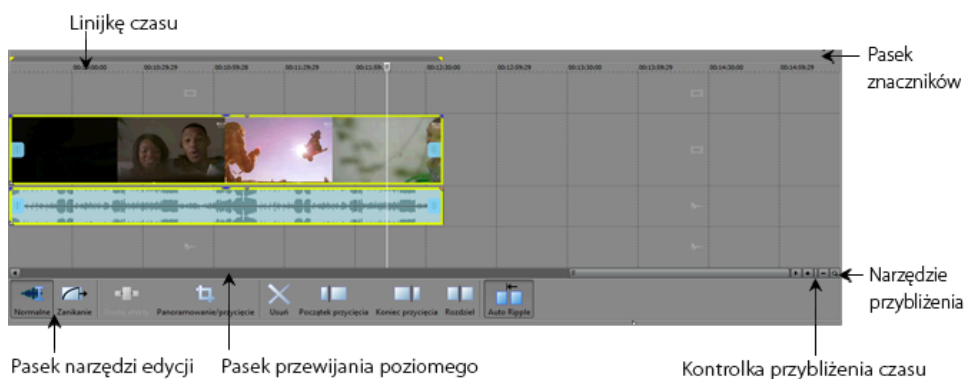


💡 Wskazówki:

- Przytrzymaj klawisz Alt, kliknij linijkę i przeciągnij, by przesunąć kursor w kliknięte miejsce i czyścić w kierunku przeciągania.
- Przytrzymaj Ctrl+Alt podczas przeciągania, by czyścić jedynie wideo.
- Przybliż lub oddal widok, by dostosować czułość czyszczenia. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "[Przybliżanie i powiększanie](#)" na stronie 49.

Oś czasu




Oś czasu jest główną częścią okna Movie Studio Platinum, w którym wykonywać będziesz większość pracy. Większość okna zajmuje obszar ścieżki. Na tym obszarze znajdują się narysowane wydarzenia na poszczególnych ścieżkach.










💡 Możesz wybrać Edycja > Nawigacja i wybrać polecenie z podmenu, aby szybko przejść do osi czasu.

Pasek narzędzi edycji

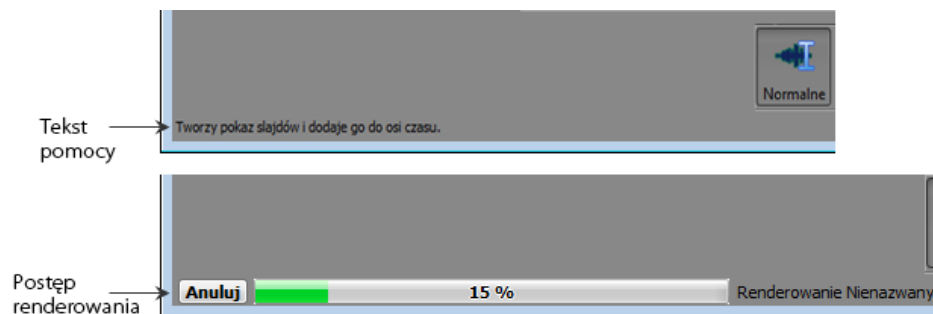
Pasek narzędzi edycji jest wyświetlany poniżej osi czasu i zapewnia dostęp do narzędzi, które będą używane podczas edycji wydarzeń na osi czasu.

Przycisk	Opis
 Narzędzie podstawowe	Kliknij, aby wybrać narzędzie podstawowe. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Narzędzia edycji " na stronie 12.
 Narzędzie efektu fade	Kliknij, aby wybrać narzędzie efektu fade. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Narzędzia edycji " na stronie 12.  Efekty fade pomiędzy nakładającymi się wydarzeniami nie mogą być zmieniane, jeśli włączone są automatyczne przeniki. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Automatyczne przeniki ".

Przycisk	Opis
 Dodaj efekty	Kliknij, aby dodawać efekty do wydarzenia. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Dodawanie efektów wydarzeń dźwiękowych " na stronie 56 lub " Dodawanie efektów wideo " na stronie 57.
 Panoramowanie/kadrowanie	Kliknij, aby panoramować lub kadrować wydarzenie wideo. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Panoramowanie i kadrowanie wydarzeń filmowych w prostym trybie edycji ".
 Usuń	Powoduje usunięcie wybranego wydarzenia z osi czasu. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Usuwanie wydarzeń " na stronie 45.
 Przytnij początek	Powoduje przycięcie wybranego wydarzenia do pozycji kursora. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Przycinanie wydarzeń " na stronie 46.
 Przytnij koniec	Powoduje przycięcie końca wybranego wydarzenia do pozycji kursora. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Przycinanie wydarzeń " na stronie 46.
 Podziel	Kliknij, aby podzielić wydarzenie. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Dzielenie wydarzeń " na stronie 47.
 Auto Ripple	Kliknij ten przycisk, aby automatycznie stosować funkcje ripple dla zawartości osi czasu po przeprowadzeniu edycji powodującej dostosowanie długości, wycięcie, skopiowanie, wklejenie lub usunięcie wydarzenia. Aby uzyskać więcej informacji, patrz " Automatyczna edycja Ripple poedycyjny " na stronie 46.

Pasek stanu

Pasek stanu wyświetla tekst pomocy, gdy mysz znajduje się nad opcjami menu oraz pokazuje wskaźniki postępu dowolnych akcji, których wykonywanie zajmuje pewien czas.




Edycja na ekranie dotykowym

Jeśli masz komputer z systemem Windows 8 lub nowszym albo tablet z ekranem dotykowym, możesz wykonywać niektóre zmiany na osi czasu w projekcie Movie Studio Platinum, używając ekranu dotykowego zamiast myszy lub klawiatury.


Gesty

Gest	Działanie
Poziome pstryknięcie jednym palcem	Tworzy region pętli.
Poziome pstryknięcie dwoma palcami	Przesuwa oś czasu.
Pionowe pstryknięcie dwoma palcami	Przewija listę ścieżek.
Zsuniecie dwóch palców	Przybliża oś czasu pionowo i poziomo.
Przeciągnięcie wydarzenia	Przesuwa wydarzenie
Stuknięcie wydarzenia	Wybiera wydarzenie

Uchwyty wycinania i fade

Po wybraniu wydarzenia za pomocą narzędzia podstawowego  uchwyty przycinania zostaną wyświetlone na każdym z końców wydarzenia. Możesz przeciągnąć uchwyty przycinania, aby dostosować długość wydarzenia.



Gdy wybierzesz wydarzenie przy użyciu narzędzia Fade , w górnej części wydarzenia zostaną wyświetlone uchwyty fade. Możesz przeciągać uchwyty fade, aby zastosować do wydarzenia efekt fade lub wyłączyć jego zastosowanie.

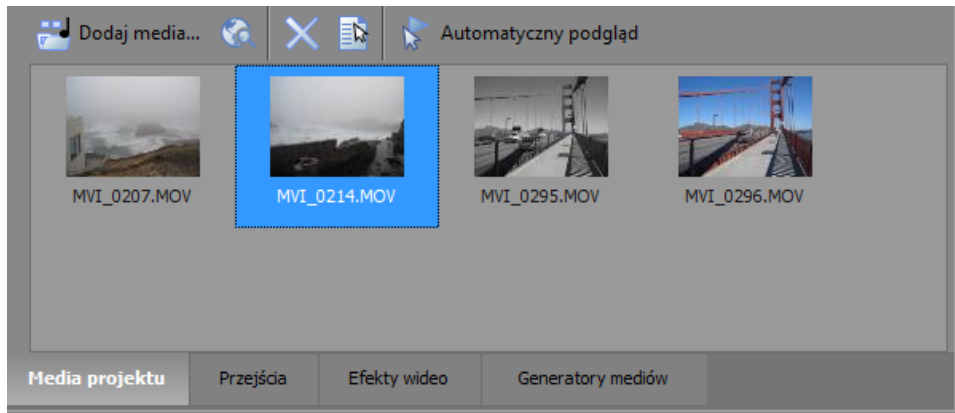


Dodawanie efektów wideo, przejść i wygenerowanych mediów

Aby dodać efekt wideo, przejście lub element wygenerowanych mediów do projektu, najpierw wybierz element, który chcesz dodać, a następnie przeciągnij go do osi czasu.

Obszar dokowania okien

Obszar dokowania okien pozwala mieć często używane okna pod ręką, ale w sposób, który nie przeszkadza przy pracy nad projektem.

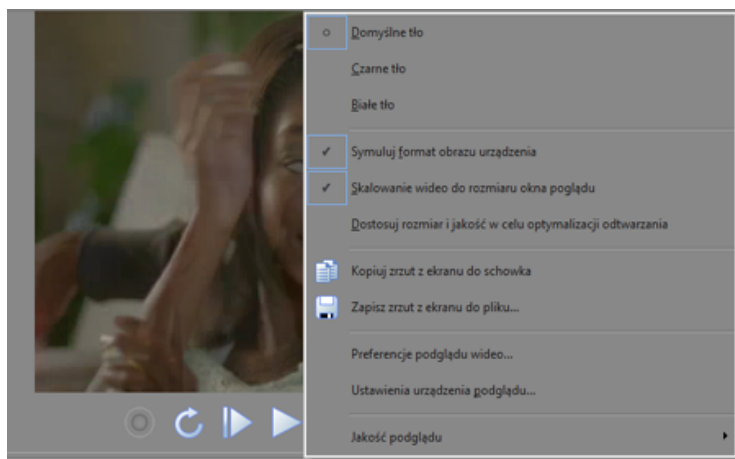


 Wskazówki:

- Jeśli chcesz wyświetlić obszar dokowania okien w górnej części okna Movie Studio Platinum, zaznacz pole wyboru **Wyświetlaj oś czasu na dole głównego okna** w zakładce Wyświetlanie okna Preferencje. Odznacz to pole wyboru, by wyświetlać obszar dokowania w dolnej części okna Movie Studio Platinum.
- Jeśli chcesz, by zakładki były wyświetlane na górze okien dokowania, zaznacz pole wyboru **Umieść zakładki na górze zadokowanych okien** w zakładce Wyświetlanie okna Preferencje.

Okno Podgląd wideo

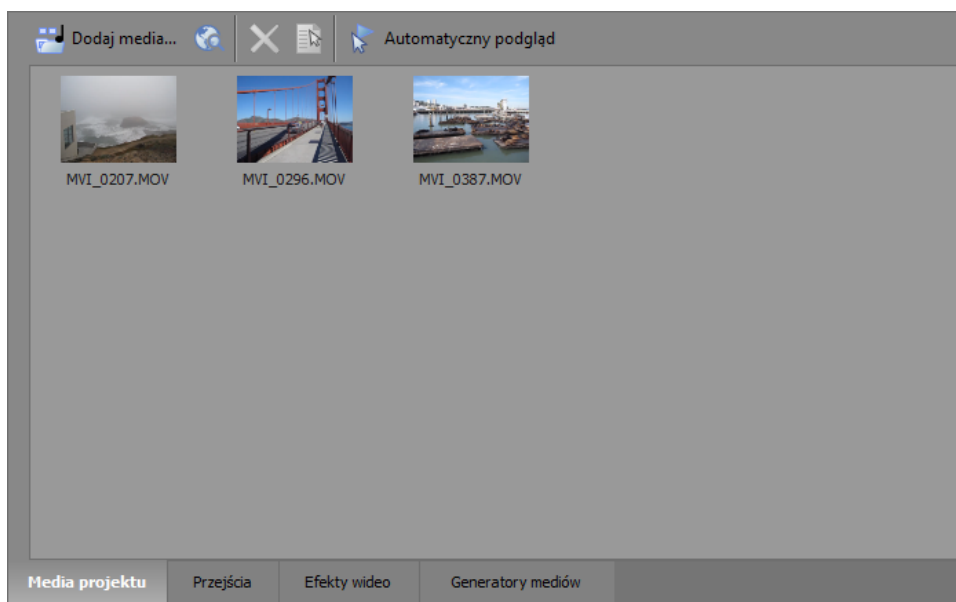
W oknie podglądu wideo wyświetlane jest wyjście wideo projektu w miejscu położenia kursora w trakcie edycji i odtwarzania. Odtwarzanie uwzględnia wszystkie użyte efekty. To okno przydaje się również podczas edycji z dokładnością do klatki w celu synchronizacji audio. Kliknij prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu w obrębie okna, aby wyświetlić menu skrótów z opcjami okna podglądu.



Okno Multimedia projektu

W oknie Multimedia projektu możesz zebrać i uporządkować wszystkie multimedia, których chcesz użyć w swoim projekcie. Można dodać materiały, obejrzeć podgląd, wyświetlić i zmienić właściwości plików oraz dodać efekty do plików.

Aby uzyskać więcej informacji, patrz "[Korzystanie z okna Multimedia projektu](#)" na stronie 27.

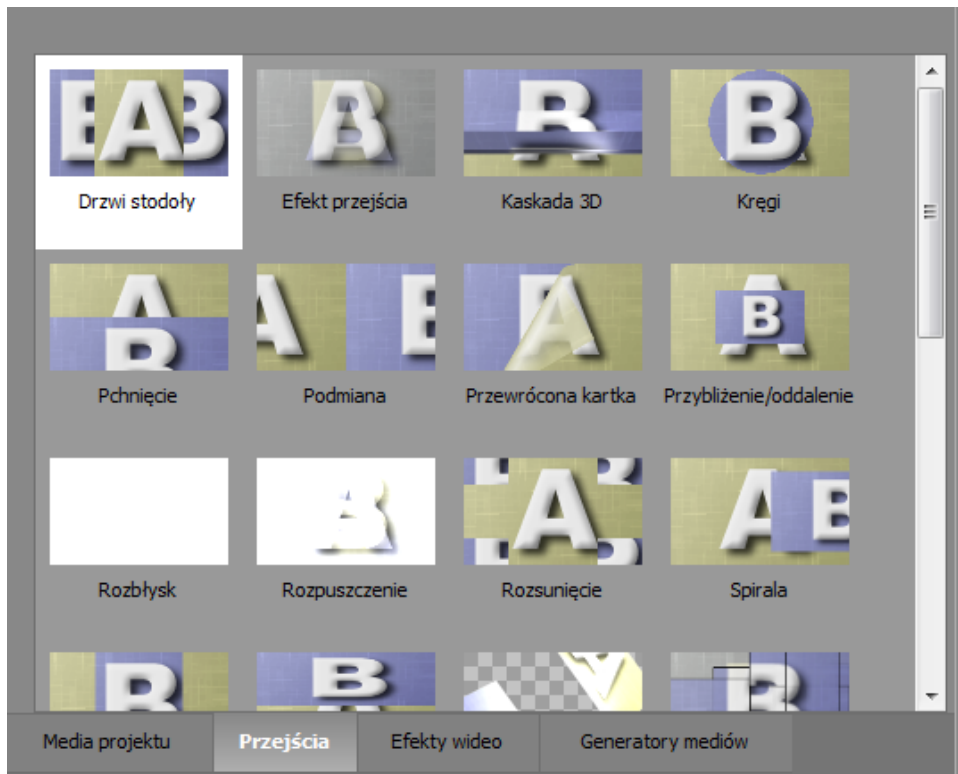


Okno przejść

Użyj okna przejść, aby wybrać i przejrzeć efekty przejścia, których możesz użyć do określenia, jak wydarzenie wideo zaczyna się i kończy lub w jaki sposób jedno wydarzenie przechodzi w drugie.

Przeciwnij ustawienie przejścia do nakładających się wydarzeń filmowych na osi czasu, aby dodać przejście.

Aby uzyskać więcej informacji, patrz "[Dodawanie przejść](#)" na stronie 60.



Okno efektów wideo

Przecignij ustawienie efektu wideo do ścieżki lub wydarzenia, by zastosować efekt.

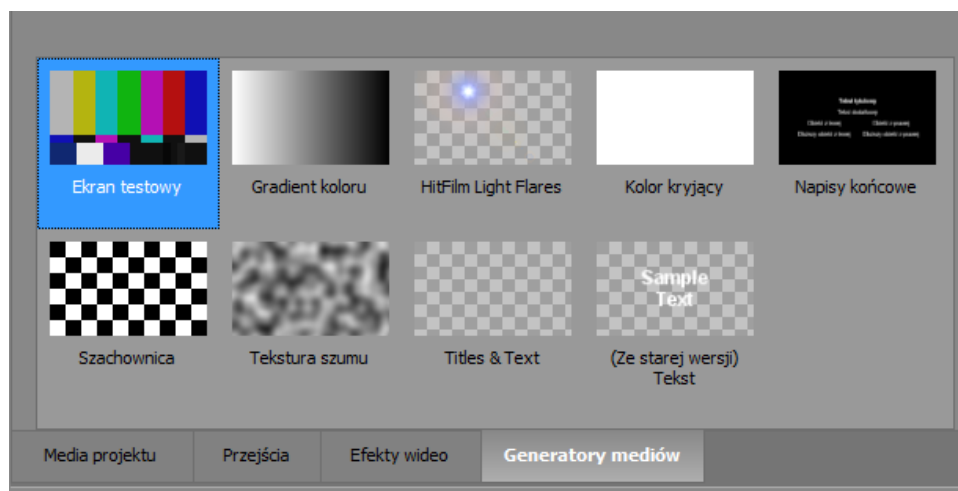
Aby uzyskać więcej informacji, patrz "[Dodawanie efektów wideo](#)" na stronie 57.



Okno Generatory multimedialnych

W oknie Generatory multimedialnych możesz dodawać tekst, tytuły, tła i inne generowane materiały.

Aby dodać multimedia, możesz przeciągnąć miniaturę gotowego ustawienia na ścieżkę.



Pracy z projektami

Projekt (.vf) zapisuje istotne informacje o źródłowych plikach mediów: lokalizacje plików, zmiany, punkty wstawienia, przejścia i efekty.

Plik projektu nie jest plikiem multimedialnym. Zawiera wskaźniki do oryginalnych plików źródłowych, więc można edytować projekt niedestruktywnie — można działać kreatywnie bez ryzyka uszkodzenia plików.

Tworzenie nowego projektu

Pierwszym krokiem w tworzeniu arcydzieła będzie stworzenie pliku projektu programu Movie Studio Platinum.



Możesz szybko stworzyć projekt, wciskając kombinację klawiszy Ctrl+Shift+N. Projekt będzie korzystał z ustawień domyślnych, ale w oknie Właściwości projektu możesz je później zmienić.

1. Z Menu projektu wybierz **Nowy**. Wyświetlone zostanie okno nowego projektu.
2. Na liście rozwijanej **Region** wybierz standard wyjścia wideo.
3. W polu **Wideo** kliknij rodzaj wideo, którego używasz do utworzenia projektu, albo format, którego chcesz użyć, żeby dostarczyć gotowy projekt.

W polu **Projekt** pojawi się lista opcji wybranego typu wideo.

Jeśli chcesz, aby projekt pasował do właściwości istniejącego pliku multimedialnego, wybierz opcję **Dopasuj ustawienia mediów**, a następnie obok pola **Wybierz multimedia** kliknij przycisk **Przeglądaj**, by wybrać plik, którego chcesz użyć.

4. Określ nazwę swojego projektu i miejsce, w którym chcesz go zapisać:
 - a. W polu **Nazwa** wpisz nazwę, która ma odróżniać projekt. Jeśli podczas tworzenia projektu nie podasz jego nazwy, zostanie użyta nazwa pliku, pod którą zapisano projekt.
 - b. W polu **Katalog** jest wyświetlana ścieżka do katalogu, w którym zostanie zapisany plik projektu (.vf). Kliknij przycisk **Przełączaj**, jeśli chcesz wybrać inny katalog.
 - c. Jeśli chcesz, by multimedia projektu zostały zapisane w katalogu projektu, zaznacz pole wyboru **Zarządzaj plikami projektu**.

Gdy to pole jest zaznaczone, następujące pliki zostaną umieszczone w podkatalogach katalogu projektu:

- Nagrania dźwięku.
- Pliki przechwycone lub zaimportowane z kamery wideo lub płyty audio CD.
- Zdjęcia skopiowane z okna Podgląd wideo.
- Pliki tworzone za pomocą funkcji Renderuj do nowej ścieżki.

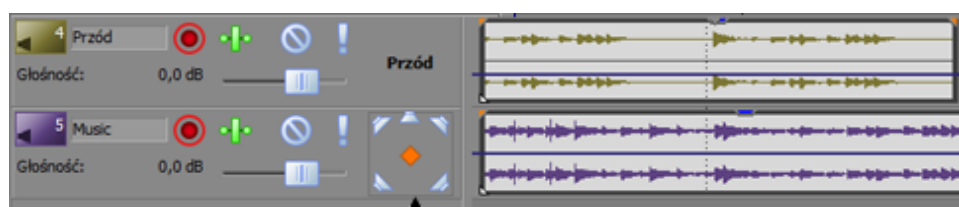
Istniejące na twoim komputerze pliki multimedialne nie zostaną przeniesione.

5. Kliknij przycisk **OK**, aby utworzyć projekt.

Projekty z dźwiękiem przestrzennym 5.1

Kiedy dodajesz multimedia z dźwiękiem przestrzennym 5.1 w prostym trybie edycji, dźwięk kanału przedniego jest wyświetlany na ścieżce przedniej.

Jeśli chcesz dodać głos lektora lub ścieżki dźwiękowe, możesz dodać audio do ścieżki muzyki i użyć panoramizera przestrzennego na liście ścieżek, aby panoramować ścieżki w obrębie pola dźwiękowego dźwięku przestrzennego.



Panoramizer przestrzenny

Jeśli chcesz dostosować panoramowanie audio, włącz tryb edycji zaawansowanej w celu pełnej obsługi dźwięku przestrzennego 5.1.

Otwieranie pliku projektu lub pliku multimedialnego

Z Menu projektu wybierz polecenie **Otwórz**, aby otworzyć plik multimedialny lub projekt programu Movie Studio Platinum.



Możesz otworzyć wiele projektów programu Movie Studio Platinum, uruchamiając kolejne wystąpienie aplikacji (o ile Twój komputer dysponuje odpowiednimi zasobami).

- Otwarcie projektu powoduje zamknięcie bieżącego projektu i wyświetlenie otwartego projektu w oknie programu Movie Studio Platinum.
- Otwarcie pliku multimedialnego powoduje umieszczenie wydarzenia zawierającego multimedia na nowej ścieżce w obecnym projekcie.

Otwieranie projektu programu Movie Studio Platinum

1. Z Menu projektu wybierz polecenie **Otwórz**. Wyświetlone zostanie okno otwierania.
2. Wybierz katalog, w którym znajduje się projekt do otwarcia:
 - Wybierz napęd i katalog z listy rozwijanej **Szukaj w**.
 - Wybierz katalog z rozwijanej listy **Ostatnie**, aby szybko wybrać katalog, z którego wcześniej otwierano pliki.
3. Wybierz plik w oknie przeglądania albo wpisz jego nazwę w polu **Nazwa pliku**. Szczegółowe informacje o wybranym pliku pojawią się w dolnej części okna.





Wskazówki:

- Aby ograniczyć liczbę wyświetlanych plików w oknie, wybierz typ pliku z listy rozwijanej **Pliki typu** lub w polu **Nazwa pliku** wpisz „*” i rozszerzenie pliku. Na przykład wpisz *.wav, aby wyświetlić wszystkie pliki wave w danym katalogu, lub *gitara*.wav, aby wyświetlić wszystkie pliki wave, które w nazwie zawierają słowo „gitara”.
 - Aby szybko otworzyć projekt, kliknij dwukrotnie plik .veg w oknie Eksploratora.
4. Kliknij przycisk **Otwórz**. Jeśli obecny projekt nie został zapisany, pojawi się okno przypominające o zapisaniu wprowadzonych zmian.

Otwieranie pliku multimedialnego


1. Z Menu projektu wybierz polecenie **Otwórz**. Wyświetlone zostanie okno otwierania.
2. Wybierz katalog, w którym znajduje się plik do otwarcia:
 - Wybierz napęd i katalog z listy rozwijanej **Szukaj w**.
 - Wybierz katalog z rozwijanej listy **Ostatnie**, aby szybko wybrać katalog, z którego wcześniej otwierano pliki.

3. Wybierz plik w oknie przeglądania albo wpisz jego nazwę w polu **Nazwa pliku**. Szczegółowe informacje o wybranym pliku pojawią się w dolnej części okna.
 -  Aby ograniczyć liczbę wyświetlanych plików w oknie, wybierz typ pliku z listy rozwijanej **Pliki typu** lub w polu **Nazwa pliku** wpisz „*.” i rozszerzenie pliku. Na przykład wpisz *.wav, aby wyświetlić wszystkie pliki wave w danym katalogu, lub *gitara*.wav, aby wyświetlić wszystkie pliki wave, które w nazwie zawierają słowo „gitara”.
 -  Jeśli chcesz użyć plików RAW z kamery w projekcie, pakiet Microsoft Camera Codec Pack umożliwi ich podgląd i dodanie do osi czasu. Więcej informacji znajdziesz w artykule <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=26829>.
4. Kliknij przycisk **Otwórz**.
5. Plik zostanie dodany do okna Multimedia projektu oraz powstanie wydarzenie. Wydarzenie zostanie utworzone na pozycji kursora na wybranej ścieżce, a jeśli nie istnieją ścieżki odpowiedniego typu, powstanie nowa ścieżka. Na przykład jeśli Twój obecny projekt zawiera trzy ścieżki audio, po otwarciu pliku AVI zostanie dla niego utworzona ścieżka wideo.

Zapisywanie projektu

Aby zapisać zmiany w aktualnym projekcie programu Movie Studio Platinum, z Menu projektu wybierz polecenie **Zapisz** (.vf). Gdy projekt programu Movie Studio Platinum jest zapisywany, wszystkie układy ścieżek, ustawienia obwiedni, parametry efektów itd. zostaną umieszczone w tym pliku projektu.

Gdy zapisujesz projekt po raz pierwszy, pojawi się okno **Zapisz jako**.

-  Jeśli chcesz zachować poprzednią wersję projektu przed wprowadzeniem zmian, użyj polecenia **Zapisz jako** i zapisz nową wersję projektu pod nową nazwą.

Dodawanie, porządkowanie i rozmieszczanie plików multimedialnych

Po utworzeniu projektu, musisz dodać do niego materiały multimedialne.

Obiekty, z którymi będziesz pracować w projektach aplikacji Movie Studio Platinum, nazywa się plikami multimedialnymi i wydarzeniami:

- Pliki multimedialne to źródłowe pliki audio i wideo, które są przechowywane na dysku twardym. Projekty aplikacji Movie Studio Platinum nie przetwarzają ani nie modyfikują tych plików. Dostęp do plików uzyskujesz w oknie Eksplorator.
- Wydarzenie to wystąpienie pliku multimedialnego na osi czasu Movie Studio Platinum. wydarzenie może odpowiadać całemu plikowi multimedialnemu lub tylko jego części. Pojedynczy plik multimedialny może być użyty wielokrotnie do stworzenia dowolnej liczby wydarzeń, ponieważ każde z wydarzeń można przycinać niezależnie. Położenie wydarzenia na osi czasu określa moment, w którym zostanie ono odtworzone w projekcie.

Korzystanie z okna Multimedia projektu



W oknie Multimedia projektu możesz zebrać i uporządkować wszystkie multimedia, których chcesz użyć w swoim projekcie. Można dodać materiały, obejrzeć podgląd, wyświetlić i zmienić właściwości plików oraz dodać efekty do plików.

Dodawanie plików multimedialnych do okna Multimedia projektu

Pliki są dodawane do okna Multimedia projektu, gdy otwierasz lub importujesz pliki multimedialne.

Możesz też przeciągnąć pliki do okna Multimedia projektu z Eksploratora Windows.


Aby dodać pliki multimedialne ze źródeł zewnętrznych, użyj przycisków z paska narzędzi Multimedia projektu:

Element	Opis
	Dodaj multimedia: kliknij, by dodać plik multimedialny do swojego projektu bez dodawania go do osi czasu.
	Pobierz multimedia z sieci: kliknij, aby otworzyć okno Pobierz multimedia z sieci, które umożliwia pobieranie plików do użycia w projekcie.

Czyszczenie listy multimedii projektu


Z menu Narzędzia wybierz polecenie **Wyczyść multimedia projektu**, by usunąć wszystkie pliki, których nie użyto na osi czasu.

Usuwanie pliku multimedialnego z projektu

Kliknij przycisk **Usuń wybrane multimedia z projektu** , aby usunąć wszystkie zaznaczone pliki multimedialne z okna multimediiów projektu i z samego projektu.

Jeśli plik jest używany przez wydarzenie na osi czasu, program poprosi o usunięcie tego wydarzenia.

Wyświetlanie i edytowanie właściwości pliku

Kliknij przycisk **Właściwości** , aby wyświetlić okno właściwości wybranego pliku medialnego.


W większości przypadków nie będzie konieczne edytowanie właściwości pliku. Jednak dostosowywanie ustawienia **Kolejność pól** dla plików wideo może pomóc w usuwaniu drżenia przy wyświetlaniu na ekranie telewizora.

Dopasowywanie ustawień projektu wideo do ustawień pliku multimedialnego

Kliknij prawym przyciskiem myszy plik w oknie multimediiów projektu i wybierz polecenie **Dopasuj ustawienia wideo projektu**, aby zaktualizować ustawienia wideo projektu, tak żeby pasowały do wybranego pliku.

Podgląd plików multimedialnych

Przed umieszczeniem plików multimedialnych w projekcie możesz obejrzeć ich podgląd w oknie Multimedia projektu.

Aby automatycznie wykonywać podgląd zaznaczeń, gdy klikniesz plik multimedialny oknie Multimedia projektu, zaznacz przycisk opcji **Automatyczny podgląd** . Aby wyłączyć funkcję automatycznego podglądu, ponownie kliknij przycisk **Automatyczny podgląd**.

Dodawanie plików multimedialnych do projektu

Po przejrzaniu plików i określeniu, które pliki multimedialne mają być użyte w projekcie, można je dodać do projektu na kilka sposobów.


Korzystanie z Eksploratora Windows w celu dodawania multimediiów i tworzenia wydarzeń

Jeśli używasz Eksploratora Windows do przeglądania zawartości komputera, możesz szybko dodać plik multimedialny, przeciągając go do okna Movie Studio Platinum.

Plik multimedialny zostanie dodany do okna multimediiów projektu, a wydarzenie zostanie utworzone w miejscu upuszczenia pliku. Jeśli upuścisz plik w części osi czasu niezawierającej ścieżki, zostanie utworzona nowa ścieżka.

Korzystanie z okna Multimedia projektu w celu dodawania materiałów bez tworzenia wydarzeń

Możesz użyć okna multimediiów projektu, aby zebrać i uporządkować wszystkie materiały, które będą używane w projekcie, zanim utworzysz wydarzenia na osi czasu.

Z Menu projektu, wybierz **Dodaj multimedia** (lub kliknij przycisk **Dodaj multimedia**  w oknie multimediiów projektu), aby dodać plik multimedialny do projektu bez dodawania go do osi czasu.

Gdy zechcesz rozpocząć dodawanie wydarzeń, możesz przeciągnąć pliki multimedialne z okna multimediiów projektu na oś czasu.

Aby uzyskać więcej informacji, patrz "[Korzystanie z okna Multimedia projektu](#)" na stronie 27.

Kreator pokazu slajdów

W menu Wstaw wybierz opcję **Pokaz slajdów**, aby dodać pokaz slajdów do wybranej ścieżki wideo.


1. Kliknij na osi czasu, aby wybrać ścieżkę i umieścić na niej kursor.

Pokaz slajdów zostanie dodany do wybranej ścieżki, począwszy od pozycji kursora. Jeśli zajdzie taka potrzeba, możesz dostosować czas rozpoczęcia.

2. W menu Wstaw wybierz opcję **Pokaz slajdów**. Zostanie wyświetlony kreator pokazu slajdów.



Karta Obrazy umożliwia dodawanie obrazów do pokazu slajdów i ustalanie ich kolejności, a na karcie Ustawienia można określić czas rozpoczęcia pokazu i jego długość oraz dobrać przejścia między slajdami.






3. Dodać slajdy do pokazu slajdów.






- a. Kliknij przycisk **Dodaj obrazy** . Pojawi się okno dialogowe, w którym możesz przeglądać foldery i wybierać obrazy. Aby zaznaczyć wiele obrazów, podczas ich klikania trzymaj naciśnięty klawisz Ctrl lub Shift.
- b. Kliknij przycisk **Otwórz**, aby dodać wybrane obrazy do pokazu slajdów.
- c. W razie potrzeby powtarzaj kroki 3a i 3b, aby dodać obrazy z innych folderów.

Jeśli chcesz usunąć slajd, wybierz go i kliknij przycisk **Usuń** .

4. Skorzystaj z karty Obrazy, aby odpowiednio ułożyć slajdy:

- a. Jeśli chcesz obrócić obraz, wybierz go i kliknij przycisk **Obróć przeciwnie do ruchu wskazówek zegara**  lub **Obróć zgodnie z ruchem wskazówek zegara** . Możesz też obracać wiele obrazów naraz (w tym celu podczas klikania trzymaj naciśnięty klawisz Ctrl lub Shift, aby zaznaczyć wiele obrazów).

- b. Jeśli chcesz zmienić kolejność slajdów, skorzystaj z przycisków **Przesuń wybrany -1** , **Przesuń wybrany +1**  i **Sortuj według**.
- Kliknij przycisk **Przesuń wybrany -1** , aby przenieść wybrany obraz na wcześniejszą pozycję w pokazie slajdów.
 - Kliknij przycisk **Przesuń wybrany +1** , aby przenieść wybrany obraz na dalszą pozycję w pokazie slajdów.
-  Kolejność obrazów możesz też zmieniać, przeciągając je w oknie Kreator pokazu slajdów.
- Kliknij jeden z przycisków na pasku narzędzi, aby posortować obrazy. Możesz posortować obrazy alfabetycznie według nazwy pliku, według daty lub ustawić je losowo.

Przycisk	Opis
	Alfabetyczne sortowanie obrazów według nazwy pliku.
	Alfabetyczne sortowanie obrazów według nazwy pliku w odwrotnej kolejności.
	Sortowanie obrazów od najnowszych do najstarszych.
	Sortowanie obrazów od najstarszych do najnowszych.
	Ustawianie obrazów w przypadkowej kolejności.

5. Karta Ustawienia umożliwia dostosowanie czasu rozpoczęcia pokazu i jego długości oraz dobranie przejść między slajdami:
- a. Elementy sterujące w obszarze Umiejscowienie pokazu slajdów służą do wskazywania miejsca na wybranej ścieżce, od którego ma się rozpoczynać pokaz slajdów.
 - Wybierz przycisk radiowy **Początek na kursorze**, jeśli chcesz, aby pokaz slajdów rozpoczynał się od pozycji kursora wskazanej w kroku 1.
 - Wybierz przycisk radiowy **Zacznij od** i wpisz czas w polu edycji, jeśli chcesz dostosować moment rozpoczęcia.
 - b. Elementy sterujące w obszarze Czas trwania umożliwiają wyznaczenie czasu wyświetlania każdego slajdu lub łącznej długości pokazu.
 - Wybierz przycisk radiowy **Czas na obrazek** i wpisz w polu edycji czas (w sekundach), aby wyznaczyć czas wyświetlania każdego slajdu.
 - Wybierz przycisk radiowy **Łączna długość** i wpisz czas w polu edycji, aby wyznaczyć łączną długość pokazu slajdów. Czas zostanie podzielony po równo pomiędzy slajdy.
 - c. Elementy sterujące w obszarze Efekty służą do określania sposobu przechodzenia jednego slajdu w drugi.

Wybierz ustawienie z listy rozwijanej **Efekt**, aby wyznaczyć przejście, i wpisz wartość w polu **Nakładanie**, aby określić, jak długo slajdy będą się nakładać na siebie. Aby slajdy zmieniały się bez płynnych przejść, wpisz w polu **Nakładanie** wartość 0. Ten rodzaj nagłej zmiany nosi nazwę *cięcia*.

6. Kliknij przycisk **Utwórz**.



Możesz wyświetlać podgląd pokazu slajdów na osi czasu. Jeśli chcesz zmienić ustawienia pokazu slajdów, kliknij, aby umieścić kursor na początku pokazu, i skorzystaj z polecenia **Cofnij**, aby usunąć wydarzenia z osi czasu. Następnie możesz wrócić do kroku 5, aby zmienić ustawienia pokazu.


Importowanie filmu z kamery DVD

W menu Menu projektu wybierz opcję **ImportujPłyta kamkordera DVD**, aby zaimportować film ze sfinalizowanej płyty nagranej za pomocą kamery Sony DVD Handycam®.



Uwagi:

- Przed zaimportowaniem filmu musisz sfinalizować płytę. Więcej informacji o finalizowaniu płyt znajdziesz w dokumentacji kamery.
 - Dźwięk 5.1-kanalowy zostanie po zaimportowaniu do projektu stereofonicznego zmiksowany do postaci stereofonicznej. Podczas importowania dźwięku do projektu przestrzennego 5.1 dźwięk będzie dodawany do osobnych ścieżek dla kanałów środkowych, przednich, tylnych i LFE.
1. Umieść DVD, które chcesz zaimportować, w napędzie DVD swojego komputera lub podłącz swój kamkorder do komputera za pomocą USB.

 Sterownik USB Sony Handycam dostarczany w zestawie z kamerami DVD może przeszkadzać aplikacji Movie Studio Platinum w wykryciu kamery podłączonej do portu USB. Jeśli użyjesz opcji Dodaj/usuń programy w Panelu sterowania, aby odinstalować „Sterownik USB Sony DVD Handycam”, aplikacja Movie Studio Platinum będzie mogła nawiązać połączenie z kamerą i zaimportować film.

2. W menu Menu projektu wybierz opcję **ImportujPłyta kamkordera DVD**. Zostanie wyświetlone okno importowania z płyty kamkordera DVD.
3. Z listy rozwijanej **Źródło** wybierz płytę, która zawiera film do zaimportowania.
4. W polu **Miejsce docelowe** podany jest folder, do którego zostanie zaimportowany film. Nazwa folderu jest tworzona na podstawie etykiety woluminu płyty.
Kliknij przycisk **Przełóżaj**, jeśli chcesz wybrać inny folder.
5. Kliknij przycisk **OK**, aby rozpocząć importowanie filmu.

Po zakończeniu importowania film z płyty zostanie dodany do okna Multimedia projektu. Każdy rozdział jest importowany jako osobny plik.


Możesz następnie dodać zaimportowany film do projektu w taki sam sposób, jak każdy inny plik multimedialny. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "[Dodawanie plików multimedialnych do projektu](#)" na stronie 29.

Przy dodawaniu filmu do osi czasu, która zawiera dźwięk przestrzenny 5.1, pojawi się monit o przełączenie projektu w tryb dźwięku przestrzennego 5.1.

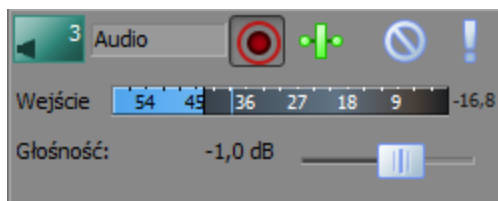
Nagrywanie dźwięku



Program Movie Studio Platinum może nagrywać dźwięk na kilka ścieżek mono lub stereo, jednocześnie odtwarzając istniejące ścieżki audio i wideo. Ogranicza Cię jedynie wydajność Twojego komputera i sprzętu audio. Dźwięk jest nagrywany do pliku multimedialnego na Twoim komputerze i do wydarzenia na osi czasu.

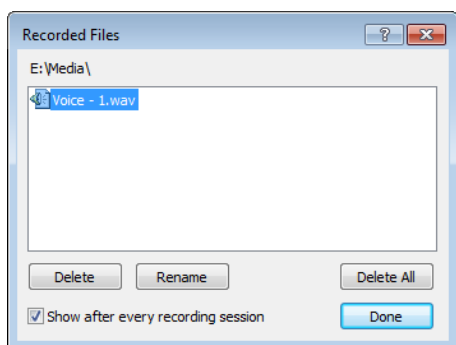
Można nagrywać do pustej ścieżki, zakresu czasu, wydarzenia lub kombinacji zakresu czasu i wybranego wydarzenia. Możesz też nagrać wiele ujęć danego wydarzenia, tak aby posiadać kilka jego wersji, które można odtwarzać i edytować.

1. Podłącz źródło dźwięku do wejścia twojej karty dźwiękowej.
2. Umieść kursor w miejscu, od którego chcesz rozpocząć nagrywanie.
3. Naciśnij przyciski **Uzbrój do nagrywania**  na ścieżkach, w którym chcesz nagrywać. Uzbrojenie ścieżki umożliwia nagrywanie na niej.

Gdy ścieżka jest uzbrojona, wskaźnik ścieżki wskazuje jej poziom.



4. Na pasku Transport kliknij przycisk **Nagrywaj** , aby rozpocząć nagrywanie.
5. Aby zatrzymać nagrywanie, naciśnij ponownie przycisk **Nagrywanie** albo na pasku Transport kliknij przycisk **Zatrzymaj** . Pojawi się okno Nagrane pliki.
6. W oknie Nagrane pliki potwierdź nazwę pliku i lokalizację nagranych audio. Kliknij przycisk **Usuń** lub **Usuń wszystko**, jeśli nie chcesz zapisywać nagranych plików, lub przycisk **Zmień nazwę**, aby zmienić nazwę pliku.



7. Kliknij przycisk **Gotowe**, by zamknąć okno Nagrane pliki. Twój nagrany plik pojawi się jako nowe wydarzenie na osi czasu oraz zostanie dodany do okna Multimedia projektu.

Przechwytywanie wideo

Cały Twój materiał w kamerze wideo nie przyda się na wiele, jeśli nie przeniesiesz go na komputer. Za pomocą narzędzia Movie Studio Platinum z łatwością przechwycisz wideo ze swojej kamery i dodasz je do swojego projektu.



Przechwytywanie wideo może wiązać się z dużym wykorzystaniem zasobów komputera. By uniknąć potencjalnych problemów, sugerujemy następujące czynności:

- Wykonaj defragmentację dysku twardego. Kliknij przycisk **Start** na pasku zadań systemu Windows i wybierz opcje **Wszystkie programy > Akcesoria > Narzędzia systemowe > Defragmentator dysków**.
- Podczas przechwytywania wideo nie korzystaj z innych programów ani wygaszaczy ekranu.



Uwagi:


- Jeśli korzystasz z kamery wideo z wykorzystaniem DVD, możesz użyć. Za pomocą okna dialogowego importowania dysku DVD z kamkordera można importować materiał wideo do projektu Movie Studio Platinum. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "[Importowanie filmu z kamery DVD](#)" na stronie 33.




1. Z menu Menu projektu wybierz opcję **Przechwyć wideo**
2. Wyświetlone zostanie okno dialogowe, w którym możesz wybrać sposób przechwytywania wideo:
 - a. Wybierz przycisk opcji **DV**, jeśli chcesz przechwycić klipy DV lub Video for Windows, korzystając z aplikacji przechwytywania wideo określonej w zakładce wideo okna preferencji.
 - b. Wybierz przycisk opcji **HDV**, jeśli chcesz przechwytywać klipy HDV za pomocą wewnętrznej aplikacji do przechwytywania wideo Movie Studio Platinum.

Jeśli przechwytujesz materiał zawsze z tego samego urządzenia, zaznacz pole wyboru **Zawsze używaj wybranego formatu**, a nie będzie konieczności określania formatu przechwytywania za każdym razem. Możesz też zmienić format później, korzystając z zakładki Wideo w oknie preferencji.
3. Kliknij przycisk **OK**, aby uruchomić wybrany program do przechwytywania wideo.
4. Przechwyć wideo:
 - Aby dowiedzieć się, jak przechwytywać klipy DV za pomocą aplikacji do przechwytywania wideo Sony Video Capture, zajrzyj do pomocy online.
 - Aby dowiedzieć się, jak przechwytywać klipy HDV, zobacz "[Przechwytywanie klipów HDV](#)" na stronie 36.
5. Kiedy zakończysz przechwytywanie, film zostanie dodany do listy multimediów projektu.


Przechwytywanie klipów HDV

Jeśli dysponujesz kamerą HDV, możesz użyć narzędzia Movie Studio Platinum, aby przechwycić klipy jako strumienie transportowe MPEG-2.

 Jeśli będziesz finalizować swój projekt w standardowej rozdzielczości (SD) przez DVD lub taśmę DV, możesz użyć wbudowanej opcji konwersji do DV (o ile jest dostępna), aby przekonwertować obraz HDV do formatu DV. Użyj menu opcji kamery, aby ustawić kamerę na wyjście DV; możesz wtedy przechwytywać i edytować wideo w taki sam sposób, jak w przypadku normalnego korzystania z DV w projektach Movie Studio Platinum.


1. Z Menu projektu wybierz polecenie **Przechwyć wideo**, aby uruchomić program do przechwytywania wideo Sony Video Capture.
2. Skonfiguruj swoje urządzenie HDV w zakresie przechwytywania wideo:
 - a. Kliknij przycisk **Preferencje przechwytywania**  w oknie przechwytywania, aby otworzyć okno dialogowe preferencji przechwytywania.
 - b. Kliknij zakładkę **Urządzenie**.
 - c. Z rozwijanej listy **Rodzaj urządzenia** wybierz **Urządzenie IEEE 1394/MPEG2-TS**.
 - d. Z rozwijanej listy **Urządzenie** wybierz swoją kamerę HDV.
3. Przechwyć swój klip:
 - a. Użyj panelu transportowania poniżej okna podglądu filmu, aby dostosować swoją taśmę.
 - b. Kliknij przycisk **Rozpocznij przechwytywanie** , aby zacząć przechwytywanie.
 - c. Naciśnij przycisk odtwarzania na kamerze.
 - d. Kliknij przycisk **Stop**  (lub naciśnij klawisz Esc), aby zakończyć przechwytywanie.

Twój klip zostanie zapisany w folderze wskazanym w zakładce zarządzania dyskami w oknie preferencji przechwytywania. Ścieżka zostanie wyświetlona w polu **Folder przechwytywania** w oknie przechwytywania wideo.

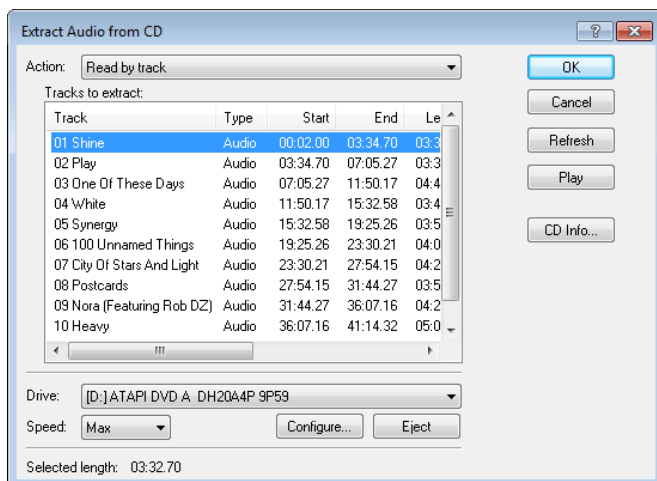
 Zaznacz pole wyboru **Włącz wykrywanie sceny HDV** w zakładce Ogólne okna dialogowego preferencji przechwytywania, jeśli chcesz utworzyć kilka plików, gdy wykryte zostaną zmiany sceny. Jeśli zaznaczenie tego pola wyboru jest usunięte, klipy HDV będą przechwytywane do pojedynczego pliku.
4. Możesz rozpocząć edycję na osi czasu.

Wyodrębnianie dźwięku z płyt CD

W menu Menu projektu wybierz opcję **Wyodrębnij dźwięk z płyty CD**, aby wyodrębnić utwory z płyty CD i utworzyć je jako wydarzenia w projekcie Movie Studio Platinum.

 Aplikacja Movie Studio Platinum nie jest przeznaczona i nie powinna być używana do celów niezgodnych z przepisami, np. do nielegalnego kopiowania lub udostępniania materiałów chronionych prawami autorskimi. Używanie aplikacji Movie Studio Platinum do takich celów jest, między innymi, sprzeczne prawem autorskim stosowanym w Stanach Zjednoczonych i międzynarodowym prawem autorskim, a także z warunkami umowy licencyjnej użytkownika oprogramowania. Działalność taka może być karalna prawnie, a także naraża użytkownika na kary wymienione w umowie licencyjnej użytkownika oprogramowania.


1. W menu Menu projektu wybierz opcję **Wyodrębnij dźwięk z płyty CD** Spowoduje to wyświetlenie okna "Wyodrębnij dźwięk z CD".



2. Wybierz ustawienie z listy rozwijanej **Akcja**, aby określić, w jaki sposób chcesz wyodrębnić dźwięk:

Element	Opis
Odczytaj wg ścieżek	Wybierz, aby wyodrębnić poszczególne utwory z płyty CD. Na liście Ścieżki do wyodrębnienia wybierz utwory, które chcesz wyodrębnić. Każdy utwór z płyty CD zostanie wyodrębniony jako osobna ścieżka w projekcie.
Odczytaj całą płytę	Wybierz, aby wyodrębnić całą zawartość bieżącej płyty CD do pojedynczego pliku. Cała płyta zostaje wyodrębniona jako nowa ścieżka w projekcie.
Odczytaj wg zakresu	Wybierz, aby wyodrębnić zakres czasu. Możesz określić czas rozpoczęcia i zakończenia (albo czas rozpoczęcia i długość). Wybrany zakres czasu jest wyodrębniony jako nowa ścieżka w projekcie.

3. Jeśli wybierzesz z listy rozwijanej **Akcja** opcję **Odczytaj wg ścieżek** lub **Odczytaj wg zakresu**, wskaż utwory lub zakres czasu do wyodrębnienia.


 Kliknij przycisk **Odtwórz**, aby odsłuchać wybrany fragment płyty. Aby odsłuch był możliwy, wyjście dźwiękowe napędu CD musi być podłączone do karty dźwiękowej komputera lub należy skorzystać ze słuchawek podłączonych do gniazda na przedniej ścianie napędu CD.

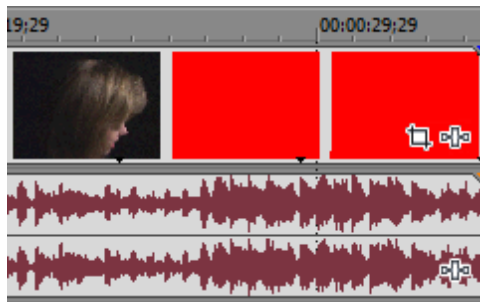
4. Z listy rozwijanej **Napęd** wybierz napęd, w którym znajduje się płyta CD, z jakiej chcesz wyodrębnić dźwięk.
5. Z listy rozwijanej **Prędkość** wybierz prędkość, z jaką chcesz wyodrębnić dźwięk. Jeśli w dźwięku pojawiają się przerwy lub zniekształcenia, zmniejsz prędkość lub kliknij przycisk **Konfiguruj** i dostosuj położenie suwaka **Optymalizacja wyodrębniania dźwięku**.
6. Kliknij przycisk **OK**, aby rozpocząć wyodrębnianie dźwięku.
7. Wprowadź nazwę pliku i wybierz jego docelową lokalizację.

Po zakończeniu wyodrębniania pliki dźwiękowe są dodawane do okna Multimedia projektu.

Edytowanie wydarzeń na osi czasu

Najprawdopodobniej częściej nie będziesz korzystać z całego pliku multimedialnego, jako wydarzenia na ścieżce. Oś czasu Movie Studio Platinum pozwala z łatwością manipulować wydarzeniami i porządkować je.


 Jeśli Movie Studio Platinum nie zdoła odczytać klatek wydarzenia wideo, zostaną one wyświetlone na czerwono na osi czasu (klatki te będą czarne w oknie podglądu wideo i prerenderowanym materiale wyjściowym):




Tworzenie zaznaczeń i ustawianie kursora

Zaznaczenie danych i ustawienie kursora to pierwsze kroki w szeregu działań edycyjnych. Możesz przesuwać wybrane wydarzenia, kopiować je do schowka, usuwać, edytować itd.

Istnieją różne metody zaznaczania wydarzeń, w zależności od rodzaju zaznaczeń, jakich chcesz dokonywać.

 Możesz także wybrać kolejno polecenia **Edycja > Wybierz** i wybrać polecenie z podmenu, aby uzyskać dostęp do dodatkowych metod zaznaczania.


Zaznaczanie pojedynczego wydarzenia

Przy aktywnym narzędziu **Normalny**  kliknij wydarzenie. wydarzenie zostanie podświetlone, by wskazać, że zostało zaznaczone.

Zaznaczanie wiele wydarzeń położonych obok siebie

Użyj tej procedury, by zaznaczyć szereg wydarzeń umieszczonych obok siebie.

1. Przytrzymaj klawisz Shift i kliknij pierwsze i ostatnie wydarzenie, które chcesz zaznaczyć. Te wydarzenia, a także wszystkie pomiędzy nimi, podświetlą się.


 Aby wybrać wszystkie wydarzenia w projekcie, wybierz polecenie **Wybierz** z menu edycji, a następnie z podmenu polecenie **Zaznacz wszystko**.

2. Gdy zakończysz zaznaczanie wydarzeń, puść klawisz Shift.

Zaznaczanie wielu wydarzeń nie położonych obok siebie

Użyj tej procedury, by zaznaczyć szereg wydarzeń, które nie znajdują się obok siebie.

1. Przytrzymaj klawisz Ctrl i kliknij wydarzenia, które chcesz zaznaczyć. Wydarzenia zostaną podświetlone.

 Aby odznaczyć wydarzenie, po prostu kliknij je ponownie.


2. Gdy zakończysz zaznaczanie wydarzeń, puść klawisz Ctrl.

Zaznaczanie wszystkich wydarzeń

Z menu edycji wybierz polecenie **Wybierz**, a następnie z podmenu polecenie **Zaznacz wszystko** (lub wciśnij Ctrl + A), aby wybrać wszystkie ścieżki i wydarzenia w projekcie.

Zaznaczanie wszystkich wydarzeń do końca ścieżki

Kliknij prawym przyciskiem myszy wydarzenie i wybierz z menu skrótów polecenie **Zaznacz wydarzenia do końca**. To wydarzenie i wszystkie kolejne wydarzenia na tej samej ścieżce zostaną zaznaczone.

 Możesz też użyć tego polecenia na wydarzeniach zaznaczonych na różnych ścieżkach.


Zaznaczanie zakresu czasu

Kliknij i przeciągnij wzdłuż paska znaczników, paska układu CD, linijki czasu lub na pusty obszar osi czasu, aby zaznaczyć zakres czasu. Wszystkie wydarzenia — i fragmenty wydarzeń — w obszarze zostaną podświetlone.

 Wskazówki:

- Kliknij dwukrotnie wydarzenie, a następnie przeciągnij w lewo lub prawo, by rozszerzyć zaznaczenie do następnej krawędzi przenikania lub wydarzenia na tej ścieżce.
- Przeciąganie w obrębie wydarzenia zmieni jego położenie na osi czasu. Aby utworzyć zaznaczenie czasowe bez przesuwania wydarzenia, przytrzymaj Ctrl+Shift podczas przeciągania.
- Jeśli pole wyboru **Zezwól na przeciąganie kursora edycji** na karcie **Ogólne** okna dialogowego **Preferencji** jest zaznaczone, przeciąganie kursora edycji zmieni jego pozycję na osi czasu. Aby utworzyć zaznaczenie czasowe bez przesuwania kursora, przytrzymaj Ctrl+Shift podczas przeciągania.

O ile wydarzenie nie jest zablokowane, wybrany zakres czasu wpływa na wszystkie wydarzenia — lub fragmenty wydarzeń — występujące w tym zakresie.

 Aby szybko wybrać całą długość trwania projektu, kliknij dwukrotnie pasek znacznika.

Edytowanie długości zaznaczenia

Możesz przeciągać końce paska zakresu czasu, by modyfikować długość zaznaczenia, lub przeciągnąć środek paska, by przesunąć zakres bez zmiany jego długości.

Pozycjonowanie kursora

Kliknij oś czasu lub linijkę czasu, by ustalić pozycję kursora. Kursor przesunie się do klikniętego miejsca.

Przenoszenie wydarzeń

Położenie wydarzenia na osi czasu określa moment, w którym zostanie ono odtworzone w projekcie. Możesz użyć przeskakiwania, by pomóc sobie dopasować wydarzenia do granic klatek lub znaczników.


Przeciąganie wydarzenia na nową pozycję

Przeciąganie to najprostszy sposób na przesuwanie wydarzeń w projekcie. Możesz przeciągnąć wydarzenie tak, by wystąpiło ono wcześniej lub później w projekcie, albo przeciągnąć je na inną ścieżkę.


1. Kliknij wydarzenie i przytrzymaj przycisk myszy.
2. Przeciągnij wydarzenie do miejsca, w którym chcesz, by było odtwarzane.



Uwagi:

- Jeśli przeciągniesz wydarzenie tak, by nakładało się na inne wydarzenie, zostanie wstawiony przenik powodujący łagodne przejście między oboma wydarzeniami.
 - Jeśli jest wciśnięty przycisk **Auto Ripple** , przeciąganie wydarzenia będzie powodowało automatyczne przesuwanie późniejszych wydarzeń.
3. Puść przycisk myszy.

Przesuwanie wielu wydarzeń na osi czasu

1. Jeśli chcesz przesunąć wybrane i wszystkie kolejne wydarzenia na ścieżce, kliknij prawym przyciskiem myszy pierwsze wydarzenie i wybierz polecenie **Zaznacz wydarzenia do końca** lub włącz funkcję **Auto Ripple** .
2. Przeciągnij wydarzenia do miejsc, w którym chcesz, by były odtwarzane.

Automatyczne przeniki

Przeniki tworzone są automatycznie, gdy nakładasz na siebie dwa wydarzenia.

Tworzenie przeniku

Przeciągnij wydarzenie, tak aby nałożyło się na inne wydarzenie w tej samej ścieżce.

Przenik zostanie automatycznie dodany do — przejście między dwoma wydarzeniami jest płynne.

Zmiana rodzaju efektu fade

Możesz zmienić sposób przenikania i wykorzystać jedną z wielu kombinacji szybkich, wolnych, liniowych, płynnych i ostrych krzywych fade.

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy obszar nakładania się, aby wyświetlić menu skrótów.
2. Wybierz z menu skrótów opcję **Rodzaj efektu fade**, a następnie krzywą fade z podmenu.

Wycinanie, kopiowanie i wklejanie wydarzeń

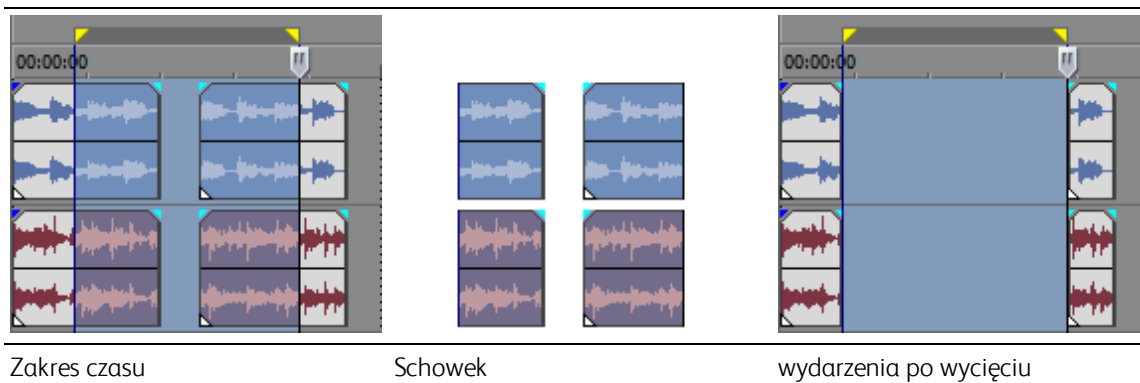
Tak jak edytor tekstu dla materiałów audio i wideo, Movie Studio Platinum umożliwia wycinanie, kopiowanie i wklejanie wydarzeń w nowych miejscach.

Wycinanie wydarzeń

Zaznacz wydarzenia, które chcesz usunąć i wybierz opcje **Edytuj > Wytnij** (lub naciśnij klawisze Ctrl+X). Wybrane wydarzenia zostaną usunięte ze ścieżki i umieszczone w schowku.

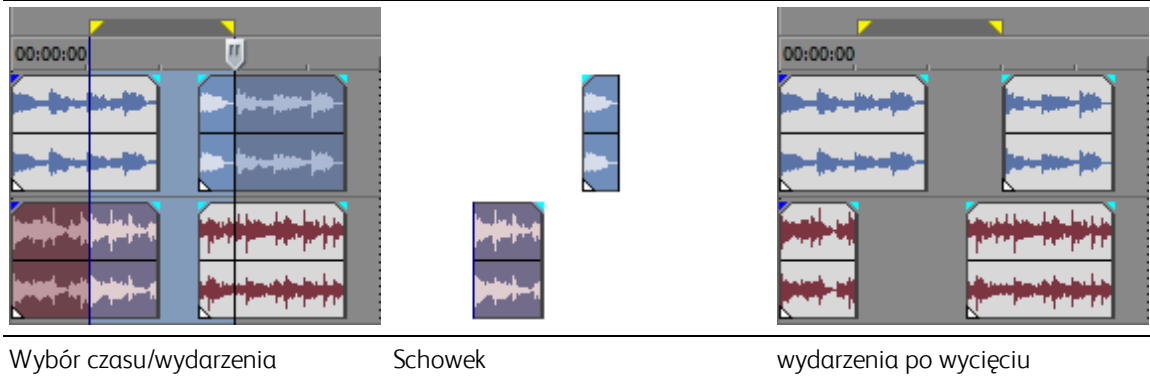
Wycinanie zakresu czasu

Jeśli wytniesz zaznaczenie czasu, wydarzenia na wszystkich ścieżkach zostaną usunięte z osi czasu i umieszczone w schowku. Wydarzenia, które wykraczają poza zakres czasu, są rozdzielane na każdym z końców zaznaczenia czasu:



Wycinanie wybranych wydarzeń z zakresu czasu

Jeśli wytniesz wybrane wydarzenia z zakresu czasu, wybrane wydarzenia zostaną usunięte z osi czasu i umieszczone w schowku. Wybrane wydarzenia, które wykraczają poza zakres czasu, są rozdzielane na każdym z końców zaznaczenia czasu:

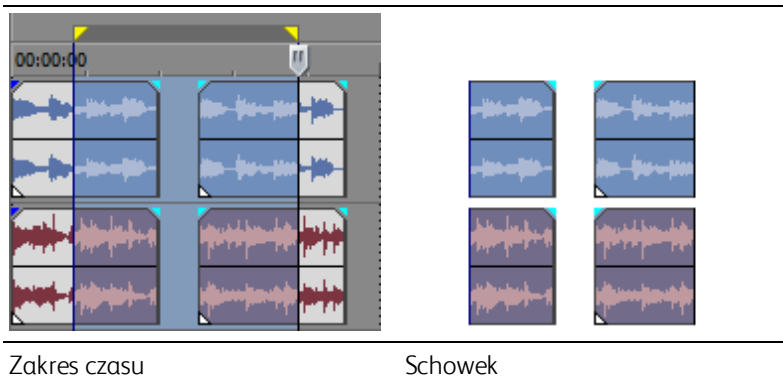


Kopiowanie wydarzeń

Zaznacz wydarzenia i wybierz opcje **Edytuj > Kopiuj** (lub naciśnij klawisze Ctrl+C). Wybrane wydarzenia zostaną skopiowane do schowka. Teraz możesz wkleić wydarzenia w dowolnym miejscu projektu.

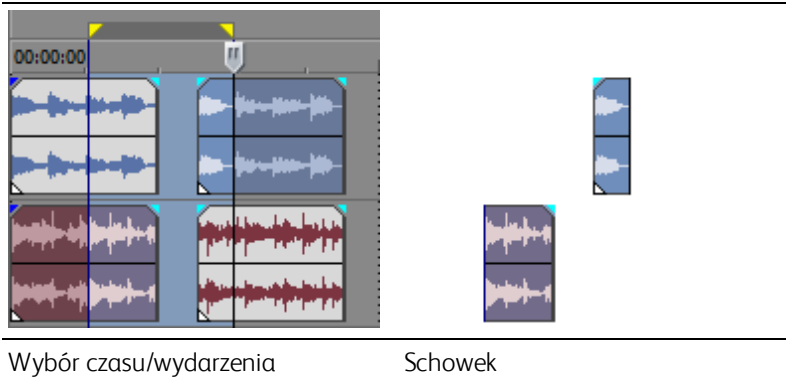
Kopiowanie zakresu czasu

Jeśli kopiujesz zakres czasu, fragmenty wydarzeń w zakresie (na wszystkich ścieżkach) umieszczane są w schowku:



Kopiowanie wybranych wydarzeń z zakresu czasu

Jeśli kopiujesz wybrane wydarzenia z wybranego zakresu czasu, fragmenty wydarzeń, które są w obrębie zaznaczenia czasu umieszczane są w schowku:



Wklejanie wydarzeń

Ustaw kursor i wybierz polecenie **Edycja > Wklej** (lub naciśnij **Ctrl+V**). Wydarzenia ze schowka zostaną wstawione w miejscu położenia kursora.

Kilkukrotne wklejanie zawartości schowka

Z menu edycji wybierz polecenie **Powtóż Wklej** (lub wciśnij **Ctrl+B**), aby wstawić wydarzenia ze schowka wiele razy w miejscu położenia kursora. Możesz też określić odstępy czasowe, według których mają być rozmieszczone wydarzenia.

1. Skopiuj wydarzenia do schowka.
2. Umieść kursor w miejscu, w którym chcesz rozpocząć wklejanie wydarzeń.
3. Z menu edycji wybierz polecenie **Powtóż Wklej**. Pojawi się okno powtórnego wklejania.
4. W polu **Ile razy wkleić** wpisz, ile razy chcesz wkleić wydarzenie.
5. Wybierz opcje i określ ustawienia, jeśli są dostępne:
 - **Na całej długości** — wkleja wydarzenia jedno po drugim bez żadnych przerw.
 - **Równy odstęp** — wkleja wydarzenia z odstępami czasowymi, określonymi za pomocą ustawień **Wklejanie co**, pomiędzy punktami początkowymi wklejanych wydarzeń.Jeśli ustawienie **Wklejanie co** ma wartość mniejszą niż długość zawartości schowka, wklejone wydarzenia będą się nakładać.


Wklejanie i wstawianie wydarzeń

Aby wstawić zawartość schowka w miejscu położenia kursora i sprawić, by istniejące wydarzenia zostały przesunięte w czasie, robiąc miejsce na wklejane wydarzenia, wybierz polecenia **Wstaw Wklej** z menu edycji (lub wciśnij **Ctrl+Shift+V**).




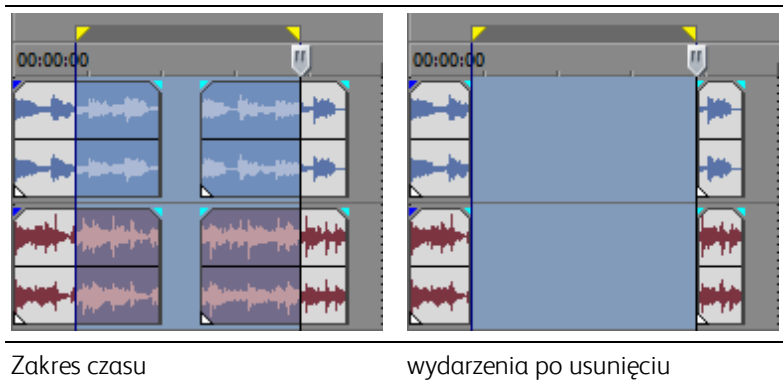
Jeśli kursor znajduje się pośrodku wydarzenia, wydarzenie to zostanie podzielone w miejscu położenia kursora przy wklejaniu nowych wydarzeń.

Usuwanie wydarzeń


Kliknij przycisk **Usuń**  na pasku narzędzi edycji, aby usunąć wybrane wydarzenia lub ścieżki bez kopiowania ich do schowka.

Usuwanie wszystkich wydarzeń w zaznaczeniu czasu

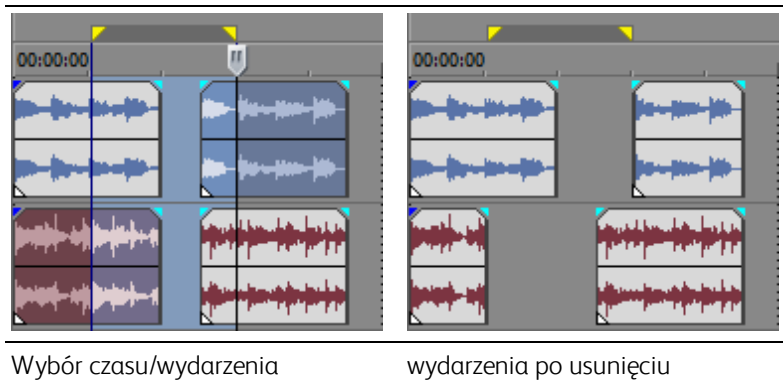
1. Utwórz zaznaczenie czasowe.
2. Naciśnij klawisze Ctrl+Shift+A, aby usunąć zaznaczenie wszystkich wybranych wydarzeń.
3. Kliknij przycisk **Usuń**  na pasku narzędzi edycji pod osią czasu. wydarzenia na wszystkich ścieżkach zostaną usunięte z osi czasu. wydarzenia, które wykraczają poza zakres czasu, są rozdzielane na każdym z końców zaznaczenia czasu:




Usuwanie wybranych wydarzeń

1. Wybierz wydarzenia, które chcesz usunąć.
2. Kliknij przycisk **Usuń**  na pasku narzędzi edycji pod osią czasu.


Jeśli usuniesz wybrane wydarzenia w zaznaczeniu czasu, wybrane wydarzenia zostaną usunięte z osi czasu. Wybrane wydarzenia, które wykraczają poza zakres czasu, są rozdzielane na każdym z końców zaznaczenia czasu:



Przycinanie wydarzeń



Kliknij przycisk **Przytnij**  na pasku narzędzi edycji pod osią czasu, by usunąć wszystkie dane z wydarzeń poza zaznaczonymi.

To polecenie nie działa, jeżeli żadne dane nie są zaznaczone.

1. Przeciągnij kursor, aby nakreślić zaznaczenie na osi czasu (lub skorzystaj w tym celu z klawiszy ze strzałkami, trzymając naciśnięty klawisz Shift).
2. Kliknij przycisk **Przytnij**  na pasku narzędzi edycji. Wszystkie dane poza zaznaczeniem zostaną usunięte. Wydarzenia, które nie zostały zaznaczone, nie zostaną przycięte.



Wskazówki:

- Kliknij przycisk **Przytnij początek**  (lub naciśnij klawisze Alt+[), aby przyciąć początek wydarzenia do pozycji kursora.
- Kliknij przycisk **Przytnij koniec**  (lub naciśnij klawisze Alt+]), aby przyciąć koniec wydarzenia do pozycji kursora.

Automatyczna edycja Ripple poedycyjny

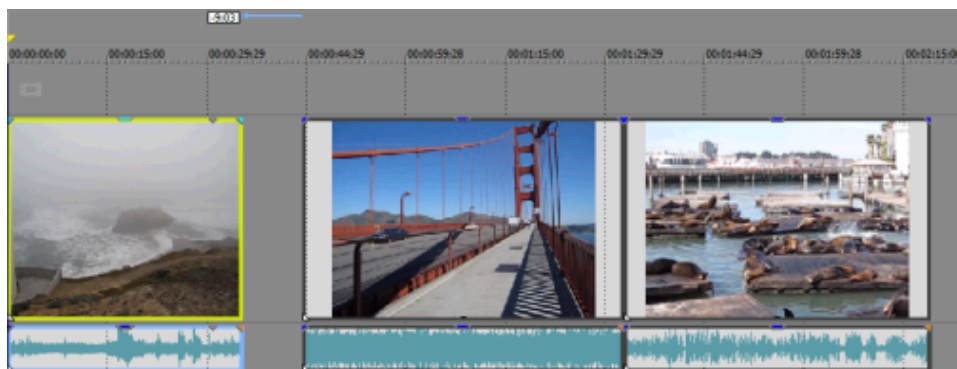
Po wykonaniu edycji w zadaniach wymienionych poniżej możesz automatycznie zastosować efekt ripple na zawartości osi czasu:

- Dostosowanie czasu trwania wydarzenia poprzez trzymowanie, trzymowanie przesuwne, przewijanie lub rozciągnięcie czasu.
- Przenoszenie wydarzeń.
- Wycinanie wydarzeń.
- Wklejanie wydarzeń.
- Usuwanie wydarzeń.

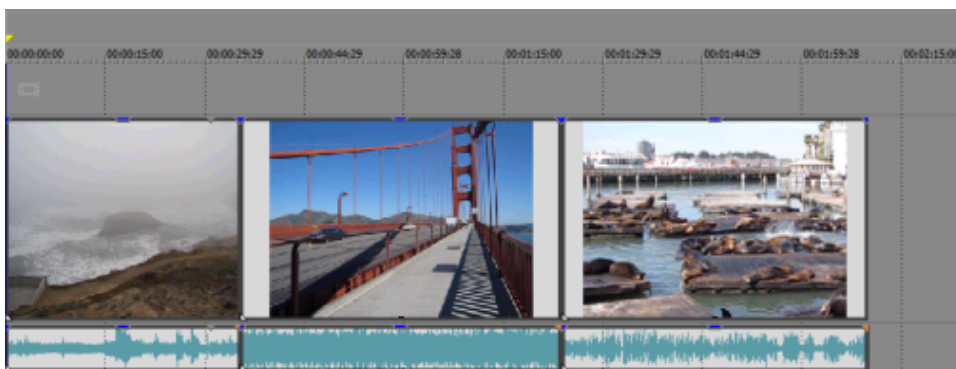
Kliknij przycisk **Auto Ripple**  (lub wciśnij klawisze Ctrl+L), aby włączyć lub wyłączyć ripple automatyczny.

Przy włączonej funkcji ripple automatycznego efekt ripple jest stosowany do wydarzeń na ścieżkach, które były edytowane.


W poniższym przykładzie pierwsze wydarzenie zostaje przycięte, a strzałka nad osią czasu wskazuje, gdzie nastąpi efekt poedycyjnego ripple, oraz kierunek przesunięcia odnośnych wydarzeń.




Zawartość osi czasu podlega ripple po wykonaniu edycji. W poniższym przykładzie efekt poedycyjnego ripple zamyka przestrzeń pomiędzy pierwszym a drugim wydarzeniem.



Dzielenie wydarzeń

Kliknij przycisk **Podziel**  na pasku narzędzi edycji, aby podzielić jedno lub więcej zaznaczonych wydarzeń w obecnym położeniu kursora.

Dzielenie wydarzenia pozwala na zmodyfikowanie jego małej części lub rozbicie na kilka części, które możesz niezależnie edytować. Na przykład możesz chcieć zastosować efekt w odniesieniu do części wydarzenia, a następnie przywrócić wydarzenie do pierwotnych ustawień.

1. Umieść kursor w miejscu, w którym chcesz podzielić wydarzenia, lub zaznacz zakres czasu.
2. Wybierz wydarzenia, które chcesz podzielić.
3. Kliknij przycisk **Podziel**  na pasku narzędzi edycji:
 - Jeśli nie zaznaczysz żadnego wydarzenia, wydarzenia znajdujące się na obecnej pozycji kursora zostaną podzielone między wszystkie ścieżki.
 - Jeśli utworzysz zakres czasu, wydarzenia zostaną podzielone na obu końcach zakresu między wszystkie ścieżki.
 - Jeśli zaznaczysz wydarzenia wewnątrz zakresu czasu, zostaną one podzielone na każdym z końców zakresu.
 - Przytrzymaj klawisze Ctrl+Alt+Shift i kliknij wydarzenie, by je podzielić. Przytrzymaj klawisze Ctrl+Alt+Shift i przeciągnij wydarzenie, by je podzielić w miejscu kliknięcia, a następnie przyciąć w kierunku przeciągania.

Cofanie lub ponawianie operacji edycji


Cofanie i przywracanie pozwalają ci eksperymentować z projektem. Edytuj ile dusza zapragnie. Jeśli zmienisz zdanie, możesz zawsze cofnąć zmiany. Jeśli znowu zmienisz zdanie, możesz zawsze przywrócić wycofane edytowanie (uff!).

Jeśli, na przykład, przypadkiem usuniesz ścieżkę kliknij **Cofnij**, aby ją odzyskać.




Możesz przeprowadzić nieograniczoną liczbę cofnięć, czyli możesz przywrócić projekt do dowolnego stanu od ostatniego użycia polecenia **Zapisz**.


Cofanie ostatnio wykonanej akcji

Z menu edycji wybierz Cofnij lub kliknij przycisk Cofnij .

Cofanie szeregu akcji


1. Kliknij strzałkę ▾ obok przycisku Cofnij . Wyświetlona zostanie lista ostatnich akcji, które mogą zostać cofnięte.
2. Wybierz akcję, którą chcesz cofnąć. Jeśli akcji nie widać na liście, użyj paska przewijania, by zobaczyć całą listę. Wybrana akcja i wszystkie akcje nad nią zostaną cofnięte.


Odwracanie efektów ostatniego cofnięcia

Z menu edycji wybierz Ponów lub kliknij przycisk Ponów .

 Jeśli później zdecydujesz, że przywrócenie cofniętej akcji nie było tym, o co ci chodziło, kliknij przycisk Cofnij .

Odwracanie efektów szeregu cofnięć

 Gdy przywracasz akcję Cofnij, przywracasz też wszystkie akcje znajdujące się nad nią na liście.

1. Kliknij strzałkę ▾ obok przycisku Ponów . Wyświetlona zostanie lista ostatnich cofniętych akcji, które mogą zostać ponowione.
2. Wybierz cofniętą akcję, którą chcesz ponowić. Jeśli akcji nie widać na liście, użyj paska przewijania, by zobaczyć całą listę. Wybrana akcja i wszystkie akcje nad nią zostaną ponowione.

Cofanie wszystkich zmian


Z menu edycji wybierz Cofnij **wszystkie**, by cofnąć wszystkie zmiany z historii cofania.

Możesz zobaczyć pełną historię zmian klikając strzałkę ▾ obok przycisku Cofnij .



Przybliżanie i powiększanie

Kontrolki znajdujące się w lewym dolnym rogu osi czasu służą do tego, by zmienić stopień powiększenia projektu.

 Wskazówki:

- Dwukrotne kliknięcie przycisku **Narzędzie przybliżenia**  w rogu osi czasu ustala powiększenie poziome i pionowe tak, by była wyświetlona jak największa część projektu.
- Kółka myszki można używać do szybkiego przybliżania i oddalania.



Wykonać zbliżenie do wysokości ścieżki

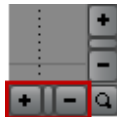
- Kliknij przycisk **Przybliżenie wysokości ścieżki** , aby zwiększyć poziom powiększenia wysokości ścieżki i zobaczyć więcej szczegółów wydarzenia.
- Kliknij przycisk **Oddalenie wysokości ścieżki** , aby zmniejszyć poziom powiększenia wysokości ścieżki i zobaczyć więcej ścieżek.
- Kliknij i przeciągnij obszar między przyciskami, aby zwiększyć lub zmniejszyć poziom powiększenia wysokości ścieżki.




 Wciśnij Ctrl+Shift+strzałka w górę/dół, by zwiększyć lub zmniejszyć wysokość wszystkich ścieżek.

Wykonać zbliżenie do wybranego wydarzenia


- Kliknij przycisk **Przybliż czas** , aby zwiększyć poziom powiększenia poziomego i zobaczyć więcej szczegółów wydarzenia.
- Kliknij przycisk **Oddal czas** , aby zmniejszyć poziom powiększenia poziomego i widzieć dłuższy fragment osi czasu.
- Kliknij i przeciągnij obszar między przyciskami, aby przybliżyć lub oddalić oś czasu.




 Do regulacji powiększenia możesz też użyć strzałek w górę/dół:

- Naciśnij klawisz strzałki w górę/dół, by precyzyjnie regulować powiększenie poziome.
- Wciśnij Ctrl+klawisz strzałki w górę/w dół, by przybliżyć większymi skokami. Jeśli zaznaczono czas, Ctrl+strzałka w górę/w dół powiększy to zaznaczenie.

Wykonać zbliżenie do wybranego obszaru

Kliknij przycisk **Narzędzie przybliżenia**  w rogu osi czasu, by tymczasowo zmienić kursor na narzędzie Przybliżenie. Zaznacz obszar osi czasu, który chcesz powiększyć, a kursor zamieni się w poprzednie aktywne narzędzie.



 Wciśnij Ctrl+strzałka w górę/w dół, aby powiększyć zaznaczenie.

Korzystanie ze znaczników i regionów


Znaczniki i regiony służą za punkty odniesienia wzdłuż osi czasu Movie Studio Platinum i ułatwiają rozmieszczanie wydarzeń na osi czasu.

Wstawianie znaczników

W menu Wstaw wybierz opcję **Znacznik**, aby dodać znacznik w miejscu położenia kursora. Znaczniki służą do wskazywania ważnych punktów w projekcie lub do umieszczania w nim notatek.



Wstawianie znacznika

1. Umieść kursor w miejscu, w którym chcesz dodać znacznik.
2. W menu Wstaw wybierz opcję **Znacznik**. W miejscu położenia kursora zostanie dodany znacznik  i pojawi się pole edycji.
3. Wpisz w polu edycji nazwę znacznika i naciśnij klawisz Enter.



Znaczniki możesz też wstawiać podczas odtwarzania, naciskając klawisz M.

Nadawanie lub zmiana nazwy znacznika

Kliknij prawym przyciskiem myszy etykietę znacznika  i wybierz w menu skrótów polecenie **Zmień nazwę**. Wpisz w polu edycji nazwę znacznika, a następnie naciśnij klawisz Enter.

- lub -


Kliknij dwukrotnie po prawej stronie znacznika i wpisz nazwę w polu edycji.

Przenoszenie znacznika



Przeciągnij etykietę znacznika  na nowe miejsce.

 Podczas przeciągania trzymaj naciśnięty klawisz Shift, aby tymczasowo unieważnić aktualne ustawienie przeskakiwania.



Usuwanie znacznika

Kliknij prawym przyciskiem myszy etykietę znacznika  i wybierz w menu skrótów polecenie **Usuń**.

Usuwanie z projektu wszystkich znaczników i obszarów

Kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar paska znaczników, wybierz opcję **Znaczniki/obszary**, a następnie wybierz w podmenu polecenie **Usuń wszystkie**. Spowoduje to usunięcie z projektu wszystkich znaczników  i obszarów .

Usuwanie wszystkich znaczników ze wskazanej strefy

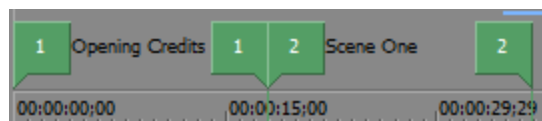
Kliknij prawym przyciskiem myszy nad obszarem pętli, wybierz opcję **Znaczniki/obszary**, a następnie wybierz w podmenu polecenie **Usuń wszystko w zaznaczeniu**. Spowoduje to usunięcie z zaznaczonej strefy wszystkich znaczników  i obszarów .

Przenoszenie kursora do miejsca znacznika


Kliknij etykietę znacznika .

Wstawianie obszarów


W menu **Wstaw** wybierz opcję **Obszar**, aby dodać etykiety obszaru na obu końcach bieżącego zaznaczenia. Obszary służą do wskazywania fragmentów projektu, np. napisów końcowych lub ujęć, bądź do umieszczania notatek w projekcie.



Wstawianie obszaru

1. Przeciągnij kursor po osi czasu lub na pasku znaczników, aby nakreślić zaznaczenie czasu.
2. W menu **Wstaw** wybierz opcję **Obszar**. Na początku i końcu zaznaczenia zostaną umieszczone ponumerowane etykiety obszaru  oraz pojawi się pole edycji.
3. Wpisz w polu edycji nazwę obszaru i naciśnij klawisz Enter.


Przenoszenie kursora do etykiety obszaru

Kliknij tag obszaru 





Aby przenieść kursor na początek lub koniec obszaru, kliknij prawym przyciskiem myszy jedną z etykiet obszaru i wybierz w menu skrótów polecenie **Przejdź do początku** lub **Przejdź do końca**.



Usuwanie obszaru

Kliknij prawym przyciskiem myszy jedną z etykiet obszaru  i wybierz w menu skrótów polecenie **Usuń**.


Usuwanie z projektu wszystkich znaczników i obszarów

Kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar paska znaczników, wybierz w menu skrótów opcję **Znaczniki/obszary**, a następnie wybierz w podmenu polecenie **Usuń wszystkie**. Spowoduje to usunięcie z projektu wszystkich obszarów  i znaczników .

Usuwanie wszystkich znaczników i obszarów ze wskazanej strefy

1. Przeciągnij wzdłuż paska znaczników, aby zaznaczyć strefę, z której chcesz usunąć wszystkie znaczniki i obszary.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar paska znaczników, wybierz w menu skrótów opcję **Znaczniki/obszary**, a następnie wybierz w podmenu polecenie **Usuń wszystko w zaznaczeniu**. Spowoduje to usunięcie z zaznaczonej strefy wszystkich obszarów  i znaczników .


Nadawanie lub zmiana nazwy obszaru

Kliknij prawym przyciskiem myszy etykietę początku obszaru  i wybierz w menu skrótów polecenie **Zmień nazwę**.

- lub -

Kliknij dwukrotnie po prawej stronie etykiety obszaru i wpisz nazwę w polu edycji.

Zaznaczanie obszaru

Kliknij prawym przyciskiem myszy etykietę początku lub końca obszaru  i wybierz w menu skrótów polecenie **Wybierz obszar**. Obszar zostanie zaznaczony.

- lub -

Dwukrotnie kliknij początkowy lub końcowy tag obszaru. Obszar zostanie zaznaczony.

Przenoszenie obszaru

Przeciągnij jedną z etykiet obszaru , aby przenieść ją i zmienić w ten sposób wielkość obszaru.

Aby przenieść obszar, zachowując jego długość, podczas przeciągania etykiety obszaru trzymaj naciśnięty klawisz Alt.

Wstawianie efektów

Używając efektów, możesz manipulować składnikami dźwiękowymi i filmowymi w projekcie.

Dołączone wtyczki dźwiękowe mogą poprawić jakość dźwięku w projekcie lub umożliwić tworzenie unikatowych brzmień. Movie Studio Platinum obsługuje dodatkowe efekty DirectX i VST różnych producentów. Efekty dźwiękowe mogą objąć wszystkie wydarzenia na ścieżce albo ograniczyć się do jednego.

Na dołączone wtyczki wideo składają się efekty, przejścia oraz generatory tekstu i tła. Efekty mogą być używane do polepszania jakości wideo lub manipulacji obrazem, przejścia mogą zmienić sposób łączenia się wydarzeń filmowych, natomiast za pomocą generatorów można tworzyć tekst i kolorowe tła.




Użyj zakładki efektów VST w oknie Preferencji, aby wskazać, gdzie aplikacja ma szukać wtyczek VST i aby wybrać, których wtyczek chcesz użyć.


Dodawanie efektów ścieżki dźwiękowej

Wtyczki DirectX lub VST poziomu ścieżki stosowane są w odniesieniu do każdego wydarzenia z wybranej ścieżki.




Pamiętaj, że używanie wtyczek niemodyfikujących długości (np. rozciągnięcie czasowe, zmiana wysokości bez zachowania długości i niektóre ustawienia Vibrato) spowoduje, że dźwięk będzie odtwarzany bez synchronizacji z kształtem fali wyświetlanej na osi czasu oraz z innymi ścieżkami. Jeśli łańcuch efektów zawiera wtyczki modyfikujące długość, jego ikona będzie wyświetlana w kolorze żółtym (), aby wskazać, że stosowana jest automatyczna kompensacja opóźnienia wtyczek.

Tworzenie łańcucha efektów ścieżki

1. Kliknij przycisk **Efekty ścieżki**  w nagłówku ścieżki lub wybierz ścieżkę, a następnie **Narzędzia > Audio > Efekty ścieżki**.



Jeśli nie istnieją efekty dodane do wydarzenia, wyświetlone zostanie okno wyboru wtyczek.

Jeśli do wydarzenia nie są dodane efekty, wyświetlone zostanie okno efektów ścieżki audio. Kliknij przycisk **Łańcuch wtyczek** , aby otworzyć ekran wyboru wtyczek.

2. Wybierz wszystkie wtyczki, które chcesz dodać, a następnie kliknij przycisk **Dodaj**.

Wtyczki wyświetlane są u góry okna w kolejności, w jakiej zostały dodane.





Aby zmienić kolejność wtyczek w łańcuchu, po prostu przeciągnij przycisk wtyczki w nowe miejsce lub kliknij przycisk **Przesuń wtyczkę w lewo**  albo **Przesuń wtyczkę w prawo** .

3. Kliknij przycisk **OK**.

Wyświetlone zostanie okno efektów ścieżki audio.

4. Użyj ustawień w oknie efektów ścieżki audio, aby włączać/pomijać efekty, edytować ich parametry oraz dodawać i usuwać efekty wchodzące w skład łańcucha.

Edycja łańcucha efektów ścieżki.



1. Kliknij przycisk Efekty ścieżki  w nagłówku ścieżki.
Wyświetlone zostanie okno efektów ścieżki audio.
2. Wybierz przycisk efektów w górnej części okna.
 Usuń zaznaczenie pola wyboru, aby pominąć efekt bez usuwania go z łańcucha.
3. Użyj panelu w dolnej części okna, aby dostosować ustawienia efektów.

Więcej informacji na temat danej wtyczki






Więcej informacji na temat używania poszczególnych wtyczek uzyskasz, klikając przycisk **Pomoc wtyczki ?** w oknie efektów ścieżki audio. Spowoduje to wyświetlenie pliku pomocy wtyczki.

Dodawanie efektów wydarzeń dźwiękowych

Wtyczki DirectX lub VST poziomu wydarzenia są stosowane tylko do wydarzenia, do którego je dodano.



-  Pamiętaj, że używanie wtyczek niemodyfikujących długości (np. rozciągnięcie czasowe, zmiana wysokości bez zachowania długości i niektóre ustawienia Vibrato) spowoduje, że dźwięk będzie odtwarzany bez synchronizacji z kształtem fali wyświetlanej na osi czasu oraz z innymi ścieżkami. Jeśli łańcuch efektów zawiera wtyczki modyfikujące długość, jego ikona będzie wyświetlana w kolorze żółtym () , aby wskazać, że stosowana jest automatyczna kompensacja opóźnienia wtyczek.

Tworzenie łańcucha efektów wydarzeń

1. Wybierz wydarzenie, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekty**  lub wybierz **Narzędzia > Audio > Efekty wydarzeń dźwiękowych**.
Jeśli nie istnieją efekty dodane do wydarzenia, wyświetlone zostanie okno wyboru wtyczek.
Jeśli do wydarzenia są dodane efekty, wyświetlone zostanie okno efektów wydarzenia audio. Kliknij przycisk **łańcuch wtyczek** , aby otworzyć ekran wyboru wtyczek.
2. Wybierz wszystkie wtyczki, które chcesz dodać, a następnie kliknij przycisk **Dodaj**.
Wtyczki wyświetlane są u góry okna w kolejności, w jakiej zostały dodane.
 Aby zmienić kolejność wtyczek w łańcuchu, po prostu przeciągnij przycisk wtyczki w nowe miejsce lub kliknij przycisk **Przesuń wtyczkę w lewo**  albo **Przesuń wtyczkę w prawo** .
3. Kliknij przycisk **OK**.
Wyświetlone zostanie okno efektów wydarzenia audio.

4. Użyj ustawień w oknie efektów wydarzenia audio, aby włączać/pomijać efekty, edytować ich parametry oraz dodawać i usuwać efekty wchodzące w skład łańcucha.

Edycja łańcucha efektów wydarzenia


1. Wybierz wydarzenie na osi czasu i kliknij przycisk **Dodaj efekty** 
Wyświetlone zostanie okno efektów wydarzenia audio.
2. Wybierz przycisk efektów w górnej części okna.
 Usuń zaznaczenie pola wyboru, aby pominąć efekt bez usuwania go z łańcucha.
3. Użyj panelu w dolnej części okna, aby dostosować ustawienia efektów.

Więcej informacji na temat danej wtyczki

Więcej informacji na temat używania poszczególnych wtyczek uzyskasz, klikając przycisk **Pomoc wtyczki ?** w oknie efektów wydarzenia audio. Spowoduje to wyświetlenie pliku pomocy wtyczki.



Dodawanie efektów wideo

Istnieje kilka metod dodawania efektów do filmu. Wtyczki wideo można dodawać do ścieżek, wydarzeń filmowych lub źródłowych plików multimedialnych (za pośrednictwem okna multimediiów projektu).

 Aby precyzyjnie przesunąć fadery i suwaki, przytrzymaj Ctrl, przeciągając regulator.

Dodawanie efektów wydarzeń filmowych

Efekty wydarzenia wideo są stosowane do poszczególnych wydarzeń.

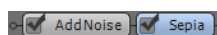
1. Wybierz wydarzenie, a następnie kliknij przycisk **Dodaj efekty** 
Jeśli nie istnieją efekty dodane do wydarzenia, wyświetlone zostanie okno wyboru wtyczek.
Jeśli istnieją efekty dodane do wydarzenia, w obszarze dokowania okien wyświetlone zostanie okno efektów wydarzenia wideo. Kliknij przycisk **Łańcuch wtyczek** , aby otworzyć ekran wyboru wtyczek.
2. Wybierz wszystkie wtyczki, które chcesz dodać, a następnie kliknij przycisk **Dodaj**.
3. Kliknij **OK**, aby zamknąć ekran wyboru wtyczek.
Okno efektów wydarzenia wideo zostanie wyświetlone w obszarze dokowania okien.

4. Użyj ustawień w oknie efektów wydarzenia wideo, aby włączać/pomijać efekty, edytować ich parametry oraz dodawać i usuwać efekty wchodzące w skład łańcucha.



Wskazówki:

- Aby zmienić kolejność wtyczek w ramach łańcucha, przeciągnij przycisk danej wtyczki w wybrane miejsce.




- Możesz także przeciągnąć efekt z okna efektów wideo do wydarzenia na osi czasu. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "Okno efektów wideo" na stronie 22.
- Możesz także kliknąć dwukrotnie ustawienie w oknie efektów wideo, aby zastosować ustawienie efektu do wybranego wydarzenia.

Dodawanie efektów ścieżki wideo

Efekty ścieżki wideo są stosowane do każdego wydarzenia w ścieżce.

1. Kliknij przycisk Efekty ścieżki .

Jeśli nie istnieją efekty dodane do ścieżki, wyświetlone zostanie okno wyboru wtyczek.

Jeśli istnieją efekty dodane do ścieżki, w obszarze dokowania okien wyświetlone zostanie okno efektów ścieżki wideo. Kliknij przycisk Łańcuch wtyczek , aby otworzyć ekran wyboru wtyczek.

2. Wybierz wszystkie wtyczki, które chcesz dodać, a następnie kliknij przycisk Dodaj.
3. Kliknij OK, aby zamknąć ekran wyboru wtyczek.

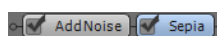
Okno efektów ścieżki wideo zostanie wyświetlone w obszarze dokowania okien.

4. Użyj ustawień w oknie efektów ścieżki wideo, aby włączać/pomijać efekty, edytować ich parametry oraz dodawać i usuwać efekty wchodzące w skład łańcucha.



Wskazówki:

- Aby zmienić kolejność wtyczek w ramach łańcucha, przeciągnij przycisk danej wtyczki w wybrane miejsce.




- Możesz także przeciągnąć efekt z okna efektów wideo do nagłówka ścieżki na liście ścieżek.
- Możesz także kliknąć dwukrotnie ustawienie w oknie efektów wideo, aby zastosować ustawienie efektu do wybranej ścieżki (jeśli nie zaznaczysz żadnego wydarzenia).

Dodawanie efektów mediów wideo

Efekty mediów wideo stosowane są do każdego pliku multimedialnego w projekcie. Źródłowy plik multimedialny pozostanie niezmieniony.

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy plik w oknie multimediów projektu i wybierz opcję **Efekty mediów**.

Jeśli nie istnieją efekty dodane do pliku, wyświetlone zostanie okno wyboru wtyczek.

Jeśli nie istnieją efekty dodane do pliku, w obszarze dokowania okien wyświetlone zostanie okno efektów mediów. Kliknij przycisk **Łańcuch wtyczek** , aby otworzyć ekran wyboru wtyczek.

2. Wybierz wszystkie wtyczki, które chcesz dodać, a następnie kliknij przycisk **Dodaj**.

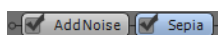
3. Kliknij **OK**, aby zamknąć ekran wyboru wtyczek.

Okno efektów mediów zostanie wyświetlone w obszarze dokowania okien.

4. Użyj ustawień w oknie efektów mediów, aby włączać/pomijać efekty, edytować ich parametry oraz dodawać i usuwać efekty wchodzące w skład łańcucha.






Aby zmienić kolejność wtyczek w ramach łańcucha, przeciągnij przycisk danej wtyczki w wybrane miejsce.

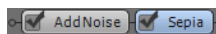


Edycja istniejących efektów wideo

1. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wyświetlić okno edycji dla typu efektu, który chcesz zmodyfikować:

- **Efekty wydarzeń:** Kliknij przycisk **Efekty wydarzenia**  na wydarzeniu na osi czasu lub wybierz wydarzenie na osi czasu i kliknij przycisk **Dodaj efekty** .
- **Efekty ścieżki:** Kliknij przycisk **Efekty ścieżki**  w nagłówku ścieżki.
- **Efekty mediów:** Kliknij prawym przyciskiem myszy plik w oknie multimediów projektu i wybierz opcję **Efekty mediów**.

2. Wybierz przycisk efektów w górnej części okna.



Usuń zaznaczenie pola wyboru, aby pominąć efekt bez usuwania go z łańcucha.

3. Użyj panelu w dolnej części okna, aby dostosować ustawienia efektów.



Kliknij przycisk **Usuń wybraną wtyczkę** , aby usunąć bieżącą wtyczkę z łańcucha.

Więcej informacji na temat danej wtyczki

Wtyczki wideo zainstalowane w systemie będą różne w zależności od wersji używanego oprogramowania. Aby uzyskać więcej informacji na temat konkretnej wtyczki, kliknij przycisk **Pomoc wtyczki** w oknie efektów wideo, aby uzyskać dostęp do pomocy online.

Dodawanie przejść

Użyj okna przejść, aby wybrać i przejrzeć efekty przejścia, których możesz użyć do określenia, jak wydarzenie wideo zaczyna się i kończy lub w jaki sposób jedno wydarzenie przechodzi w drugie.

 Aby precyzyjnie przesunąć fadery i suwaki, przytrzymaj Ctrl, przeciągając regulator.

Dodawanie przejść do wydarzeń

1. W oknie przejść wskaż dane ustawienie, aby wyświetlić animowany przykład.
2. Gdy znajdziesz ustawienie, którego chcesz użyć, przeciągnij je do miejsca, w którym ma obowiązywać na osi czasu.

Możesz upuścić przejście na dowolny z końców wydarzenia, pomiędzy dwoma nakładającymi się wydarzeniami lub pomiędzy dwoma wydarzeniami sąsiadującymi.

Wyświetlone zostanie okno efektów wydarzenia wideo, które pozwala edytować ustawienia przejść.

Dodawanie przejścia do wszystkich wybranych wydarzeń

Jeśli zwykle używasz tych samych przejść, możesz zaoszczędzić czas, dodając dane przejście do wszystkich wybranych wydarzeń.

1. Wybierz wydarzenia, do których chcesz dodać przejście.
2. W oknie przejść wskaż dane ustawienie, aby wyświetlić animowany przykład.
3. Gdy znajdziesz ustawienie, którego chcesz użyć, przeciągnij je do jednego z wybranych wydarzeń.


Nowe przejście zastąpi wszystkie istniejące przejścia w wybranych wydarzeniach.

Wyświetlone zostanie okno efektów wydarzenia wideo, które pozwala edytować ustawienia przejść.

Zmiana szybkości / czasu trwania przejścia

Po dodaniu przejścia do wydarzenia możesz łatwo dostosować czas jego trwania, co spowoduje zmianę szybkości, z jaką przejście będzie wykonywane.

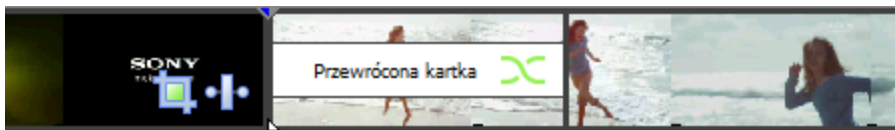
Dostosowanie przejścia na początku lub na końcu wydarzenia

1. Przytrzymaj kursor nad krawędzią przejścia, aż kursor fade  zostanie wyświetlony.
2. Przeciągnij krawędź przejścia, aby określić nową długość:



Dostosowanie przejścia między dwoma wydarzeniami

Przeciągnij dowolne z wydarzeń, aby zmienić stopień nakładania się między nimi. Długość przejścia zostanie zaktualizowana, tak aby pasowała do obszaru nakładania:




Edycja przejścia

Kliknij prawym przyciskiem myszy przejście i wybierz opcję **Właściwości przejścia**, aby zmienić ustawienia przejścia.

Zmiana przejścia na inne

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy przejście i wybierz opcję **Właściwości przejścia**, aby zmienić ustawienia przejścia.
2. Przeciągnij inne przejście z okna przejść do okna dialogowego Przejście.

Usuwanie przejścia

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy przejście i wybierz opcję **Właściwości przejścia**, aby zmienić ustawienia przejścia.
2. Kliknij przycisk **Usuń wybraną wtyczkę** , aby usunąć bieżące przejście.


Więcej informacji na temat określonego przejścia

Wtyczki wideo zainstalowane w systemie będą różne w zależności od wersji używanego oprogramowania.


Tworzenie tekstu i tytułów

Większość projektów filmowych zawiera ekran tytułowy i napisy końcowe. Istnieje kilka sposobów, aby dodać tekst do projektu: możesz użyć dołączonej wtyczki do nieruchomego tekstu i przewijających się napisów końcowych albo użyć zewnętrznego edytora grafiki, aby utworzyć obrazy z napisami.

Dodawanie tekstu przy użyciu wtyczki Tytuły i tekst

1. Z okna generatorów multimediiów przeciągnij ustawienie Tytuły i tekst na oś czasu, aby utworzyć wygenerowane wydarzenie multimediiów.
 Jeśli chcesz, by tekst był widoczny jako nakładka, dodaj go do ścieżki nad wideo, na którym ma być nałożony, i użyj przezroczystego tła.
2. Użyj kontroltek wtyczki Tytuły i tekst, aby zmienić wygląd tekstu.

Wstawianie tekstu przy użyciu wtyczki Tekst

1. Z okna generatorów multimediiów przeciągnij ustawienie Tekst na oś czasu, aby utworzyć wygenerowane wydarzenie multimediiów.
 Jeśli chcesz, by tekst był widoczny jako nakładka, dodaj go do ścieżki nad wideo, na którym ma być nałożony, i użyj przezroczystego tła.
2. Użyj kontroltek wtyczki Tekst, aby zmienić wygląd tekstu.

Renderowanie projektów (Renderuj jako)



Gdy zakończysz edycję swojego projektu programu Movie Studio Platinum lub gdy chcesz zobaczyć jego finalną postać, możesz w kreatorze tworzenia filmów wybrać lokalizację **Zapisz na dysku twardym** i zapisać projekt jako pojedynczy plik na twardym dysku. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "[Zapisywanie filmu na dysku twardym](#)" na stronie 75.

Jeśli musisz uzyskać dostęp do dodatkowych opcji renderowania, kliknij przycisk **Opcje zaawansowane**, aby otworzyć okno dialogowe **Renderuj jako**.



Podczas renderowania projektu jego plik nie ulega zmianie (zastąpieniu, usunięciu lub przeróbce). Możesz wrócić do oryginalnego projektu i przeprowadzić jego edycję lub korektę, a następnie wyrenderować ponownie.


Renderowanie projektu z zaawansowanymi opcjami

1. Z menu Menu projektu, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
2. Kliknij przycisk **Zapisz na dysku twardym** . Zostanie wyświetlone okno zapisywania na dysku twardym.
3. Kliknij przycisk **Opcje zaawansowane**, aby otworzyć okno dialogowe „Renderuj jako”.
4. Wybierz rodzaj pliku w polu **Formaty**, by określić rodzaj pliku, który chcesz stworzyć.

Gdy zaznaczysz format wyjściowy, po prawej stronie okna zostanie wyświetlona lista dostępnych szablonów renderowania. Kliknij szablon, by go wybrać i użyć danego formatu do renderowania lub wybierz szablon i kliknij opcję **Dostosuj szablon**, by modyfikować jego ustawienia.

5. W polu **Katalog** jest wyświetlana ścieżka do katalogu, w którym zostanie zapisany plik. Kliknij strzałkę w dół ▼, aby wybrać ostatnio używany folder, albo kliknij przycisk **Przeglądaj**, aby wybrać nowy folder.
6. Wpisz nazwę w polu **Nazwa** lub kliknij przycisk **Przeglądaj** i w oknie przeglądania wybierz plik, by zastąpić istniejący plik.

7. Kliknij strzałkę w dół (▼) obok wskaźnika **Opcje renderowania** i zaznacz lub wyczyść pola wyboru zgodnie z potrzebami:
- Zaznacz pole wyboru **Renderuj tylko obszar pętli**, jeśli chcesz zapisać tylko część projektu zawartą w obszarze pętli. Działanie tej opcji nie wymaga zaznaczenia pola wyboru **Odtwarzanie pętli**.

Pole to jest dostępne tylko wtedy, jeśli utworzone zostało zaznaczenie czasowe na osi czasu.
 - W większości sytuacji należy zaznaczyć pole wyboru **Rozciągnij wideo, żeby wypełniało wyjściową klatkę (bez letterboxa)**, jeśli renderujesz do formatu wyjściowego o nieco innych proporcjach obrazu niż wybrane w ustawieniach projektu. Zapobiegnie to pojawieniu się czarnych pasów na górze i na dole lub po bokach obrazu wyjściowego.
 - Jeśli wybrany rodzaj pliku obsługuje tę funkcję, możesz zaznaczyć pole wyboru **Zapisz znaczniki projektu w pliku multimedialnego**, aby uwzględnić znaczniki i obszary w renderowanym pliku multimedialnego.
 - W większości sytuacji należy zaznaczyć pole wyboru **Zapisz projekt jako odnośnik do ścieżek w renderowanym pliku**, jeśli ścieżkę do projektu programu Movie Studio Platinum chcesz zapisać w wyrenderowanym pliku. Zapisanie ścieżki do projektu umożliwia łatwy powrót do projektu źródłowego w przypadku użycia wyrenderowanego pliku w innym projekcie.
8. Kliknij przycisk **Renderuj**. Pojawi się okno pokazujące proces renderowania.
-  Postępy renderowania są podawane na pasku zadań systemu Windows. Jeśli czas renderowania przekracza minutę, jego zakończenie zostanie zasygnalizowane specjalnym dźwiękiem.
- Aby zmienić ten dźwięk, przejdź w systemie Windows do okna Panel sterowania i kliknij pozycję **Dźwięk**. Kliknij kartę **Dźwięki** i rozwiń pozycję **Movie Studio Platinum 13.0**. Po wybraniu wydarzenia **Zakończenie renderowania** możesz sprawdzić ustawiony aktualnie dźwięk, wybrać nowy lub wyłączyć emitowanie dźwięku **Zakończenie renderowania**.
9. Gdy renderowanie zostanie ukończone, kliknij przycisk **Otwórz**, by odtworzyć plik w powiązonym z nim odtwarzaczu, albo kliknij przycisk **Otwórz folder**, aby otworzyć folder, w którym plik został zapisany.

Kreator tworzenia filmów

Twój film nie przyniesie Ci oczywiście sławy ani bogactwa, dopóki nie obejrzą go inni.

Kreator tworzenia filmu w aplikacji Movie Studio Platinum poprowadzi Cię przez wszystkie etapy zapisywania Twojego filmu w różnych formatach, jakie możesz udostępniać znajomym i rodzinie... a nawet prezentować hollywoodzkim producentom, którym chcesz zaimponować swoją pracą.



Jeśli uruchomisz Kreator tworzenia filmów w projekcie zawierającym tylko dane dźwiękowe, automatycznie pojawi się okno dialogowe Renderuj jako. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "Renderowanie projektów (Renderuj jako)" na stronie 63.


Zamieszczanie filmu w serwisie YouTube

Gdy skończysz film, prawdopodobnie zechcesz go pokazać rodzinie i znajomym tak szybko, jak to tylko możliwe.

Możesz użyć kreatora tworzenia filmów, aby zamieścić film na YouTube i pozwolić innym podziwiać Twoje dzieło.



Ta usługa wymaga posiadania konta na YouTube. Jeśli jeszcze go nie masz, możesz założyć je pod adresem <http://www.youtube.com/signup>.

1. Z menu Menu projektu, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
2. W oknie Kreator tworzenia filmów kliknij przycisk **Zamieść na YouTube**. Wyświetlone zostanie okno zamieszczana na YouTube.
3. Wpisz swoją nazwę użytkownika YouTube i hasło w polach **Nazwa użytkownika YouTube** i **Hasło YouTube**.



Jeśli posiadasz adres Gmail powiązany z kontem YouTube, możesz użyć nazwy użytkownika i hasła Gmail, aby się zalogować.

4. W polu **Tytuł** wpisz tytuł, pod jakim ma występować Twój film.
Domyślnie używane są informacje z pola **Tytuł** na karcie Podsumowanie w oknie dialogowym **Właściwości projektu**.
5. W polu **Opis** wpisz opis swojego filmu.
Domyślnie używane są informacje z pola **Komentarze** na karcie Podsumowanie w oknie dialogowym **Właściwości projektu**.
6. Wybierz ustawienie z rozwijanej listy **Kategoria wideo**. Kategoria, którą wybierzesz, jest używana do klasyfikacji filmów w serwisie YouTube.

7. Wpisz słowa kluczowe, które chcesz powiązać z filmem, w polu **Tagi**. Użyj terminów, które są powiązane z filmem i opisują jego zawartość. Te tagi będą używane podczas przeszukiwania YouTube. Użyj przecinków do oddzielenia poszczególnych terminów.



Jeśli zamieszczasz projekt stereoskopowy 3D, Movie Studio Platinum automatycznie dodaje tagi pozwalające na oglądanie 3D na YouTube.

8. Wybierz przycisk opcji **Publiczne** lub **Prywatne**, by określić, kto może oglądać film. Filmy publiczne są dostępne dla wszystkich użytkowników YouTube, filmy prywatne tylko dla wybranych przez Ciebie.
9. Aby ustawić jakość obrazu w filmie, wybierz przycisk radiowy **Normalna** lub **Wyższa**. Ustawienie **Wyższa** zapewni lepszy wygląd filmu w przypadku szerokopasmowych połączeń sieciowych, ale wydłuży czas renderowania.

Szacowany rozmiar pliku jest podany w dolnej części okna.

10. Zaznacz pole wyboru **Renderuj i zamieść tylko obszar pętli**, jeśli chcesz zapisać tylko część projektu zawartą w obszarze pętli. Działanie tej opcji nie wymaga zaznaczenia pola wyboru **Odtwarzanie pętli**.
11. Kliknij przycisk **Zamieść**, aby rozpocząć zamieszczanie filmu na YouTube.

Gdy film zostanie już zamieszczony, możesz kliknąć przycisk **Edytuj informacje o wideo**, by wyświetlić stronę **Moje konto** w oknie przeglądarki i edytować w nim informacje o wideo, lub kliknąć przycisk **Zamknij**, by powrócić do osi czasu Movie Studio Platinum.




Filmy zamieszczane na YouTube są transkodowane i nie są od razu dostępne. Możesz odwiedzić stronę **Moje filmy** na stronie internetowej YouTube aby sprawdzić, jaki jest status wysłanych przez Ciebie filmów.

Zamieszczanie filmu na Facebooku

Po ukończeniu filmu możesz zamieścić go w serwisie Facebook, aby pochwalić się nim znajomym, rodzinie i innym odbiorcom.



Funkcja ta wymaga posiadania konta na Facebooku. Jeśli jeszcze go nie masz, możesz założyć je pod adresem <http://www.facebook.com>.

1. Z menu **Menu projektu**, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
2. W oknie **Kreator tworzenia filmów** kliknij przycisk **Zamieść na Facebooku**. Pojawi się okno dialogowe logowania w serwisie Facebook.

3. Wpisz dane swojego konta na Facebooku w polach **Adres e-mail lub numer telefonu i Hasło**, a następnie kliknij przycisk **Zaloguj się**.



Przy pierwszym logowaniu musisz zezwolić aplikacji Movie Studio Platinum na dostęp do Twojego konta na Facebooku:

Po pojawieniu się monitu o przyznanie aplikacji Movie Studio Platinum dostępu do profilu publicznego i listy znajomych kliknij przycisk **OK**.

Po pojawieniu się monitu o zezwolenie aplikacji Movie Studio Platinum na publikowanie na Facebooku w Twoim imieniu, wybierz odbiorców, aby kontrolować, kto może oglądać Twoje wpisy, a następnie kliknij przycisk **OK**.

4. W polu **Tytuł** wpisz tytuł, pod jakim ma występować Twój film.

Domyślnie używane są informacje z pola **Tytuł** na karcie Podsumowanie w oknie dialogowym Właściwości projektu.

5. W polu **Opis** wpisz opis swojego filmu. Zostanie on dołączony do zamieszczonego filmu.

Domyślnie używane są informacje z pola **Komentarze** na karcie Podsumowanie w oknie dialogowym Właściwości projektu.

6. Aby ustawić jakość obrazu w filmie, wybierz przycisk radiowy **Normalna** lub **Wyższa**. Ustawienie **Wyższa** zapewni lepszy wygląd filmu w przypadku szerokopasmowych połączeń sieciowych, ale wydłuży czas renderowania.

Szacowany rozmiar pliku jest podany w dolnej części okna.


7. Zaznacz pole wyboru **Renderuj i zamieść tylko obszar pętli**, jeśli chcesz zapisać tylko część projektu zawartą w obszarze pętli. Działanie tej opcji nie wymaga zaznaczenia pola wyboru **Odtwarzanie pętli**.

8. Kliknij przycisk **Zamieść**, aby rozpocząć zamieszczanie filmu na Facebooku.

Wypalanie płyty DVD z osi czasu

Możesz użyć kreatora tworzenia filmów, aby wyrenderować projekt i wypalić go na płycie DVD.

Wyrenderowany projekt może zostać uruchomiony za pomocą odtwarzacza DVD lub na dowolnym komputerze z takim napędem.

1. Z menu Menu projektu, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
2. Kliknij przycisk **Nagraj na płycie DVD lub Blu-ray Disc**.
3. Wybierz przycisk opcji **DVD**, a następnie kliknij **Dalej**. Wyświetli się okno wypalania DVD.
4. Wybierz ustawienie z rozwijanej listy **Format wideo**, aby określić parametry, jakie mają zostać użyte przy renderowaniu strumienia wideo.



W oknie **Format audio** wyświetlane są parametry, jakie mają zostać użyte przy renderowaniu strumienia audio.

5. Wybierz opcje nagrywania na DVD:
 - a. Z listy rozwijanej **Napęd** wybierz napęd, którego chcesz użyć.
 - b. Z listy rozwijanej **Prędkość nagrywania** wybierz prędkość, z jaką chcesz nagrywać. **Maks.** oznacza nagrywanie z najwyższą prędkością dostępną dla napędu; zmniejsz prędkość, jeśli masz problemy z nagrywaniem.
 - c. Zaznacz pole wyboru **Wysuń po zakończeniu**, jeśli chcesz, aby płyta została automatycznie wysunięta po zakończeniu wypalania.
6. Kliknij **OK**, aby rozpocząć renderowanie pliku obrazu i wypalanie na płycie.

Wypalanie płyt DVD za pomocą programu DVD Architect Studio

Chcesz pokazać swój film przyjaciołom, którzy nie posiadają komputera? Żaden problem.

Po użyciu opcji **DVD** w kreatorze tworzenia filmów aplikacja Movie Studio Platinum przekonwertuje projekt do formatu, który możesz zapisać na płycie DVD, oraz uruchomi program DVD Architect™ Studio.

1. Z menu Menu projektu, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
2. Kliknij przycisk **Nagraj na płycie DVD lub Blu-ray Disc** .
3. Wybierz przycisk radiowy **Płyta DVD** z menu, a następnie kliknij przycisk **Dalej**. Wyświetlone zostanie okno **Stwórz film - ustawienia renderowania**.
4. W polu **Ścieżka do pliku wideo** podawana jest ścieżka do pliku, który zostanie utworzony dla części wideo projektu.

Jeśli chcesz zmienić lokalizację lub nazwę pliku, zmodyfikuj zawartość tego pola lub kliknij przycisk **Przeglądaj**.

5. W polu **Ścieżka do pliku audio** podawana jest ścieżka do pliku, który zostanie utworzony dla części audio projektu.

Jeśli chcesz zmienić lokalizację lub nazwę pliku, zmodyfikuj zawartość tego pola lub kliknij przycisk **Przejrzyj**.



Dźwięk w formacie AC-3 nie jest obsługiwany przez niektóre odtwarzacze DVD w systemie PAL. W celu zapewnienia zgodności z odtwarzaczami DVD w systemie PAL używaj dla danych audio 16-bitowych plików WAV (PCM) o częstotliwości próbkowania 48 kHz.

6. Zaznacz pole wyboru **Renderuj tylko obszar pętli**, jeśli chcesz wyrenderować tylko część projektu. Po usunięciu zaznaczenia tego pola zostanie wyrenderowany cały projekt.

Pole to jest dostępne tylko wtedy, jeśli utworzone zostało zaznaczenie czasowe na osi czasu.

7. Zaznacz pole wyboru **Rozciągnij wideo, żeby wypełniało wyjściową klatkę (bez letterboxa)**, jeśli chcesz zmienić format filmu w taki sposób, aby wypełniał wyjściowy rozmiar klatki podany w polu **Opis**. Po usunięciu zaznaczenia tego pola bieżące proporcje ekranu zostają zachowane, a w celu wypełnienia wolnej przestrzeni w obrębie klatki dodawane są czarne paski (letterbox). Ta opcja jest przydatna, gdy wymagany format wyjściowy nie jest zgodny z formatem klatek projektu.

8. Zaznacz pole wyboru **Zapisz projekt jako odnośnik do ścieżek w renderowanych mediach**, jeśli chcesz zapisać ścieżkę do pliku projektu w wyrenderowanym pliku. Zapisanie ścieżki do projektu umożliwia łatwy powrót do projektu źródłowego w przypadku użycia wyrenderowanego pliku w innym projekcie.



Informacje o projekcie w wyrenderowanym pliku stanowią tylko odnośnik do pliku projektu. Jeśli zmodyfikujesz plik projektu po procesie renderowania, dane projektu przestaną być zgodne z wyrenderowanym plikiem. Aby edytować projekt z użyciem odnośnika do ścieżki, jego plik i wszystkie wchodzące w jego skład pliki multimedialne muszą być dostępne na komputerze.

9. Zaznacz pole wyboru **Zapisz znaczniki projektu w renderowanych mediach**, jeśli chcesz umieścić znaczniki osi czasu w wyrenderowanym pliku multimedialnym. Znaczniki mogą być używane do nawigowania między rozdziałami na DVD.
10. Jeśli chcesz wyrenderować plik w panoramicznym formacie 16:9, zaznacz pole wyboru **Użyj panoramicznego formatu DVD**.
11. Kliknij przycisk **Dalej**. Pliki audio i wideo dla twojego projektu zostaną stworzone.

Ustawienia na karcie **Ogólne** w oknie dialogowym **Właściwości projektu** służą do określenia, czy projekt ma być wyrenderowany w formacie wideo NTSC, czy PAL.

Ten proces może potrwać od kilku minut do kilku godzin, zależnie od długości projektu.

12. Po zakończeniu renderowania pojawi się okno dialogowe ze ścieżkami do wyrenderowanych plików audio i wideo. Kliknij przycisk **Wyślij do DVD Architect Studio**, aby uruchomić program DVD Architect Studio i utworzyć w nim nowy projekt zawierający Twój film.
13. Utwórz i nagraj płytę DVD za pomocą programu DVD Architect Studio.


Więcej informacji o korzystaniu z programu DVD Architect Studio znajdziesz w jego dokumentacji.

Wypalanie Blu-ray Disc z osi czasu

Możesz użyć kreatora tworzenia filmów, aby wyrenderować projekt i wypalić go na Blu-ray Disc. Wyrenderowany projekt może zostać uruchomiony za pomocą odtwarzacza Blu-ray Disc lub na dowolnym komputerze z napędem Blu-ray Disc.

Projekty stereoskopowe 3D zostaną wypalone na Blu-ray 3D™ Disc.

Movie Studio Platinum wypala format BDMV Blu-ray do postaci BD-R oraz BD-RE.

1. Z menu Menu projektu, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
2. Kliknij przycisk **Nagraj na płycie DVD lub Blu-ray Disc**.
3. Wybierz przycisk opcji **Blu-ray Disc**, a następnie kliknij **Dalej**. Wyświetlone zostanie okno dialogowe Blu-ray Disc wypalania.
4. Wybierz odpowiedni przycisk opcji, aby zdecydować, co chcesz zrobić:
 - **Renderuj obraz i wypal**: powoduje renderowanie bieżącego projektu jako pliku zgodnego z Blu-ray Disc i wypalenie go na płycie.
 - **Tylko renderuj obraz**: powoduje renderowanie bieżącego projektu jako pliku zgodnego z Blu-ray Disc, który możesz później wypalić.
 - **Wypal istniejący plik obrazu**: powoduje wypalenie wcześniej renderowanego pliku na Blu-ray Disc.
5. Jeśli wybierzesz przycisk opcji **Renderuj obraz i wypal** lub **Tylko renderuj obraz**, wybierz ustawienia renderowania:
 - a. Wybierz ustawienie z rozwijanej listy **Format wideo**, aby określić, czy chcesz wypalić wideo AVC/MVC, czy MPEG-2.
 - b. Wybierz ustawienie z rozwijanej listy **Szablon wideo**, aby określić parametry, jakie mają zostać użyte przy renderowaniu strumienia wideo.

Wideo dla Blu-ray Disc może korzystać z kodowania MPEG-2 lub AVC. Projekty Blu-ray 3D Disc korzystają z kodowania MVC:

 - Szablony wideo Movie Studio Platinum Blu-ray MPEG-2 mają średnią szybkość transmisji bitów wynoszącą 25 MB/s.
 - Szablony wideo Movie Studio Platinum Blu-ray AVC mają średnią szybkość transmisji bitów wynoszącą 15 MB/s.
 - Szablony wideo Movie Studio Platinum Blu-ray MVC dla stereoskopowych projektów 3D mają średnią szybkość transmisji bitów wynoszącą 10 MB/s.
6. Wybierz ustawienie z rozwijanej listy **Szablon audio**, aby określić parametry, jakie mają zostać użyte przy renderowaniu strumienia audio.



W dźwięku Wave64 (PCM) nagrywanym na płycie Blu-ray Disc może być stosowany jeden z następujących formatów:

- 48 kHz lub 24-bitowy, stereo lub dźwięk przestrzenny 5.1 (dostępny tylko w przypadku projektów z dźwiękiem przestrzennym 5.1)
 - 96 kHz lub 24-bitowy, stereo lub dźwięk przestrzenny 5.1 (dostępny tylko w przypadku projektów z dźwiękiem przestrzennym 5.1)
7. Zaznacz pole wyboru **Renderuj tylko obszar pętli**, jeśli chcesz wykorzystać tylko część projektu. Jeśli zaznaczenie pola jest usunięte, cały projekt zostanie wyrenderowany i zapisany na płytę.
Pole to jest dostępne tylko wtedy, jeśli utworzone zostało zaznaczenie czasowe na osi czasu.
 8. Zaznacz pole wyboru **Wstaw punkty rozdziałów w miejsce znaczników**, jeśli chcesz użyć znaczników z osi czasu jako punktów rozdziałów w wyrenderowanym pliku.
 9. Zaznacz pole wyboru **Rozciągnij wideo, żeby wypełniało wyjściową klatkę**, jeśli chcesz zmienić format filmu w taki sposób, aby wypełniał wyjściowy rozmiar klatki podany w polu **Opis**. Po usunięciu zaznaczenia tego pola wyboru bieżące proporcje ekranu zostają zachowane, a w celu wypełnienia wolnej przestrzeni w obrębie klatki dodawane są czarne paski (letterbox). Ta opcja jest przydatna, gdy wymagany format wyjściowy nie jest zgodny z formatem klatek projektu.
 10. Jeśli wybrano przycisk opcji **Renderuj obraz i wypal** lub **Renderuj tylko obraz**, w oknie **Ścieżka pliku** wyświetlony zostanie folder i plik wykorzystywany do renderowania projektu.
Jeśli wybrano przycisk opcji **Wypal istniejący plik obrazu**, wpisz ścieżkę do pliku, który chcesz wypalić, w polu **Ścieżka pliku** (lub kliknij przycisk **Przeglądaj**, aby znaleźć plik).
 11. Wybierz opcje nagrywania dla napędu Blu-ray Disc:
 - a. Z listy rozwijanej **Napęd** wybierz napęd, którego chcesz użyć.
 - b. Z listy rozwijanej **Prędkość nagrywania** wybierz prędkość, z jaką chcesz nagrywać. **Maks.** oznacza nagrywanie z najwyższą prędkością dostępną dla napędu; zmniejsz prędkość, jeśli masz problemy z nagrywaniem.
 - c. Zaznacz pole wyboru **Wysuń po zakończeniu**, jeśli chcesz, aby płyta została automatycznie wysunięta po zakończeniu wypalania.
 12. Kliknij **OK**, aby rozpocząć renderowanie pliku obrazu i wypalanie na płycie.

Wypalanie płyt Blu-ray Disc za pomocą programu DVD Architect Studio

Chcesz pokazać swój film przyjaciołom, którzy nie posiadają komputera? Żaden problem.

Po użyciu opcji **Blu-ray Disc** w kreatorze tworzenia filmów aplikacja Movie Studio Platinum przekonwertuje projekt do formatu, który możesz zapisać na płycie Blu-ray Disc, oraz uruchomi program DVD Architect Studio.

1. Z menu **Menu projektu**, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
2. Kliknij przycisk **Nagraj na płycie DVD lub Blu-ray Disc** .

3. Wybierz przycisk radiowy **Płyta Blu-ray Disc** z menu, a następnie kliknij przycisk **Dalej** . Wyświetlone zostanie okno **Stwórz film - ustawienia renderowania**.



Ustawienie **Płyta Blu-ray Disc** z menu jest niedostępne podczas pracy z projektami z dźwiękiem przestrzennym 5.1. Możesz użyć ustawienia **Blu-ray Disc**, aby nagrać projekt z dźwiękiem przestrzennym 5.1 z poziomu osi czasu. Jeśli chcesz użyć programu DVD Architect Studio, aby przygotować płytę Blu-ray Disc z menu, skorzystaj w aplikacji Movie Studio Platinum z karty Audio w oknie dialogowym **Właściwości projektu** w celu wprowadzenia dla opcji **Tryb głównej szyny** ustawienia **Stereo**.

4. W polu **Ścieżka do pliku wideo** podawana jest ścieżka do pliku, który zostanie utworzony dla części wideo projektu.

Jeśli chcesz zmienić lokalizację lub nazwę pliku, zmodyfikuj zawartość tego pola lub kliknij przycisk **Przełóżaj**.

5. W polu **Ścieżka do pliku audio** podawana jest ścieżka do pliku, który zostanie utworzony dla części audio projektu.

Jeśli chcesz zmienić lokalizację lub nazwę pliku, zmodyfikuj zawartość tego pola lub kliknij przycisk **Przełóżaj**.

6. Zaznacz pole wyboru **Renderuj tylko obszar pętli**, jeśli chcesz wyrenderować tylko część projektu. Po usunięciu zaznaczenia tego pola zostanie wyrenderowany cały projekt.

Pole to jest dostępne tylko wtedy, jeśli utworzone zostało zaznaczenie czasowe na osi czasu.

7. Zaznacz pole wyboru **Rozciągnij wideo, żeby wypełniało wyjściową klatkę (bez letterboxa)**, jeśli chcesz zmienić format filmu w taki sposób, aby wypełniał wyjściowy rozmiar klatki podany w polu **Opis**. Po usunięciu zaznaczenia tego pola wyboru bieżące proporcje ekranu zostają zachowane, a w celu wypełnienia wolnej przestrzeni w obrębie klatki dodawane są czarne paski (letterbox). Ta opcja jest przydatna, gdy wymagany format wyjściowy nie jest zgodny z formatem klatek projektu.

8. Zaznacz pole wyboru **Zapisz projekt jako odnośnik do ścieżek w renderowanych mediach**, jeśli chcesz zapisać ścieżkę do pliku projektu w wyrenderowanym pliku. Zapisanie ścieżki do projektu umożliwia łatwy powrót do projektu źródłowego w przypadku użycia wyrenderowanego pliku w innym projekcie.



Informacje o projekcie w wyrenderowanym pliku stanowią tylko odnośnik do pliku projektu. Jeśli zmodyfikujesz plik projektu po procesie renderowania, dane projektu przestaną być zgodne z wyrenderowanym plikiem. Aby edytować projekt z użyciem odnośnika do ścieżki, jego plik i wszystkie wchodzące w jego skład pliki multimedialne muszą być dostępne na komputerze.

9. Zaznacz pole wyboru **Zapisz znaczniki projektu w renderowanych mediach**, jeśli chcesz umieścić znaczniki osi czasu w wyrenderowanym pliku multimedialnym. Znaczniki mogą służyć do poruszania się między rozdziałami w ramach projektu płyty Blu-ray Disc.

10. Kliknij przycisk **Dalej** . Pliki audio i wideo dla twojego projektu zostaną stworzone.

Ustawienia na karcie **Ogólne** w oknie dialogowym **Właściwości projektu** służą do określenia, czy projekt ma być wyrenderowany w formacie wideo NTSC, czy PAL.

Ten proces może potrwać od kilku minut do kilku godzin, zależnie od długości projektu.



11. Po zakończeniu renderowania pojawi się okno dialogowe ze ścieżkami do wyrenderowanych plików audio i wideo. Kliknij przycisk **Wyślij do DVD Architect Studio**, aby uruchomić program DVD Architect Studio i utworzyć w nim nowy projekt zawierający Twój film.
12. Utwórz i nagraj płytę Blu-ray Disc za pomocą programu DVD Architect Studio.

Więcej informacji o korzystaniu z programu DVD Architect Studio znajdziesz w jego dokumentacji.

Zapisywanie filmu w kamerze DV



Chcesz pokazać swój film przyjaciołom, którzy nie posiadają komputera? Żaden problem.

Po użyciu w Kreatorze tworzenia filmów opcji **Zapisz w kamerze DV** aplikacja Movie Studio Platinum przekonwertuje projekt do formatu, którego możesz użyć do nagrania filmu z powrotem w kamerze.

1. Jeśli chcesz nagrać tylko część projektu, nakreśl obejmujące ją zaznaczenie czasu.
2. Z menu Menu projektu, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
3. Kliknij przycisk **Zapisz w kamerze lub przenośnym urządzeniu** .
4. Wybierz przycisk radiowy **Kamera DV**, a następnie kliknij przycisk **Dalej**.
5. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie, aby zapisać film w kamerze DV lub na magnetowidzie.

Zapisywanie filmu w kamerze HDV

Po użyciu w kreatorze tworzenia filmów opcji **Kamera HDV** aplikacja Movie Studio Platinum użyje Twojego projektu HDV do wyrenderowania strumienia transportowego MPEG-2 i nagra go na taśmie HDV

1. Wczytaj swój projekt HDV.
2. Jeśli chcesz nagrać tylko część projektu, nakreśl obejmujące ją zaznaczenie czasu.
3. Z menu Menu projektu, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
4. Kliknij przycisk **Zapisz w kamerze lub przenośnym urządzeniu** .
5. Wybierz przycisk radiowy **Kamera HDV**, a następnie kliknij przycisk **Dalej**.
6. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie, aby zapisać film w kamerze lub na magnetowidzie.

Eksportowanie filmu do systemu PSP™



Czy chcesz zapisać swój film w urządzeniu mieszczącym się w dłoni?

Za pomocą kreatora tworzenia filmów możesz przekonwertować swój projekt do formatu Sony AVC (*.mp4) i przenieść go do systemu PSP™ podłączonego za pomocą kabla USB.



Uwagi:

- Do korzystania z tej funkcji potrzebne jest w systemie PSP™ oprogramowanie układowe w wersji 2.0. Aby sprawdzić posiadaną wersję, wybierz kolejno w systemie PSP™ opcje **Ustawienia (Settings) > Ustawienia systemu (System Settings) > Informacje o systemie (System Information)**. Najnowszą wersję oprogramowania znajdziesz na stronie <http://us.playstation.com> (Stany Zjednoczone) lub <http://www.playstation.com> (poza Stanami Zjednoczonymi).
- Odtwarzanie szablonów renderowania filmów pełnoekranowych i o dużej przepływności wymaga najnowszej wersji oprogramowania układowego systemu PSP™.
- Jeśli korzystasz z materiału wideo o wysokiej rozdzielczości, przed wyeksportowaniem filmu musisz w oknie dialogowym **Właściwości projektu** wybrać na karcie **Wideo** z listy rozwijanej **Jakość renderowania w pełnej rozdzielczości** opcję **Najlepsza**, co zapobiegnie powstawaniu zniekształceń spowodowanych skalowaniem.

1. Kliknij odpowiednie miejsce na osi czasu, aby umieścić kursor na klatce, która ma reprezentować film. Ten obraz będzie wyświetlany jako miniatura w interfejsie użytkownika systemu PSP™.
2. Podłącz kabel USB oraz zasilacz sieciowy do systemu PSP™ i przełącz go w tryb USB.
3. Z menu Menu projektu, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
4. Kliknij przycisk **Zapisz w kamerze lub przenośnym urządzeniu** .
5. Wybierz przycisk radiowy **PSP™ (PlayStation®Portable)**, a następnie kliknij przycisk **Dalej**.
6. W polu **Tytuł** widoczny jest tytuł projektu, ustalony na podstawie zawartości karty Podsumowanie w oknie dialogowym **Właściwości projektu**. Tytuł ten będzie wyświetlany w systemie PSP™.
Zmodyfikowanie tytułu w oknie dialogowym **Eksportuj do PSP™ (PlayStation®Portable)** spowoduje również jego zaktualizowanie w oknie dialogowym **Właściwości projektu**.
7. W polu **Ścieżka pliku** widoczna jest nazwa folderu oraz nazwa znajdującego się w nim pliku, w którym zostanie zapisany film po jego wyrenderowaniu.
Kliknij przycisk **Odśwież**, jeśli chcesz ponownie przeszukać urządzenie.

- Wybierz jedną z pozycji na liście rozwijanej **Szablony**, aby określić ustawienia zapisu pliku.

Do wyboru masz kodowanie QVGA, panoramiczne QVGA, tryb pełnoekranowy PSP™ oraz proporcje klatki w systemie NTSC o standardowej rozdzielczości.

- Oba ustawienia QVGA umożliwiają zapisanie filmu o rozdzielczości 320 x 240 pikseli, ale szablony panoramiczne korzystają z anamorficznego kodowania panoramicznego, które jest prawidłowo dekodowane przez system PSP™.
- Szablony pełnoekranowe PSP™ pozwalają na zapis filmu o rozdzielczości 480 x 270 pikseli, czyli zgodnej z rozdzielczością ekranu systemu PSP™.
- Szablony systemu NTSC o standardowej rozdzielczości umożliwiają zapis filmu o rozdzielczości 720 x 480 pikseli, czyli pasującej do ekranu telewizorów NTSC o standardowej rozdzielczości.



Wskazówki:

- Ustawienia wybranego szablonu są wyświetlane w polu **Opis**.
 - Szablony QVGA 512 Kb/s i pełnoekranowe PSP™ przydają się do ograniczania rozmiaru pliku, natomiast szablony 896 i 1128 Kb/s zapewniają lepszą jakość obrazu, zwłaszcza w przypadku dynamicznych scen.
- Zaznacz pole wyboru **Renderuj tylko obszar pętli**, jeśli chcesz wyrenderować tylko część projektu. Gdy pole jest odznaczone, cały projekt zostanie wyrenderowany do nowego pliku.



Pole to jest dostępne tylko wtedy, jeśli utworzone zostało zaznaczenie czasowe na osi czasu.
 - Zaznacz pole wyboru **Rozciągnij wideo, żeby wypełniało wyjściową klatkę (bez letterboxa)**, jeśli chcesz zmienić format filmu w taki sposób, aby wypełniał wyjściowy rozmiar klatki podany w polu **Opis**.

Po usunięciu zaznaczenia tego pola wyboru bieżące proporcje ekranu zostają zachowane, a w celu wypełnienia wolnej przestrzeni w obrębie klatki dodawane są czarne paski (letterbox). Ta opcja jest przydatna, gdy wymagany format wyjściowy nie jest zgodny z formatem klatek projektu.
 - Kliknij **OK**. Plik filmu (<nazwa_pliku>.MP4) i plik miniatury (<nazwa_pliku>.THM) zostaną utworzone i przeniesione do odpowiedniego folderu w systemie PSP™.

Zapisywanie filmu na dysku twardym

Za pomocą Kreatora tworzenia filmów możesz przekonwertować projekt do innego formatu i zapisać go na dysku twardym jako pojedynczy plik. Proces ten nosi nazwę *renderowania*.

Podczas renderowania plik projektu nie ulega zmianie (nadpisaniu, usunięciu ani zmodyfikowaniu). Możesz wrócić do oryginalnego projektu i przeprowadzić jego edycję lub korektę, a następnie wyrenderować ponownie.

- Z menu Menu projektu, wybierz polecenie **Stwórz film** lub kliknij przycisk **Stwórz film**  na pasku narzędzi.
- Kliknij przycisk **Zapisz na dysku twardym** . Zostanie wyświetlone okno zapisywania na dysku twardym.

3. Wpisz nazwę w polu **Nadaj filmowi nazwę**. Posłuży ona do utworzenia pliku.
4. Wybierz jeden z przycisków radiowych, aby wskazać format pliku, jakiego chcesz użyć do renderowania.

Po wybraniu formatu pod listą formatów pojawiają się informacje o rozmiarze klatki i szacunkowym rozmiarze pliku.



Jeśli chcesz uzyskać dostęp do dodatkowych opcji renderowania, kliknij przycisk **Opcje zaawansowane**, aby otworzyć okno dialogowe **Renderuj jako**. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "[Renderowanie projektów \(Renderuj jako\)](#)" na stronie 63.

Format	Opis
WMV	Służy do tworzenia plików w formacie Windows Media Video. Jest on odpowiedni do odtwarzania filmów za pomocą programu Windows Media Player na komputerze z systemem Windows.
MOV	Służy do tworzenia plików w formacie QuickTime. Jest on odpowiedni do odtwarzania filmów za pomocą programu QuickTime Player na komputerze z systemem Windows lub Mac OS.
MPEG-2	Służy do tworzenia plików w formacie MPEG-2. Jest on odpowiedni do nagrywania filmów na płytach DVD.
MP4	Służy do tworzenia plików w formacie MP4. Jest on odpowiedni do zamieszczania i udostępniania filmów w sieci.
AVCHD	Służy do tworzenia plików w formacie AVCHD. Jest on odpowiedni do archiwizowania filmów w wysokiej rozdzielczości (HD).

5. Zaznacz pole wyboru **Renderuj tylko obszar pętli**, jeśli chcesz zapisać tylko część projektu zawartą w obszarze pętli. Działanie tej opcji nie wymaga zaznaczenia pola wyboru **Odtwarzanie pętli**.
Pole to jest dostępne tylko wtedy, jeśli utworzone zostało zaznaczenie czasowe na osi czasu.
6. W polu **Miejsce zapisu filmu** widoczna jest ścieżka do folderu, w którym zostanie utworzony film. Jeśli chcesz wybrać inny folder, kliknij przycisk **Przełączaj**.

7. Kliknij przycisk **Dalej**. Aplikacja Movie Studio Platinum rozpocznie renderowanie filmu i pojawi się okno dialogowe z informacjami o postępach tego procesu.



Postępy renderowania są podawane na pasku zadań systemu Windows. Jeśli czas renderowania przekracza minutę, jego zakończenie zostanie zasignalizowane specjalnym dźwiękiem.

Aby zmienić ten dźwięk, przejdź w systemie Windows do okna Panel sterowania i kliknij pozycję **Dźwięk**. Kliknij kartę **Dźwięki** i rozwiń pozycję **Movie Studio Platinum 13.0**. Po wybraniu wydarzenia **Zakończenie renderowania** możesz sprawdzić ustawiony aktualnie dźwięk, wybrać nowy lub wyłączyć emitowanie dźwięku **Zakończenie renderowania**.

Po zakończeniu renderowania aplikacja Movie Studio Platinum wyświetla ścieżkę do wyrenderowanego pliku. Możesz kliknąć przycisk **Odtwórz plik**, aby obejrzeć film za pomocą powiązanego z nim odtwarzacza, lub kliknąć przycisk **Eksploruj folder**, aby wyświetlić plik w Eksploratorze Windows.

8. Kliknij przycisk **Zakończ**, aby zakończyć działanie Kreatora tworzenia filmów.

kamkorderów. 36

Indeks

A

audio
 efekty ścieżki 55
automatyczne przeniki 42
AVC 73

B

BDMV 70

C

czarne klatki w podglądzie wideo podczas renderowania 39
czas
 usuwanie 45
czerwone klatki na osi czasu 39
czerwone klatki wideo 39
czyszczenie 14
czyszczenie listy multimedialnych projektów 27

D

dodawanie
 efekty wideo 57
 obszary 52
 pliki multimedialne 27, 29
 przejścia 60
 znaczniki 51
dokowanie okien w górnej części okna głównego 19
Dopasowanie ustawień wideo projektu 29
dzielenie wydarzeń 47
dźwięk
 nagrywanie 35

E

edycja na ekranie dotykowym 16
edycja ripple 42, 46

edycję cofanie operacji edycji 47

efekty

 efekty ścieżki 55
 efekty wideo 57
 stosowanie 55

efekty VST

 efekty ścieżki audio 55

efekty wideo

 okno efektów wideo 22
 pomijanie 57
 wstawianie 57

efekty wydarzeń dźwiękowych 56

efekty wyjściowe wideo 57

eksportowanie

 wideo do systemu PSP™ (PlayStation®Portable)
 73

F

film

 importowanie z kamery DVD 33

G

generatory tła 22

H

HDV

 przechwytywanie 36

I

importowanie

 film 33
 pliki VOB 33
 pliki VRO 33
 wideo 36

Informacje o programie Movie Studio Platinum 9

K

kamery 33

kamery wideo

 importowanie z kamery DVD 33
 przechwytywanie wideo 36

- kompensacja opóźnienia 55
- kompensacja opóźnienia wtyczek 55
- kopiowanie
 - wydarzenia 43
- krzywe efektu fade 42

L

- letterbox 64
- liniowa krzywa fade 42
- lista ścieżek 14

M

- MPEG-2 transport streamsSee HDV

N

- nagrywanie
 - dźwięk 35
- narzędzia
 - narzędzie edycji Przybliżenie 49
 - narzędzie efektu Fade 12
 - narzędzie Podstawowe 12
- narzędzia edycji 12
- narzędzie efektu Fade 12
- narzędzie Podstawowe 12
- nowy
 - projekty 23

O

- obsługa techniczna 9
- obszar dokowania okien 19
- obszary
 - wstawianie 52
- odnośnik do ścieżek w renderowanym pliku 64
- Okno aplikacji Movie Studio Platinum 11
- okno Generatory multimedialnych 22
- okno Generatory multimedialnych, tworzenie tytułu 62
- Okno Multimedia projektu 27
- Okno przejść 60
- okno Renderuj jako 63
- opóźniony podgląd audio 55
- oś czasu
 - omówienie 15
- otwieranie
 - pliki multimedialne 24
 - projekty 24

P

- pasek narzędzi
 - edycja 15
 - opis 11
- pasek stanu 16
- pliki .sfl 63
- Pliki .vf 23
- pliki .vob 33
- pliki .vro 33
- pliki multimedialne
 - dodawanie do projektu 29
 - opis 27
 - otwieranie 24
 - podgląd 29
 - przechwytywanie wideo 36
- Pliki RAW z kamery 26
- płynna krzywa fade 42
- plyta Blu-ray 70
- plyty CD
 - wyodrębnianie dźwięku 37
- plyty DVD
 - importowanie filmu 33
 - wypalanie 68
- pobieranie materiałów 27
- podgląd
 - pliki multimedialne 29
- podsuwanie wydarzeń 41
- pomijanie
 - efekty dźwiękowe 55
 - efekty wideo 57
- ponawianie operacji edycji 47
- pośrednie pliki do edycji HDV 36
- powiększenie 49
- pozycja kursora 41
- projekty
 - otwieranie 24
 - renderowanie 63
 - tworzenie 23
 - zapisywanie 26
- przechwytywania wideo
 - HDV 36
- przechwytywanie filmu
 - kamera DVD 33
- przechwytywanie wideo
 - opis ogólny 36
- przesuwanie
 - wydarzenia 41
- przybliżanie 49
- prycinanie wydarzeń 46
- przycisk Auto Ripple 46

PSP™ (PlayStation®Portable) 73

R

renderowanie
 projekty 63
Rozciągnij wideo, żeby wypełniało wyjściową
 klatkę 63

S

stosowanie efektów 55
szybka krzywa fade 42

Ś

ścieżki
 efekty 55
 oś czasu 15
 usuwanie 45
ścieżki wideo
 efekty 57

T

tekst
 okno Generatory multimediiów 22
 tytuły 62
transport streamsSee HDV
tworzenie
 projekty 23
 przejścia 60
tytuły 62

U

umieszczanie kursora 41
ustawienia
 efekty wideo 57
 przejścia 60
usuwanie
 czas 45
 obszary 53
 ścieżki 45
 wszystkie nieużywane multimedia 27
 wydarzenia 45
 znaczniki 52
uszkodzone klatki wideo 39

W

wideo
 dodawanie efektów 57
 przechwytywanie 36
wklejanie
 Powtarzanie wklejania 44
 Wklej i wstaw 44
 wydarzenia 44
wolna krzywa fade 42
wstawianie
 obszary 52
 wydarzenia z opcją Wklej i wstaw 44
 znaczniki 51
wtyczka Tytuły i tekst 62
wtyczki niemodyfikujące długości 55
wycinanie
 wydarzenia 42
Wyczyść historię edycji 47
wydarzenia
 edytowanie 39
 efekty dźwiękowe 56
 kopiowanie 43
 przesuwanie 41
 wklejanie 44
 wycinanie 42
 zaznaczanie 39
wydarzenia wideo
 efekty 57
wydarzenia z efektami fade 42
wydarzenia z przenikami 42
wygenerowane multimedia 22
wyodrębnianie dźwięku z płyt CD 37
wypalanie płyt DVD 68
wypalanie płyty Blu-ray 70

Y

YouTube
 3D 65
 zamieszczanie na 65

Z

zakresy czasu
 tworzenie 39
zamieszczanie na YouTube 65
zapisywanie
 projekty 26
 Renderowanie 63

Zapisz projekt jako odnośnik do ścieżek w
renderowanym pliku 63

zaznaczanie

obszary 53

wydarzenia 39

znaczniki

wstawianie 51

Ż

żółta ikona wtyczki 55-56